

**IMPLEMENTASI MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBASIS *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III DI SDN 01 JAGUNG
KECAMATAN KESESI**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

NAFA'ATI DZIKRIYYAH
2321053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

**IMPLEMENTASI MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBASIS *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III DI SDN 01 JAGUNG
KECAMATAN KESESI**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

NAFA'ATI DZIKRIYYAH

2321053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Nafa'ati Dzikriyyah

NIM : 2321053

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul "Implementasi Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SDN 01 Jagung Kecamatan Kesesi" ini benar – benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka **saya secara pribadi** bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Pekalongan, 3 November 2025

Yang membuat pernyataan,



Nafa'ati Dzikriyyah
NIM.2321053

NOTA PEMBIMBING

Kepada

*Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan, dan koreksi naskah skripsi
saudari:

Nama : Nafa'ati Dzikriyyah

NIM 2321053

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Implementasi Model *Game Based Learning* Berbasis
Wordwall Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di
SDN 01 Jagung Kecamatan Kesesi

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana
mestinya. Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb.

Pekalongan, 3 November 2025

Pembimbing



Ahmad Faridh Rickv Fachmi, M.Pd.

NIP.199106062020121013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161

Website : fik.uingusdur.ac.id Email : fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : Nafa'ati Dzikriyyah

NIM : 2321053

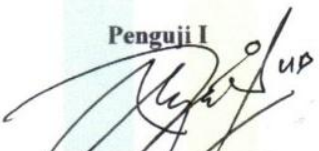
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **Implementasi Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SDN 01 Jagung Kecamatan Kesesi**

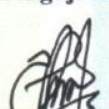
Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Kamis, tanggal 06 November 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I


Dian Rifiyati, M.S.I.
NIP. 19830127 201801 2 001

Penguji II


Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd.
NIP. 19900412 202321 2 051

Pekalongan, 10 November 2025

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Mublis, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

MOTO

“Tell me and I forget, teach me and I remember, involve me and I learn.”

- Benjamin Franklin -

-

Mewujudkan pembelajaran Matematika yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna melalui integrasi *wordwall* dalam *game based learning*.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, petunjuk, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. yang kelak akan memberikan syafa'atnya di yaumul akhir. Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur, peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT., dzat yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas segala nikmat, petunjuk, serta kekuatan yang diberikan. Karena hanya dengan rahmat dan ridho-Nya peneliti mampu menyelesaikan karya ini.
2. Orang tua tercinta, Bapak Dimyati dan Ibu Nur Khasanah yang senantiasa memberikan do'a, perhatian, dukungan moril, dan dukungan materi tiada henti selama peneliti menempuh pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini.
3. Adik tersayang, Muhammad Lutfi Maulana dan Aisiyah Azzahra yang selalu memberikan semangat dan do'a selama ini.
4. Dosen pembimbing skripsi, Bapak Ahmad Faridh Ricky Fachmi, M.Pd. yang telah membimbing selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Almamater tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan serta keluarga besar Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman berharga selama masa studi.
6. SDN 01 Jagung kecamatan Kesesi kabupaten Pekalongan yang telah bersedia menjadi tempat penelitian.

7. Teman – teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama ini.
8. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga atas *support* dan bantuannya mendapatkan balasan dari Allah SWT.
9. Diriku sendiri, Nafa'ati Dzikriyyah. Sebagai bentuk apresiasi atas setiap usaha dan perjalanan panjang yang telah dilalui. Untuk setiap saat ketika hampir menyerah tetapi tetap melangkah, untuk setiap kegagalan yang akhirnya mengajarkan arti kesabaran, dan untuk setiap pencapaian kecil yang membuat terus percaya pada diri sendiri. Semoga karya ini menjadi pengingat bahwa tidak ada perjalanan yang sia-sia. Terima kasih diriku, karena telah bertahan, berjuang, dan menjadi kuat.

ABSTRAK

Dzikriyyah, Nafa'ati. (2025). Implementasi Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SDN 01 Jagung. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Ahmad Faridh Ricky Fachmi, M.Pd.

Kata kunci : *Game Based Learning, Wordwall, Matematika*

Pembelajaran Matematika seringkali dianggap sulit, membosankan, dan menegangkan oleh peserta didik. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Seiring adanya perkembangan teknologi, muncul berbagai inovasi pembelajaran salah satunya yaitu model *game based learning* berbantuan *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 01 Jagung. Jenis penelitian ini yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif. subjek penelitian ini meliputi guru kelas 3 dan peserta didik kelas 3 di SDN 01 Jagung. Pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 01 Jagung dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan dimulai dengan penentuan tujuan pembelajaran, menyiapkan perangkat pembelajaran termasuk *game wordwall* dengan fitur *open the box* dan dokumen yang diperlukan sebelum pembelajaran, seperti modul ajar yang dibuat sesuai dengan prinsip pembelajaran efektif. Tahap pelaksanaan diterapkan secara sistematis sesuai dengan langkah – langkah kegiatan pembelajaran dalam modul ajar yang mengintegrasikan *game based learning* berbasis *wordwall*, meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap evaluasi, guru memberikan tugas sederhana atau latihan lanjutan berupa LKPD berkaitan dengan materi yang telah dipelajari melalui *wordwall*. Implementasi ini dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, interaksi, dan motivasi belajar peserta didik. Melalui aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif. Model *game based learning* berbasis *wordwall* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif antar peserta didik.

Terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 01 Jagung. Faktor pendukungnya yaitu, ruang kelas yang memadai ketersediaan perangkat, koneksi internet, kesiapan guru dalam mengelola kegiatan, serta antusiasme peserta didik yang tinggi. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu, jaringan internet yang tidak stabil, waktu yang tersedia terbatas, suara bising dari luar kelas, dan keterbatasan perangkat.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SDN 01 Jagung Kecamatan Kesesi”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Aamiin.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd. selaku sekretaris program studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

5. Ibu Riskiana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan selama perkuliahan.
6. Bapak Ahmad Faridh Ricky Fachmi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu serta pengalaman kepada peneliti selama masa studi.
8. Ibu Sumi Pratiwi, S.Pd. selaku kepala SDN 01 Jagung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Dewi Lestari, S.Pd. selaku guru kelas tiga yang telah memberikan dukungan dan kerjasama selama proses penelitian berlangsung.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi Teoritik	9
2.1.1 Implementasi Dalam Pembelajaran	9
2.1.2 Pengertian Game Based Learning	12
2.1.3 Manfaat Game Based Learning	13
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Game Based Learning</i>	16
2.1.5 Pengertian <i>Wordwall</i>	17
2.1.6 Karakteristik <i>Wordwall</i>	19
2.1.7 Fitur – Fitur Pada <i>Wordwall</i>	20
2.1.8 Pengertian Mata Pelajaran Matematika	21
2.1.9 Karakteristik Mata Pelajaran Matematika	23
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Fokus Penelitian	33
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.4 Data dan Sumber Data	33

3.5 Teknik Pengumpulan Data	34
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	43
3.7 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Profil SDN 01 Jagung	47
4.1.2 Implementasi Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Matematika	51
4.1.3 Faktor Pendukung Implementasi Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Matematika	60
4.1.4 Faktor Penghambat Implementasi Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Matematika.....	62
4.2 Pembahasan	63
4.2.1 Implementasi Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 01 Jagung	63
4.2.2 Faktor Pendukung Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 01 Jagung.....	69
4.2.3 Faktor Penghambat Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 01 Jagung.....	71
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	81

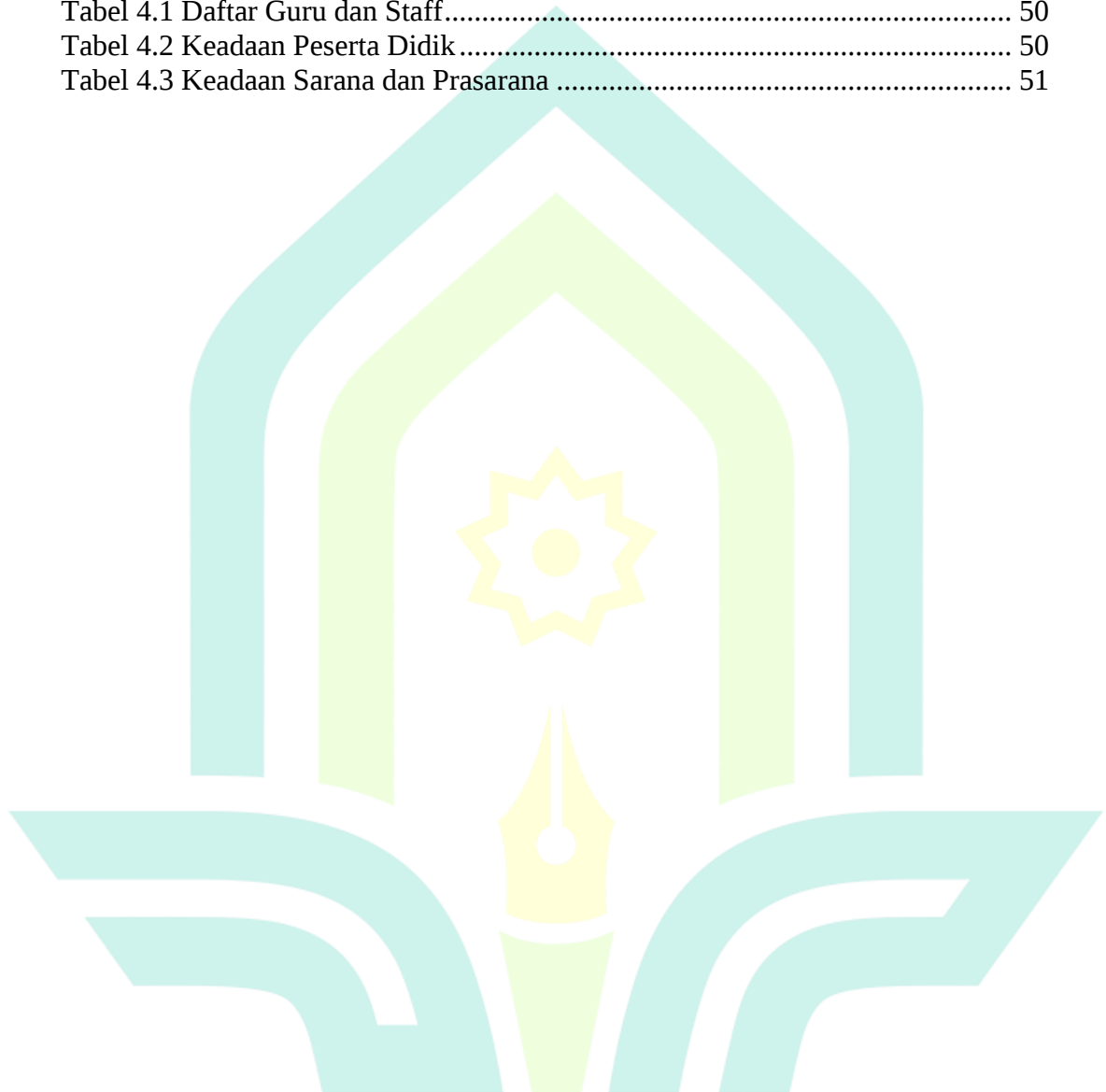
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 4.1 Media <i>Wordwall</i> Fitur <i>Open The Box</i>	54
Gambar 4.2 Kegiatan Pembelajaran.....	56



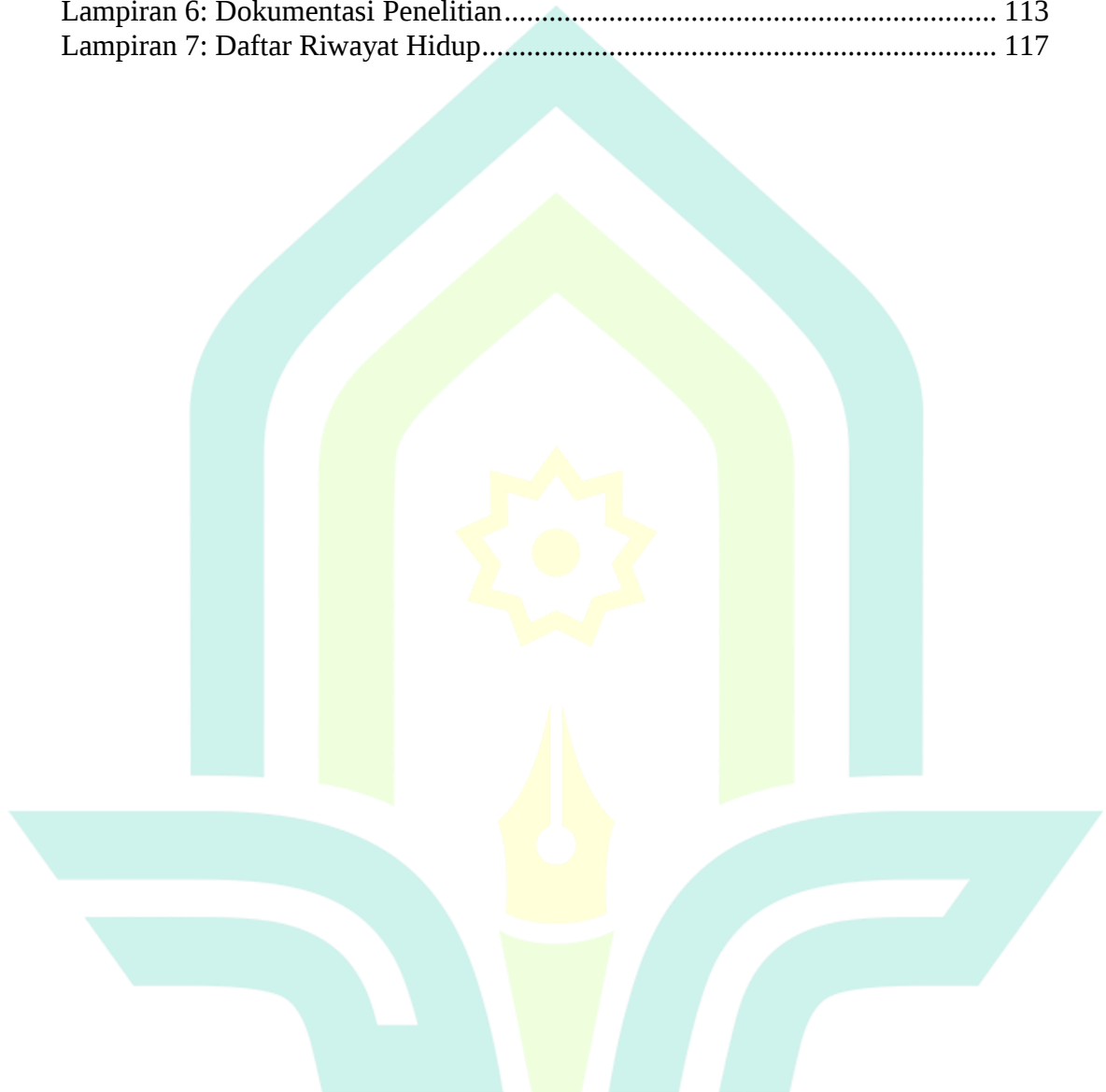
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Pedoman Observasi Guru	35
Tabel 3.2 Lembar Pedoman Observasi Peserta Didik.....	37
Tabel 3.3 Lembar Pedoman Wawancara Guru	39
Tabel 3.4 Lembar Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	41
Tabel 3.5 Lembar Pedoman Dokumentasi	43
Tabel 4.1 Daftar Guru dan Staff.....	50
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik	50
Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	81
Lampiran 2: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	82
Lampiran 3: Pedoman Penelitian	83
Lampiran 4: Hasil Penelitian.....	88
Lampiran 5: Modul Ajar	108
Lampiran 6: Dokumentasi Penelitian.....	113
Lampiran 7: Daftar Riwayat Hidup.....	117



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor penting dalam peningkatan sumber daya manusia terhadap keberhasilan tujuan pendidikan adalah guru. Pendidikan adalah kegiatan yang melibatkan hubungan antara guru dan peserta didik. Untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan, guru harus profesional, kreatif, dan memiliki sikap yang menyenangkan terhadap peserta didik (Ernawati dkk., 2021)

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang menjadi pondasi pendidikan. Pernyataan ini terdapat dalam pasal 37 UU RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sisdiknas, menjelaskan bahwa Matematika wajib diajarkan sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Hayati & Jannah, 2024). Ini karena Matematika merupakan ilmu yang sangat dekat dengan kehidupan manusia sehari – hari. Karena ilmu Matematika sangat penting dalam kehidupan, manusia harus memahaminya dengan baik. Salah satu cara untuk memahami Matematika yaitu dengan mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Di sekolah, peserta didik seringkali beranggapan bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menegangkan. Ini karena berbagai sebab, salah satu penyebabnya yaitu pembelajaran matematika yang kurang efektif dalam menanamkan konsep kepada peserta didik, selain itu pembelajaran matematika yang berpusat pada

guru dan peserta didik cenderung pasif, membuat kurangnya motivasi untuk belajar (Wijaya & Hermita, 2020).

Salah satu cara yang efektif untuk mengatasi peserta didik yang pasif dalam pembelajaran matematika adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Untuk itu, berbagai model pembelajaran yang inovatif harus mampu dimanfaatkan dan diterapkan oleh guru. Tidak hanya model pembelajaran, namun penggunaan strategi, media, dan pendekatan dalam pembelajaran pun penting karena ini akan membuat situasi kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik (Sumardjan, 2017).

Teori belajar konstruktivis menyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam pandangan konstruktivisme kognitif yang digagas oleh Jean Piaget, proses belajar adalah ketika individu secara aktif menciptakan gambaran realitasnya sendiri. Oleh karena itu, penting bagi pembelajar untuk mengolah dan mengubah informasi yang kompleks agar dapat dipahami sebagai pengetahuan baru (Gunanto, 2021). Model pembelajaran *game based learning* merupakan salah satu pendekatan inovatif yang dapat dimanfaatkan. Menurut Firoza dalam Rahmaniati (2024) model *game based learning* yaitu model pembelajaran yang menggabungkan permainan dan materi pelajaran sebagai bagian dari edukasi agar peserta didik saling berpartisipasi satu sama lain (Rahmaniati, 2024). Sedangkan menurut Siagian dkk. (2023) model *game based learning* merupakan teknik pembelajaran yang memanfaatkan

permainan *online* ataupun *offline* untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar (Siagian dkk., 2023).

Adanya tantangan dalam dunia pendidikan yang semakin menuntut inovasi dalam menjawab kebutuhan pembelajaran di era digital, penerapan teknologi berbasis permainan menjadi lebih tepat (Melvi dkk., 2024). Media pembelajaran digital tentunya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, salah satu media pembelajaran digital adalah *edugame wordwall*. *Wordwall* merupakan media berbasis *web* yang memungkinkan pengguna membuat kuis interaktif. Guru dapat membuat pertanyaan kreatif di *wordwall* berdasarkan materi yang dipelajari di kelas seperti, kuis, teka – teki, dan lain sebagainya. Hal ini dapat memberikan peluang kepada guru untuk menyusun aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Ningrum dkk., 2023).

Dengan model pembelajaran berbasis *game* ini, pemanfaatan *wordwall* untuk digitalisasi pendidikan memiliki efek positif pada metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dikarenakan peserta didik akan cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya bergantung pada buku dan kurang mendorong partisipasi peserta didik. Maka dari itu, penerapan *wordwall* ini akan memenuhi digitalisasi pendidikan karena pada generasi sekarang ini teknologi semakin berkembang pesat, sehingga perlu diimbangi dengan keterampilan guru. Selain dapat mengurangi kebosanan, *wordwall* juga dapat menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik (Putra dkk., 2024).

Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nursyafa'ah (2024) menyatakan bahwa dengan menggunakan metode

game based learning berbasis *wordwall* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih aktif di dalam pembelajaran, sehingga mampu mengatasi kebosanan dan peserta didik menjadi bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian Buyun (2024) juga mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar. Karena peserta didik aktif bertanya dan menjawab selama proses belajar berlangsung sehingga terjadinya komunikasi dua arah. Dengan ini pembelajaran menggunakan media *wordwall* sangat didominasi oleh peserta didik, dengan demikian dapat membantu peserta didik dalam mengetahui konteks pembelajaran dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 3 di SDN 01 Jagung, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru sudah pernah menerapkan model *game based learning* dengan *wordwall*. Pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk yang interaktif. Sehingga, dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. *Wordwall* yaitu salah satu platform digital berbasis *game* dengan menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat membentuk peserta didik lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan bisa meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (Melvi dkk., 2024).

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) secara konkret dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Peserta

didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis permainan cenderung lebih fokus, lebih aktif, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Tingkat keterlibatan ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih positif serta membentuk keterampilan sosial peserta didik (Paulina dkk., 2023). Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat memengaruhi motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penerapan *game based learning* dengan *wordwall* ini dapat membuat peserta didik penuh antusias dalam proses belajar, sehingga mampu menjawab beberapa pertanyaan di *wordwall* yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, *wordwall* adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang bisa membuat semangat belajar peserta didik semakin meningkat. Dengan demikian, *wordwall* sangat cocok digunakan pada proses belajar mengajar karena dibuat untuk membantu proses pembelajaran dan membuat peserta didik terlibat secara aktif agar bisa mencapai tujuan belajar (Syahrani. P dkk., 2024).

Salah satu sebab penerapan model *game based learning* dengan media *wordwall* yaitu karena memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan kombinasi keduanya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Aktivitas *wordwall* dapat diintegrasikan dalam permainan maupun tantangan yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran *game based learning* dan platform *wordwall* juga

dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna untuk peserta didik (Dluha & Wijaya, 2024).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SDN 01 Jagung Kecamatan Kesesi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang monoton.
2. Kurangnya minat peserta didik terhadap matematika, karena peserta didik menganggap bahwa matematika membosankan.
3. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *game based learning* berbasis *wordwall*.
4. Keterlibatan peserta didik dalam proses belajar meningkat.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini hanya berfokus pada proses penerapan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* dalam mata pelajaran matematika, model pembelajaran lain tidak akan dibahas pada penelitian ini.
2. Penelitian ini secara khusus akan meneliti penggunaan media *wordwall* dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran lain tidak akan menjadi fokus penelitian.
3. Penelitian ini akan dilakukan di kelas III SDN 01 Jagung Kecamatan Kesesi, kelas dan sekolah lain tidak akan menjadi fokus penelitian.

4. Penelitian ini akan mengkaji proses implementasi serta faktor pendukung dan penghambat, aspek lain diluar ini tidak akan dibahas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Matematika kelas III di SDN 01 Jagung kecamatan Kesesi?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Matematika kelas III di SDN 01 Jagung kecamatan Kesesi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan proses implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Matematika kelas III di SDN 01 Jagung kecamatan Kesesi.
2. Untuk mengidentifikasi faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pada implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Matematika di SDN 01 Jagung kecamatan Kesesi.\

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat dari penelitian ini terbagi atas dua jenis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan ikut serta untuk berkontribusi dalam bidang pendidikan sebagai salah satu pendekatan inovatif terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran, terutama melalui platform digital seperti *Wordwall* khususnya pada pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* dapat mendukung program pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk mengembangkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.
- b. Bagi guru implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* dapat memberi alternatif model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan *wordwall*, sehingga bisa membantu guru dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi melalui media pembelajaran yang interaktif, menarik dan berbasis permainan.

BAB II

PENUTUP

2.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 01 Jagung dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan dimulai dengan penentuan tujuan pembelajaran, menyiapkan perangkat pembelajaran termasuk *game wordwall* dengan fitur *open the box* dan dokumen yang diperlukan sebelum pembelajaran, seperti modul ajar yang dibuat sesuai dengan prinsip pembelajaran efektif. Tahap pelaksanaan diterapkan secara sistematis sesuai dengan langkah – langkah kegiatan pembelajaran dalam modul ajar yang mengintegrasikan *game based learning* berbasis *wordwall*, meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap evaluasi, guru memberikan tugas sederhana atau latihan lanjutan berupa LKPD berkaitan dengan materi yang telah dipelajari melalui *wordwall*, agar pemahaman peserta didik semakin kuat. Implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 01 Jagung dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, interaksi, dan motivasi belajar peserta didik. Melalui aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan

interaktif, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Model *game based learning* berbasis *wordwall* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif antar peserta didik. Dengan demikian implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga inovasi pedagogis yang memperkuat antara peserta didik, guru, dan materi pelajaran secara lebih dinamis dan bermakna.

2. Dalam implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 01 Jagung tentunya terdapat faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukungnya yaitu, ruang kelas yang memadai, ketersediaan perangkat, koneksi internet, kesiapan guru dalam mengelola kegiatan, serta antusiasme peserta didik yang tinggi. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu, jaringan internet yang tidak stabil, suara bising dari luar kelas yang mengganggu fokus belajar, keterbatasan perangkat, serta waktu yang tersedia terbatas.

2.2 Saran

1. Bagi guru, implementasi model *game based learning* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika dapat dijadikan alternatif inovatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru diharapkan mampu merancang permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran serta tingkat kemampuan peserta didik.
2. Bagi sekolah, perlu menyediakan fasilitas pendukung teknologi, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat digital yang memadai serta

pelatihan bagi guru agar penerapan model *game based learning* berbasis *wordwall* dapat berjalan secara optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk dapat melakukan studi panjang untuk mengetahui efek berkelanjutan dari penggunaan *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, & Wahyudin. (2023). *Pembelajaran Matematika Era Digitalisasi*. Deepublish Digital.
- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R., & Sukmawati, D. M. (2023). *Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1).
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Journal Of Social Science Research*, 3(6).
- Arti, H. (2024). *Implementasi Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Dorongan Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Menengah Atas Laboratorium Universitas PGRI Semarang [Skripsi]*. Universitas PGRI Semarang.
- Ayunityas, S., Amin, S., & Aldila, T. H. (2025). Penerapan Media Wordwall Pada Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Tuntang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(3).
- Buyun, Z. T. A. B. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu [Skripsi]*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Darwin, Bahari, Y., Warneri, & Juhata. (2024). Literatur Review: Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Journal Of Social Science Research*, 4(5).
- Dluha, M. W. S., & Wijaya, D. N. (2024). Dampak Penggunaan Web Wordwall Pada Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2).
- Elfrianto, Tanjung, B. N., Pulungan, L. H., & Afifah, N. (2024). *Kebijakan Kepala Sekolah Integrasi Teknologi Dalam Proses Pembelajaran dan Administrasi Sekolah*. UMSU Press.

- Ernawati, Zulmaulida, R., Saputra, E., Munir, M., Zanthi, L. S., Rusdin, Wahnyuni, M., Irham, M., Akmal, N., & Nasruddin. (2021). *Problematika Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fajar, A. P., Damayanti, Y., Ghazia, M. P. N., Prasetyawan, A., Putri, C. K., Puspitasari, K. D., Larasati, S. A., Oktavi, T. A. C., Setiawan, F. X., Utami, R. A., Putri D, B. A., & Dewi, R. A. (2023). *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book.
- Fajriatin, K., Zaki, A., Wingkolatin, & Handayani, N. F. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pendidikan Pancasila Kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan. *Indonesian Journal on Education*, 2(1).
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Gunanto, S. G. (2021). Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1).
- Hayati, M., & Jannah, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1).
- Iskandar, A., Aimang, H. A., Risnanosanti, Hanafi, H., Maruf, N., Fitriani, R., & Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Iskandar, A., Johanis M, A. R., Mansyur, Fitriani, R., Ida, N., & Sitompul, P. H. S. (2023). *Dasar Metode Penelitian*. Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model—Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Kavak, Ş. (2022). Digital Game-Based Learning Model As An Educational Approach. *Prizren Social Science Journal*, 6(2).
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi Dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1).
- Kusmiyati. (2022). *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher.
- Marlisa, M. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar*

Siswa di SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman [Skripsi]. Universitas Bung Hatta.

- Melvi, Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Ningrum, A., Ibrahim, M., & Sunarsih. (2023). Penerapan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas II Sdn Kaliasin VII/286 Surabaya. *National Conference For Ummah*, 2(2).
- Noviyanti, Noviyani, R., & Sumiarti. (2021). Model Kurikulum Transmisi Dan Implementasinya Dalam PAI. *Jurnal Pengetahuan Islam*, 1(1).
- Nur'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3).
- Nuria, S., Firman, & Desyandri. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Nursyafa'ah, O. C. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 Sma Negeri 3 Kota Jambi [Skripsi]. Universitas Jambi.*
- Palupi, A. T., Sismulyasih, N., Farikah, F. N., & Wasilah, Z. (2023). *Metode dan Media Inovatif: Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil dalam Berbahasa.* Cahya Ghani Recovery.
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruji, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1).
- Rafi, A. A., Albantani, A. M., & Fudhaili, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Wordwall dalam Pengajaran Kosakata pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Mumtaza Tangerang Selatan. *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 2(4).

- Rahmaniati, R. (2024). *Model—Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramadan, Z. H., Putri, M. E., & Nukman, M. (2025). *Konsep & Teori Belajar Pembelajaran Abad 21*. Zifatama Jawara.
- Ramadhan, R. N., Nurdin, B., & Sarbaitinil. (2025). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas X Fase E5 di SMAN 1 Bayang Pesisir Selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Risky, E. A., Widyatama, P. R., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Pemanfaatan Platform Wordwall sebagai Sarana Pembelajaran dalam Mendorong Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IX SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4).
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD Press.
- Saleha, N. L., Ariadi, P., & Zahri, S. (2023). Implementasi Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gamasis (Games Anak Islami) dengan Website Wordwall di SDN 237 Palembang. *Educational Journal of Innovation and Publication*, 2(4).
- Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sumardjan. (2017). *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*. Formaci Press.
- Syahrani. P, S., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Of Social Science Research*, 2(4).
- Tarumasely, Y. (2022). *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Academia Publication.
- Trygu. (2020). *Motivasi Dalam Belajar Matematika*. Guepedia.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).

Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., Erningsih, Afriana, Husnita, L., Arianto, T., Salsabila, U. H., Firmansyah, Nazmi, R., Junaidi, J. K., Sariani, N., & Pomalingo, S. (2023). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2).

Wijaya, T. T., & Hermita, N. (2020). *What Is TPMK? The Best Way To Become The Best Math Teacher*. AE Publishing.

Yuliati, N. W., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Surojoyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).

