

PENERAPAN MODEL GAMES BASED LEARNING (GBL) BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Putri Alia Miranti Irzan¹, Fadhilaturrahmi², Nurhaswinda³, Zulfah⁴, Rusdial Marta⁵

¹PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

²PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

³PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

⁴PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

⁵PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Alamat e-mail : 1putrialia3321@gmail.com,

2fadhilaturrahmi@universitaspahlawan.ac.id, 3nurhaswinda@gmail.com,

4zulfahasni670@gmail.com, 5dial.fredo90@gmail.com,

ABSTRACT

This study was motivated by the low problem-solving skills of students in mathematics learning in grade IV of SD Muhammadiyah 014 Pulau Payung. One solution to overcome this problem is the application of the Wordwall-based Games Based Learning model. This study aims to improve students' problem-solving skills in measuring area and volume. The method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. There were 19 fourth-grade students participating in this study. Data collection techniques included observation, tests, and documentation, while the instruments used were teaching modules, observation sheets, and test sheets. The results showed an increase in problem-solving skills in each cycle. The pre-action average score was 31.05 with a classical completeness of 10.53%. In cycle I, the first meeting increased to 39,73 (21.05%), cycle I, second meeting, 61,84 (42.10%), cycle II, first meeting, 74,60 (63.16%), and cycle II, second meeting, increased to 86,57 with a classical mastery level of 100%. Thus, the Wordwall-based Games Based Learning model effectively improves students' problem-solving skills.

Keywords: Games-Based Learning Model, Wordwall, Problem-Solving Skill, Measuring Area and Volume

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SD Muhammadiyah 014 Pulau Payung. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah penerapan model Games Based Learning berbasis Wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pengukuran luas dan volume. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa kelas IV.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan instrumen yang digunakan berupa modul ajar, lembar observasi, dan lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada setiap siklus. Nilai rata-rata pratindakan sebesar 31,05 dengan ketuntasan klasikal 10,53%. Pada siklus I pertemuan pertama meningkat menjadi 39,73 (21,05%), siklus I pertemuan kedua 61,84 (42,10%), siklus II pertemuan pertama 74,60 (63,16%), dan siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 86,57 dengan ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian, model Games Based Learning berbasis Wordwall efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: Model *Games Based Learning*, *Wordwall*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Pengukuran Luas dan Volume

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan seseorang. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang sebaik-baiknya untuk menunjang kehidupan yang lebih baik. Menurut Mardhiyah pendidikan yang berkualitas juga akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Ginting, E. et al., 2022). Peningkatan kualitas pendidikan bisa dilakukan dengan melakukan perubahan secara aktif, efektif, dan efisien. Hal ini akan membuat terdorongnya semua orang untuk memperhatikan perkembangan pendidikan. Guru disebut juga dengan agen perubahan, karena itu guru dituntut untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar (KBM) yang aktif dan menyenangkan agar kegiatan

pembelajaran menarik perhatian siswa dan tercapainya tujuan pendidikan.

Salah satu pembelajaran yang sangat penting di sekolah yaitu Matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan (Sugiyamti, 2018). Matematika merupakan salah satu ilmu yang banyak di manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam transaksi, perdagangan, pertukangan, dan lain sebagainya. Menurut Winarni dan Harmini tujuan belajar matematika yang tertera dalam kurikulum mata pelajaran matematika sekolah pada semua jenjang pendidikan, yaitu: mengarah pada kemampuan siswa pada pemecahan masalah yang dihadapi dalam

kehidupan sehari-hari (Widodo & Kartikasari, 2017).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dan harus dikembangkan khususnya dalam pembelajaran matematika, karena siswa diharapkan dapat menguasai pemecahan masalah agar mampu menangani persoalan matematika yang berkaitan dengan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses kemampuan perencanaan yang dilakukan agar mendapatkan penyelesaian tertentu dari sebuah masalah yang disajikan. Pada pembelajaran matematika, siswa diharapkan belajar menemukan konsep melalui dari tahap analisis dan memecahkan masalah, jadi siswa tidak hanya menerima transfer ilmu dari guru saja (Kurniawati et al., 2019). Dengan adanya kegiatan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika, siswa diharapkan bisa mengembangkan kemampuan untuk mengatur pemikirannya sendiri dalam

menyelesaikan suatu permasalahan atau soal latihan sesuai dengan langkah-langkah yang melibatkan komponen kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan pada hari Kamis, 20 Februari 2025 dengan guru kelas IV di SD Muhammadiyah 014 Pulau Payung terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran matematika tepatnya di kelas IV yaitu: (1) Siswa sering kesulitan dalam menyelesaikan soal latihan matematika dalam bentuk soal cerita yang memerlukan pemecahan masalah; (2) Ketika siswa tidak mengerti cara penyelesaian soal matematika, maka siswa akan meniru jawaban dari temannya tanpa mencari tahu apakah jawaban tersebut benar atau tidak; (3) Siswa terkadang kurang teliti saat memahami soal yang diberikan sehingga sulit menentukan langkah-langkah tepat dalam menyelesaikan masalah matematika, karena pada saat pembelajaran dilakukan siswa tidak terlalu memperhatikan guru.

Setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas untuk

menindaklanjuti permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti mendapatkan bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dalam bentuk soal cerita rendah bukan hanya dari faktor siswa, tetapi faktor dari guru juga mempengaruhi hal tersebut. Guru cenderung memberikan rumus atau langkah-langkah cepat untuk mencari jawaban tanpa memberi penekanan cara penyelesaian pada materi yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Penulis juga melakukan observasi dan wawancara kepada siswa, siswa menceritakan bahwa pada saat belajar matematika siswa merasa tidak senang dan merasa bosan karena menganggap matematika itu sulit, sehingga mereka tidak terlalu tertarik ketika mendengarkan penjelasan materi dari guru.

Saat melakukan pengamatan didapatkan bahwa dalam menyelesaikan masalah matematika kemampuan siswa masih tergolong rendah, permasalahan ini juga terlihat saat peneliti memberikan uji soal tes kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 014 Pulau Payung. Uji soal tes tersebut dibuat untuk

melihat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika, hasil dari uji soal tes itu didapatkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah. Penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini salah satunya karena pemahaman siswa dalam pembelajaran kurang. Dalam pembelajaran matematika guru juga masih menggunakan metode ceramah tanpa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, hanya berfokus pada buku pelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pembelajaran Matematika.

Guru bisa membuat perubahan dalam pembelajaran di kelas dengan membuat inovasi baru dengan menggunakan model dan media yang membuat siswa lebih tertarik dalam belajar, hal itu akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan soal matematika. Salah satu model yang bisa membuat siswa tertarik dalam belajar dan dirasa cocok yaitu *Games Based Learning* (GBL).

Games Based Learning atau pembelajaran berbasis permainan ini merupakan model pembelajaran yang memadukan materi pembelajaran

dengan *Game*, dimana dalam model ini siswa akan belajar dengan cara bermain. Model *Games Based Learning* ini juga bisa diterapkan dengan menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Mukaromah et al., 2021). Era digital sekarang guru harus menyesuaikan pembelajaran dengan kemajuan zaman dengan berbantuan teknologi digital. Penggunaan teknologi dan media digital telah menjadi salah satu solusi potensial untuk mengatasi kesulitan belajar matematika di era modern (Nurhaswinda & Parisu, C., Z., 2025). Salah satu aplikasi yang dapat membantu yaitu aplikasi berbasis *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah media yang menampilkan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari berbagai jarak dan posisi siswa di kelas (Maghfiroh, 2018). *Wordwall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa pada saat proses pembelajaran. *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat membuat

siswa tertarik dan fokus pada pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Matematika, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran yang mengikuti perkembangan era digital, yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Muhammadiyah 014 Pulau Payung dengan menerapkan model *Games Based Learning* (GBL) berbasis *wordwall*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tahapan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah 014 Pulau Payung pada semester genap pada

bulan Mei tahun 2025 dengan siswa yang berjumlah 19 orang sebagai subjek. Kelas ini dipilih karena saat observasi pratindakan terdapat permasalahan matematika yaitu rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, dan proses pembelajaran di kelas IV ini belum ada menerapkan model *Games Based Learning* (GBL) berbasis *wordwall*, hanya berfokus pada penyampaian materi dengan menyampaikan rumus atau langkah-langkah cepat untuk mencari jawaban tanpa memberi penekanan cara penyelesaian pada materi yang berkaitan dengan pemecahan masalah.

Adapun yang harus dipersiapkan pada tahap perencanaan yaitu mempersiapkan alur tujuan pembelajaran, menyiapkan modul secara lengkap sesuai dengan model *Games Based Learning*, menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, membuat lembar soal tes, menyiapkan media game *wordwall* sesuai materi, meminta kesediaan guru kelas IV dan teman sejawat untuk menjadi observer aktivitas guru dan siswa, dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan pelaksanaan

pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan secara terstruktur sesuai dengan langkah-langkah model *Games Based Learning* (GBL) berbasis *wordwall*. Pada tahap pelaksanaan terdiri dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator melakukan tahap observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang sudah dipersiapkan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan mencatat kejadian penting apakah ada hal-hal yang harus segera diperbaiki agar tindakan yang dilakukan mencapai tujuan yang diinginkan. Setelah itu, tahap refleksi akan dilaksanakan dengan menganalisis seluruh data observasi untuk mengetahui dimana letak kekurangan dan kelemahan guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Seluruh proses pembelajaran di siklus I dan siklus II diamati untuk melihat yang harus diperbaiki dan sudah sejauh mana perbaikan tersebut berdampak pada pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa ketika proses model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Games Based Learning (GBL) berbasis wordwall. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang pemahaman siswa dan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa, dimana soal tes ini berbentuk essay. Sementara dokumentasi seperti melampirkan foto-foto saat pembelajaran berlangsung dan hasil penyelesaian soal tes siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa modul ajar, lembar observasi, dan lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan, dan peningkatan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa antar siklus. Sedangkan analisis kualitatif untuk menggambarkan perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dengan menerapkan model Games Based

Learning (GBL) berbasis wordwall pada pembelajaran Matematika tentang pengukuran luas dan volume.

1. Data Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Data hasil kemampuan pemecahan masalah siswa didapatkan dari penilaian soal tes yang diberikan secara individu pada setiap siklus. Skor maksimal setiap tes adalah 100 yang diperoleh dari soal essay. Setiap skor yang diperoleh siswa akan dibagi dengan skor maksimal per indikator yaitu 40 dan dikalikan 100, sehingga jika semua jawaban benar siswa akan mendapatkan nilai 100. Setelah persentase ketuntasan individu siswa dihitung, maka akan ditetapkan kriteria kategori nilai siswa. Kriteria kategori ketuntasan ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Interval Kategori Ketuntasan Individual

Nilai	Kriteria
93 - 100	Sangat Baik (SB)
84 - 92	Baik (B)
75 - 83	Cukup (C)
≤ 75	Kurang (K)

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah, penelitian ini menggunakan acuan ketuntasan belajar secara individu.

Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila siswa memperoleh nilai lebih dari KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelas IV SD Muhammadiyah 014 Pulau Payung, diperoleh data kemampuan pemecahan masalah siswa. Pengambilan data dilakukan pada setiap siklus yang terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini diamati oleh observer yaitu guru kelas dan teman sejawat. Setelah dilakukan perhitungan maka dapat diperoleh hasil rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal siswa yang tuntas sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Siklus I

Kategori	Skor	Nilai Siswa	
		P 1	P2
Sangat Baik	93-100	0	0
Baik	84-92	1	1
Cukup	75-83	3	7
Kurang	≤ 75	15	11
Jumlah Siswa		19	19
Rata-Rata		39,73	61,84
Kategori	Kurang	Kurang	
Tuntas	21,05%	42,10%	
Tidak Tuntas	78,95%	57,90%	

Data diatas diperoleh dari pemberian soal tes berupa pemecahan masalah pada

pembelajaran matematika diakhir pertemuan. Penilaian individu dengan diberikan soal sebanyak 4 soal terkait materi pengukuran luas. Pada siklus I pertemuan 1 didapatkan siswa yang tuntas sebanyak 4 orang dari 19 siswa keseluruhan dengan rata-rata 39,73 dan ketuntasan klasikal 21,05%, dimana ini sudah meningkat dari saat pratindakan tetapi masih rendah karena siswa masih beradaptasi dan sudah mulai memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus I pertemuan 2 juga mengalami peningkatan dimana siswa yang tuntas sudah berjumlah 8 orang dari 19 siswa keseluruhan dengan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa 61,84 dan ketuntasan klasikal 42,10%. Hasil pembelajaran dengan menggunakan model *Games based learning* berbasis *wordwall* pada siklus I masih belum maksimal dan masih perlu ditingkatkan lagi dan melakukan perbaikan pada siklus II, karena pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa yang berpartisipasi dan serius dalam mengikuti kegiatan. Masih ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru, saat bermain Game di *wordwall* secara

berkelompok hanya beberapa siswa yang aktif menjawab dan menyelesaikan soal yang diberikan. Maka untuk siklus II guru akan memperbaiki kesalahan agar hasil di siklus II ini jauh meningkat.

Tabel 3. Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus II

Kategori	Skor	Nilai Siswa	
		P 1	P2
Sangat Baik	93-100	0	7
Baik	84-92	3	3
Cukup	75-83	9	9
Kurang	≤ 75	7	0
Jumlah Siswa		19	19
Rata-Rata		74,60	86,57
Kategori		Cukup	Baik
Tuntas		63,16%	100%
Tidak Tuntas		36,84%	0

Pelaksanaan siklus II sudah menunjukkan perbaikan dan lebih baik dibandingkan siklus pertama. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada siklus II pertemuan 1 dimana siswa yang tuntas berjumlah 12 orang dari 19 siswa secara keseluruhan dan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa meningkat menjadi 74,60 dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,16%. Kemudian pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa sebesar 86,57 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% yang artinya siswa sudah tuntas

secara keseluruhan yaitu 19 orang. Jadi, siklus II sudah berjalan lebih baik dari pada siklus I.

Dapat dilihat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SDM 014 Pulau Payung pada materi pengukuran volume sudah meningkat. Hasil pelaksanaan tindakan melalui model pembelajaran *Games Based Learning* berbasis *wordwall* sudah dilakukan peneliti sesuai dengan langkah-langkahnya. Guru sudah mampu mengkondisikan kelas dengan baik, serta siswa sudah paham indikator pemecahan masalah yang walaupun masih ada siswa yang masih mencapai kategori cukup.

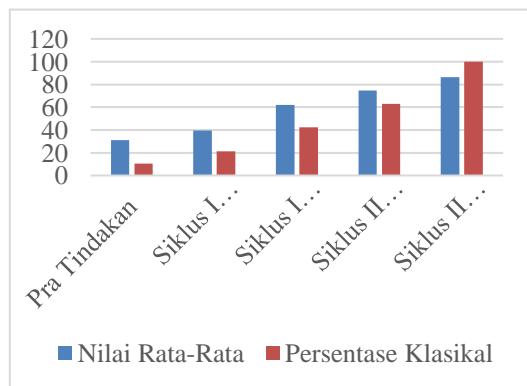
Berdasarkan analisis data hasil kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 014 Pulau Payung, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada pratindakan sebesar 31,05 dengan ketuntasan klasikal 10,53%, pada siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan dengan rata-rata 39,73 dengan ketuntasan klasikal 21,05%, pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa sebesar 61,84 dengan ketuntasan klasikal sebesar 42,10%.

Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa sebesar 74,60 dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,16%, dan pada siklus II pertemuan 2 nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa sebesar 86,57 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari pratindakan sampai siklus II. Data peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dari pratindakan hingga siklus II disajikan pada tabel:

Tabel 4. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pratindakan ke Siklus I dan Siklus II

Pra tindakan	Siklus I		Siklus II	
	P1	P 2	P1	P 2
31,05	39,73	61,84	74,60	86,57
10,53%	21,05 %	42,10 %	63,16 %	100 %

Berikut disajikan grafik peningkatan kemampuan pemecahan masalah:



Gambar 1. Grafik Kemampuan Pemecahan Masalah Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Penerapan model *Games Based Learning* berbasis *wordwall* ini dapat terlihat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini ditandai dengan siswa sudah berpartisipasi dan serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pada saat bermain *Game* di *wordwall*, siswa sudah mendengarkan penjelasan guru, siswa sudah menyelesaikan soal yang diberikan secara individu dan sesuai dengan arahan. Jadi terbukti dengan pembelajaran berbasis permainan bisa mendorong siswa untuk aktif dalam belajar dan bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Shaffer, Squire, Halversoon dan Gee dalam (Kailani et al., 2019) yang mengatakan permainan bisa secara efektif menjadikan kegiatan pembelajaran yang konseptual, terampil memecahkan masalah karena siswa berpartisipasi dalam permainan itu sendiri. Kemudian di era digital sekarang guru memang harus menyesuaikan pembelajaran dengan

kemajuan zaman dan bisa memanfaatkan teknologi digital untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dan media digital telah menjadi salah satu solusi potensial untuk mengatasi kesulitan belajar matematika di era modern, dan terbukti saat menggunakan bantuan aplikasi *wordwall* pembelajaran menjadi lebih aktif dan kemampuan pemecahan masalah siswa juga meningkat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SDM 014 Pulau payung dengan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) Berbasis Wordwall. Hal ini dapat dilihat dari hasil soal tes berupa kemampuan pemecahan masalah matematika yang ada peningkatan pada setiap siklusnya. Pada kegiatan pra tindakan didapatkan nilai rata-rata 31,05 dengan ketuntasan klasikal 10,53%, pada siklus I pertemuan 1 sudah mengalami peningkatan dengan rata-rata 39,73 dengan ketuntasan klasikal 21,05%, dan pada siklus I pertemuan 2 ini diperoleh nilai

rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa sebesar 61,84 dengan ketuntasan klasikal sebesar 42,10%. Pada siklus II pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa sebesar 74,60 dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,16%. Pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa sebesar 86,57 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) Berbasis Wordwall dapat meningkatkan penguasaan materi pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model *Games based learning* di sekolah lainnya agar dapat meningkatkan hasil kemampuan pemecahan masalah matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginting, E., V., Ginting, R., R., & Hasibuan, R., J. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan di SDN 0704 Sungai Korang. *Pendidikan Indonesia*, 3(4), 407–416.

- Kailani, S., Newton, R., & Pedersen, S. (2019). Game-Based Learning and Problem-solving Skills: A Systematic Review of the Literature. *EdMedia + Innovate Learning*, June 2019. https://www.researchgate.net/publication/355652112_Games-Based_Learning_and_Problem-solving_Skills_A_Systematic_Review_of_the_Literature
- Kurniawati, I., Raharjo, T., J., & Khumaedi. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan abad 21. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2(1), 701–707. https://proceeding.unnes.ac.id/sn_pasca/article/view/360/380
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/13742>
- Mukaromah, L., Suryawan, A., & Wijayanto, S. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review*, 1(2), 62–73. <https://doi.org/10.31603/bedr.5663>
- Nurhaswinda, & Parisu, C., Z., L. (2025). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar dan Solusinya. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 50–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.54297/jpmid.v1i1.884>
- Sugiyamti. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode Cooperatif Learning Jigsaw Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomika*, 2(01), 175–186. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.195>
- Widodo, S., & Kartikasari. (2017). Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Model Creative Problem Solving (CPS). *Jurnal PRISMA Universitas Suryakancana*, VI(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35194/jp.v6i1.28>