

Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall Di SMA Negeri 1 Kabila

Vanessa Botutihe¹, Sunarty S. Eraku¹, Masruroh¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: vanesabotutihe36@gmail.com

Abstract

This study analyzes students' responses to the use of the Wordwall application-based Game Based Learning model at SMA Negeri 1 Kabila. The purpose of this study is to examine the effectiveness of this learning model in improving student activity, participation, and learning outcomes in geography. This study uses a quantitative approach with a descriptive design, involving 10th grade students as subjects. Student activity data were collected through questionnaires and observations, analyzed descriptively using frequency, percentage, and average. The results showed a significant increase in student engagement from the first to the fourth meeting, from 68.88% to 97.77%. This increase reflects students' positive response to a more interactive and enjoyable learning method compared to conventional methods. The Wordwall-based Game-Based Learning model proved to be effective in increasing student engagement and concentration, which contributed to improved geography learning outcomes. Thus, this model is an innovative and relevant alternative for learning in the digital age and is in line with the Merdeka curriculum requirements at SMA Negeri 1 Kabila. This study also emphasizes the importance of utilizing digital learning media that can stimulate student motivation and interest in the teaching and learning process. The use of Wordwall as a Game-Based Learning platform provides a varied and enjoyable learning atmosphere that facilitates the understanding of abstract geography concepts. In addition, this study highlights the role of teachers as facilitators in integrating technology with learning methods that can maximize student potential. The implications of the research results show that the application of Wordwall-based Game-Based Learning can be used as an effective learning strategy to improve the quality of education in high schools.

Keywords: Game-Based Learning; Wordwall; Geography Learning.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi *wordwall* di SMA Negeri 1 Kabila. Tujuan penelitian adalah mengkaji efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan aktivitas, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan deskriptif, melibatkan siswa kelas X sebagai subjek. Data aktivitas siswa dikumpulkan melalui angket dan observasi, dianalisis secara deskriptif menggunakan frekuensi, persentase, dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dari pertemuan pertama hingga keempat, dari 68,88% menjadi 97,77%. Peningkatan ini mencerminkan respons positif siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Model *game based learning* berbasis *wordwall* terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar geografi. Dengan demikian, model ini menjadi alternatif inovatif dan relevan untuk pembelajaran di era digital dan sesuai tuntutan kurikulum Merdeka di SMA Negeri 1 Kabila. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan *wordwall* sebagai platform *game based learning* memberikan suasana pembelajaran yang variatif dan menyenangkan sehingga mempermudah pemahaman konsep-konsep geografi yang abstrak. Selain itu, studi ini menyoroti peran guru sebagai fasilitator dalam mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi siswa. Implikasi hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* berbasis *wordwall* dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah menengah atas.

Kata kunci: Game Based Learning; Wordwall; Pembelajaran Geografi.

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi dan digitalisasi saat ini, perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal pendidikan. Media pembelajaran yang dulunya didasarkan pada cetak dan tatap muka sekarang mulai beralih ke media digital yang lebih interaktif dan fleksibel

(Lestyaningrum et al., 2022). Perubahan ini tidak hanya terjadi karena tuntutan zaman, tetapi juga sebagai respons terhadap kebutuhan peserta didik yang semakin terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi mulai berkembang ditandai dengan luasnya pembuatan industri *game*. Konsep *game* yang menyenangkan juga mulai merambah ke dunia pendidikan (Syahputra et al., 2021).

Salah satu platform yang semakin populer digunakan adalah aplikasi *wordwall*. *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai macam fitur template permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis (Husna et al., 2023). *Wordwall* juga salah satu platform media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan internet dan juga dicetak. Selain menyenangkan ketika digunakan, aplikasi ini juga dapat dipakai sebagai media penilaian evaluasi bagi peserta didik. *Template* yang banyak sehingga dapat digunakan pendidik untuk mengkreasikan ide bahan ajarnya (Ningrum & Siliwangi, 2024). Banyaknya *template game* membuat peserta didik tidak merasa terbebani mengerjakan tugas karena tetap dapat merasakan belajar namun dikemas dengan cara bermain (Awalia et al., 2021).

Dimana penelitian *wordwall* termasuk media pembelajaran berbasis *Website (web facilitated learning)*. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan *website* aplikasi yang digunakan untuk membuat *game* berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran (Pradani, 2022).

Dalam penelitian ini, *Game Based Learning* adalah suatu cara untuk memberikan kesempatan belajar berupa *game* kepada siswa dan juga dapat minat belajar siswa dalam pembelajaran, *wordwall* dipilih karena memiliki banyak kelebihan di antaranya adalah banyak jenis permainan yang bisa digunakan seperti kuis (*quis*), teka-teki silang (*crossword*), menemukan kecocokkan (*find the match*), roda acak (*random wheels*), benar atau salah (*true or false*) dan lain sebagainya (Aela et al., 2023).

Pembelajaran berbasis permainan berarti tidak hanya menciptakan permainan untuk siswa, namun juga merancang kegiatan pembelajaran yang secara bertahap dapat mengenalkan konsep dan mengarahkan penggunaannya pada tujuan akhir. Siswa tidak hanya mendengarkan guru di kelas, tetapi mengamati video ataupun foto lalu mendemonstrasikannya. Model ini menggunakan teknologi yang dikendalikan otak untuk menganalisis stres, kegembiraan, relaksasi, konsentrasi, minat, dan keterlibatan yang dialami siswa saat menyelesaikan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Fatimah et al., 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kabila dengan pertimbangan utama bahwa sekolah tersebut telah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *wordwall*. Pemilihan SMA Negeri 1 Kabila sebagai lokasi penelitian juga didukung oleh tersedianya arsip data yang lengkap dan terorganisir, sehingga memudahkan peneliti dalam mengakses informasi yang diperlukan. Dengan demikian, SMA Negeri 1 Kabila merupakan tempat yang representatif untuk melakukan analisis respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall*.

Bila model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan *wordwall* dipergunakan dengan sempurna maka dapat berpengaruh terhadap kesuksesan dalam mencapai hasil pembelajaran. Namun, hal tersebut masih banyak dari para guru yang menggunakan metode konvensional selama kegiatan belajar mengajar serta masih terdapat beberapa guru yang kurang dalam menerapkan model pengajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran terbaru pada era perkembangan teknologi.

Hasil wawancara guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kabila Ibu Susanti mengatakan bahwa pembelajaran geografi yang hanya menggunakan media buku, PPT, debat, dan metode ceramah sering membuat siswa bosan, terutama pada pelajaran di siang hari.

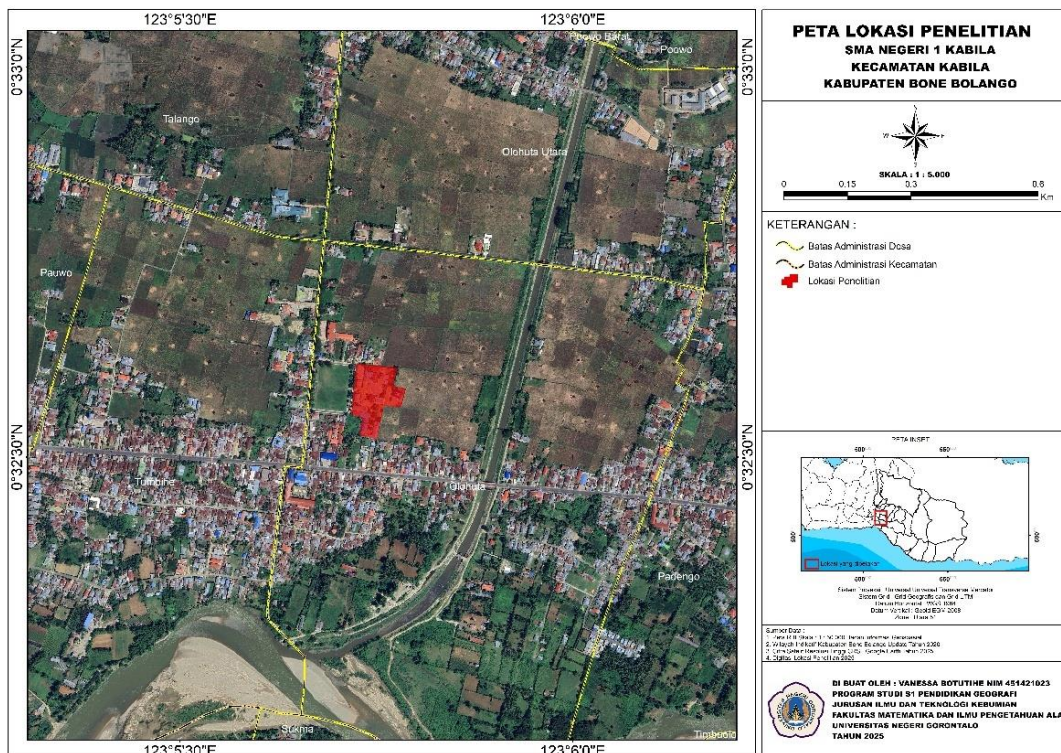
Efektivitas implementasi media ini sangat bergantung pada respons dan persepsi siswa sebagai pengguna utama. Pemahaman terhadap respon siswa penting untuk memastikan bahwa model *game based learning* berbasis *wordwall* yang diterapkan tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung kebutuhan belajar mereka. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall*. Diharapkan melalui penelitian ini dapat diperoleh pemahaman mengenai sejauh mana model pembelajaran ini diterima oleh peserta didik, serta bagaimana kontribusinya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Kabila (Modanggu et al., 2024)

Menyikapi permasalahan yang ada, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep materi dengan baik dan hasil pembelajaran secara menyeluruh. Respon aktif siswa selama proses belajar mengajar sangat penting dan menjadi tugas guru untuk menemukan solusi serta cara terbaik agar siswa lebih terlibat. Aktivitas siswa yang aktif akan

mendorong proses pembelajaran menjadi lebih efektif, sementara peran guru dalam mengelola kelas dan menggunakan metode yang inovatif sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan jika diterapkan dalam konsep yang memotivasi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* dipilih sebagai solusi inovatif untuk mencapai tujuan tersebut. Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* dalam meningkatkan keterlibatan aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa pada materi pengantar ilmu geografi.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan deskriptif untuk menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* dalam mengukur aktivitas siswa di SMA Negeri 1 Kabila. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran geografi. Dari populasi tersebut, diambil sampel sebanyak 37 siswa yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling merupakan teknik pengambilan subjek penelitian yang berdasarkan adanya ciri-ciri khusus yang ditentukan oleh peneliti (Agus Ria Kumara, 2018).



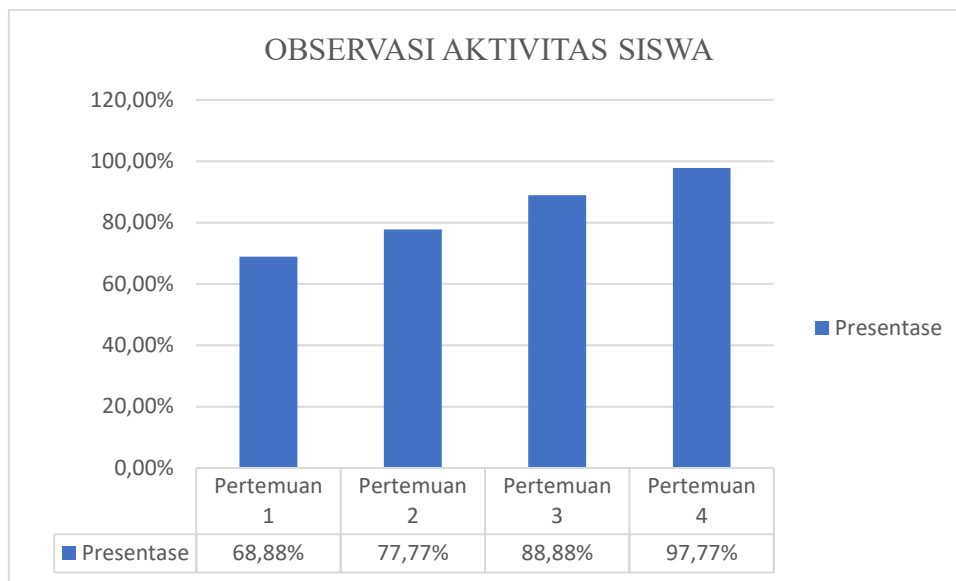
Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Pengambilan data dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung saat penggunaan model *game based learning* berbasis *wordwall* diterapkan, agar tanggapan siswa mencerminkan pengalaman langsung mereka selama proses pembelajaran. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif menggunakan frekuensi, persentase, dan rata-rata untuk menggambarkan tingkat aktivitas dan respons siswa terhadap model pembelajaran tersebut. Hasil analisis ini diharapkan memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan *wordwall* dalam meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kabila.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbasis *wordwall* di SMA Negeri 1 Kabila menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Berdasarkan grafik observasi aktivitas siswa, persentase keterlibatan siswa pada pertemuan pertama tercatat sebesar 68,88%. Nilai ini

menggambarkan bahwa meskipun sudah ada keterlibatan, terdapat peluang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis permainan interaktif ini.



Gambar 2. Diagram Aktivitas Siswa

Pada pertemuan kedua, persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 77,77%, menandakan adanya adaptasi dan peningkatan minat siswa terhadap penggunaan media *wordwall*. Peningkatan ini dapat diinterpretasikan sebagai respons positif siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* mampu mendorong keterlibatan belajar.

Peningkatan aktivitas yang lebih tajam terjadi pada pertemuan ketiga, dengan persentase sebesar 88,88%. Hal ini menandakan bahwa penggunaan *wordwall* semakin efektif dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Fasilitas variasi permainan dan fitur interaktif yang disediakan *wordwall* memungkinkan siswa untuk lebih fokus dan termotivasi, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Pada pertemuan keempat, aktivitas siswa mencapai nilai tertinggi sebesar 97,77%, yang menunjukkan tingkat keterlibatan hampir maksimal. Peningkatan ini menjadi bukti kuat bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* dapat memaksimalkan keaktifan siswa dalam belajar. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga mampu mempertahankan konsentrasi dan motivasi mereka secara konsisten selama sesi pembelajaran.

Secara keseluruhan, grafik observasi aktivitas siswa merefleksikan efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara bertahap. Peningkatan dari 68,88% menjadi 97,77% selama empat pertemuan menunjukkan bahwa model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* sangat potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan kualitas pembelajaran siswa.

Media pembelajaran berbasis *wordwall* yang terintegrasi dengan *Google Classroom* pada materi dinamika litosfer terbukti sangat layak digunakan, ditunjukkan melalui skor validasi tinggi sebesar 89% dari uji coba pada 43 siswa di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara dan penilaian ahli yang sangat positif, khususnya ahli desain produk dan materi dengan kategori “sangat valid”. Media ini tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan respon aktif siswa. Temuan ini mendukung bahwa *game based learning* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran ini sangat relevan untuk diterapkan di SMA Negeri 1 Kabila sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual (Zulkriansyah, 2025).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* memberikan respon yang sangat positif. Hal ini terlihat dari tingginya tingkat partisipasi siswa yang meningkat secara signifikan dari 68,88% pada pertemuan pertama hingga mencapai 97,77% pada pertemuan keempat. Selain itu, antusiasme dan konsentrasi siswa juga meningkat secara konsisten selama proses pembelajaran geografi, menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis.

Peningkatan persentase aktivitas siswa tersebut mencerminkan bahwa hampir seluruh peserta didik merespon dengan positif, merasa termotivasi, dan lebih aktif berpartisipasi. Model pembelajaran *game based learning* dengan media *wordwall* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian, model ini merupakan alternatif pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk diaplikasikan di SMA Negeri 1 Kabila, khususnya dalam menghadapi tuntutan kurikulum Merdeka dan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aela, A. M., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5260–5272. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8739>
- Agus Ria Kumara. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Universitas Ahmad Dahlan*, 3–92.
- Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Husna, S. U., Sukarno, S., & Yulisetiani, S. (2023). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i1.76662>
- Intan Modanggu, Pratama, M. I. L., & Masruroh. (2024). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Web Liveworksheets Pada Mata Pelajaran Geografi. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi (GeoJPG)*, 3(2), 166–172. <https://doi.org/10.37905/geojpg.v3i2.30026>
- Lestyaningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Supriyanti, Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). *Pendidikan Global Berbasis Teknologi Digital di Era Milenial*.
- Ningrum, M. A., & Siliwangi, U. (2024). *SEIKO : Journal of Management & Business Terhadap Visit Intention Dengan Mediasi Beliefs Dan Attitude Towards The Destination Serta Moderasi Endorser-Destination Fit*. 7(2), 685–701.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Syahputra, P., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal ilmiah Potensia*, 6(2), 159–160.
- Zulkriansyah. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terintegrasi Google Classroom Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer Kelas X Di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara*. 2(2), 320–333. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i2.31368>