

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 13 PANDAM KABUPATEN PASAMAN

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

MESSY MARLISA
NPM.2110013411163



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Messy Marlisa
NPM : 2110013411163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning*
Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 13 Pandam
Kabupaten Pasaman

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Rieke Alyusfitri, M.Si

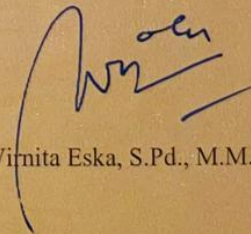
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Dua Puluh** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Messy Marlisa
NPM : 2110013411163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning*
Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 13 Pandam
Kabupaten Pasaman

Nama

Tanda Tangan

1. Dr. Rieke Alyusfitri, M.Si

:

2. Dra. Zulfa Amria, M.Pd

:

3. Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd.

:

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirmita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Messy Marlisa

NPM : 2110013411163

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning*
Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten
Pasaman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fiksi Menggunakan Gambar Animasi Pada Siswa Kelas IV Di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 21 Maret 2025

Saya yang menyatakan

Messy Marlisa

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 13 PANDAM KABUPATEN PASAMAN

Messy Marlisa¹, Rieke Alyusfitri¹

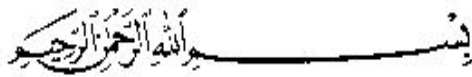
¹Program studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Bung
Hatta
Email: messymarlisa121@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika di SD Negeri 13 Pandam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di kelas IV SD Negeri 13 Pandam. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dalam satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN 13 Pandam yang berjumlah 19 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, yaitu 70,89 meningkat menjadi 84,47. Hasil belajar ditunjukkan oleh tes akhir, terlihat pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar yaitu 42,10% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 78,94%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 13 Pandam. Berdasarkan penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkannya dalam pembelajaran matematika guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kata kunci : Hasil Belajar, Matematika, Model GBL, Media *Wordwall*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alam, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan karunia, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman”. Tak lupa shalawat dan salam senantiasa disampaikan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini dimaksudkan sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkenan meluangkan waktu dan menyumbangkan pemikiran hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Rieke Alyusfitri, M.Si, selaku dosen pembimbing
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku penguji 1 dan ibu Arlina Yuza, S.Si, M.Pd selaku penguji 2
3. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta dan Sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta
4. Dekan FKIP dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta
5. Bapak Fajri. M, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 13 Pandam

6. Ibu Nurhidayanti, S.Pd., SD selaku guru Kelas IV SD Negeri 13 Pandam dan selaku observer
7. Majelis guru dan semua siswa kelas IV SD Negeri 13 Pandam
8. Teristimewa kepada cinta pertama, Ayahanda Agustam serta pintu surgaku, Ibunda Syamsumarlis dan kepada seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak pernah henti baik secara materi maupun moral kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat menjadi kebanggaan bagi kita semua
9. Terakhir untuk Messy Marlisa, ya diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang sejauh ini dan berhasil menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah bertahan.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Amin.

Padang, Maret 2025

Messy Marlisa

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ixii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	11
2. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	15
3. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	22
4. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan Media <i>Wordwall</i>	27
5. Hasil Belajar.....	28
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	34
D. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Setting Penelitian.....	38
1. Tempat Penelitian.....	38
2. Waktu Penelitian	39
3. Subjek Penelitian.....	39
C. Prosedur Penelitian.....	39
D. Indikator Keberhasilan	43
E. Instrumen Penelitian	44

F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian	48
1. Deskripsi Data.....	48
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	49
B. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR RUJUKAN	93
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ketuntasan Penilaian Sumatif Akhir Semester 1 Matematika	4
2. Data Hasil Observasi Guru Siklus I.	66
3. Data Hasil Belajar Setelah Tindakan Siklus I.	67
4. Data Hasil Observasi Guru Siklus II.	85
5. Data Hasil Belajar Setelah Tindakan Siklus II.	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	35
2. Bagan Model Penelitian	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Data Nilai UTS	96
II. Modul Pembelajaran Siklus I.	99
III. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I	115
IV. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan 1 Siklus I.....	123
V. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan 1 Siklus II.	125
VI. Soal Evaluasi Siklus I.	127
VII. Analisis Tes Akhir Siklus I.....	134
VIII. Modul Pembelajaran Siklus II.....	136
IX. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	151
X. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan 1 Siklus II.	159
XI. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan 2 Siklus II.....	161
XII. Soal Evaluasi Siklus II.....	163
XIII. Analisis Tes Akhir SiklusII.	184
XIV. Dokumentasi.	185
XV. Surat izin penelitian.....	193
XVI. Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Pasaman	194
XVII. Surat keterangan selesai penelitian.....	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era sekarang ini, pendidikan sangatlah penting untuk mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan dari masa depan bangsa, dimana pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada siswa untuk mencapai kedewasaanya serta mencapai tujuan agar siswa mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019:24). Agar terwujudnya pelaksanaan pendidikan yang tetap, tentunya tidak hanya dengan mengelola pendidikan dengan baik, namun juga dengan mengelola kuantitas dan kualitas pendidikan. Salah satu jenis pendidikan yang memegang peranan adalah pendidikan matematika.

Pembelajaran pada pokoknya juga merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran di kelas, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran. Salah satu pelajaran yang sangat penting bagi anak untuk mengembangkan potensi dirinya adalah pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan memerlukan pemahaman matematika yang kuat sejak dini. Anugraheni (dalam Andita & Taufina, 2020:542), berpendapat bahwa Matematika adalah muatan pembelajaran yang sangat perlu dan mutlak dipelajari di sekolah-sekolah formal, sebab dengan adanya pembelajaran matematika siswa mampu mengembangkan kemampuan bernalar dan berpengaruh besar terhadap penyelesaian masalah yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 18 sampai 20 November 2024 di SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman kelas IV diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, siswa di kelas merasa perhatian dan fokusnya selama pembelajaran sering teralihkan. Selama pembelajaran dilakukan, masih banyak ditemukan siswa tidak memiliki semangat dalam belajar dengan baik dan benar dapat dilihat dari kurangnya siswa yang bertanya kepada guru di kelas selama proses pembelajaran serta siswa juga belum bisa mengemukakan pendapatnya kepada teman-teman dan guru di

kelas. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada saat menjelaskan materi guru masih menggunakan model pembelajaran *teacher centered* atau model pembelajaran berpusat pada guru yaitu guru lah yang lebih banyak bicara dan siswa hanya menyimak. guru juga telah menggunakan model pembelajaran PBL dan PJBL namun hasil belajar siswa masih sangat kurang memuaskan sehingga banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Ketercapaian Pembelajaran, sehingga aktivitas siswa bisa dikatakan hanya mendengar penjelasan dari guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting saja. Diambil kesimpulan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa dikelas merasa perhatian dan fokusnya selama pembelajaran sering teralihkan ketika guru selama pembelajaran hanya menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran. Sedangkan siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV di SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman yaitu dengan Ibu Nurhidayanti, S.Pd., SD mengenai masalah-masalah yang dihadapi siswa saat belajar matematika. Hasil dari wawancara diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi, siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi penyebab utama masalah ini. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, perlu dilakukan perbaikan melalui penerapan teknologi yang efektif dan inovatif. Beliau mengatakan bahwa ketika pembelajaran dilakukan hanya

menggunakan media buku, PPT dan debat terkadang dapat membuat siswa merasa bosan dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing seperti mengobrol dengan teman sebangku, berlari-lari, dan mencoret-coret meja khususnya pada jam pelajaran di siang hari.

Oleh karena itu secara umum hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai ketuntasan sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), hal itu terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada penilaian Sumatif Akhir Semester 1 pembelajaran matematika kelas IV SDN 13 Pandam Kabupaten Pasaman tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP=80) yang diinginkan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Penilaian Sumatif Akhir Semester Matematika Siswa Kelas IV SDN 13 Pandam

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	KKTP	Tuntas	Persentase	Tidak tuntas	Persentase
IV	19	69	80	5	26,31%	15	78,94%

Sumber : Guru Kelas IV SDN 13 Pandam

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 13 Pandam masih rendah. Dari 19 siswa, terdapat 5 orang (26,31%) siswa yang tuntas dan terdapat 15 orang (78,94%) siswa yang tidak tuntas dalam mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Ketuntasan pembelajaran ini diukur berdasarkan Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu mencapai nilai minimal 80. Artinya, siswa yang mencapai nilai di atas 80 dianggap telah mencapai ketuntasan pembelajaran, sedangkan siswa yang mencapai nilai di bawah 80 dianggap belum mencapai ketuntasan pembelajaran.

Permasalahan ketuntasan hasil belajar yang rendah ini dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik pola pikir siswa Sekolah Dasar yang masih konkret.

Game based learning adalah metode pembelajaran yang berpusat pada aksi, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, menyenangkan, dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar. Menurut James Paul Gee (2003:21) *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran inovatif yang memanfaatkan permainan sebagai alat untuk meningkatkan proses belajar. Pengembangan *Game Based Learning* mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan *game* pembelajaran mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik anak.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan metode *Game Based Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman melalui penerapan metode *Game Based Learning*. Metode ini dipilih karena potensinya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, serta memungkinkan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* diharapkan dapat membantu pendidik menciptakan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Media *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan, antara lain tidak semua template *game* bisa digunakan karena memerlukan biaya, sehingga jika ingin menggunakannya harus membayar terlebih dahulu. Selain itu, ukuran font dan ukuran tulisan tidak dapat diubah oleh pengguna (Frisila 2022 : 19). Beberapa kelebihan *Wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.

Media *Wordwall*, sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis digital, menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, termasuk matematika. Dengan memanfaatkan *Wordwall*, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Selain itu, penggunaan media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar mereka juga dapat meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman. Fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah dasar. maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran
4. Hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)
5. Motivasi belajar siswa masih kurang
6. Kurangnya kedisiplinan siswa saat proses pembelajaran berlangsung

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, agar permasalahan menjadi lebih fokus maka peneliti membatasi masalah pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah “Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui model *Game Based Learning* dengan berbantuan media *Wordwall* diharapkan mampu membantu peserta untuk meningkatkan hasil belajar. Model ini dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana kelas yang berbeda sehingga siswa dapat memahami pembelajaran secara baik dan mendapatkan nilai di atas KKTP. Kegunaan bagi sekolah adalah sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan untuk usaha peningkatan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah

a) Bagi Peserta Didik

- 1) Membantu peserta didik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan dengan media *Wordwall*.
- 2) Membantu peserta didik memahami materi dengan baik, sehingga hasil belajar juga mengalami peningkatan dan siswa menganggap pelajaran matematika itu mudah dan menyenangkan.

b) Bagi Guru

- 1) Mempermudah guru dalam mengevaluasi pencapaian pembelajaran.
- 2) Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai acuan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Bagi Sekolah

Dapat menjadi peningkatan mutu siswa serta sebagai bahan informasi untuk melakukan supervisi kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan materi pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih tepat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah pada masa yang akan datang.

e) Bagi Pembaca

Sebagai bahan pertimbangan untuk tugas tugas dimasa yang akan datang.