

INTEGRASI MEDIA *WORD WALL* DENGAN METODE *GAME BASED LEARNING* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA SMA NEGERI 11 MAROS

***Muhammad Farham¹**

Universitas Muslim Maros, muhfarham@gmail.com

Rika Riyanti²

Universitas Muslim Maros, rikariyanti@umma.ac.id

Pertiwi Indah Lestari³

Universitas Muslim Maros, pertiwi@umma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh integrasi media *word wall* dengan metode *game based learning* terhadap keaktifan siswa SMA Negeri 11 Maros. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan *pretest-posttest control group design*. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel pada penelitian adalah kelas XI-A.1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI-A.2 sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis menunjukkan bahwa Kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih besar, dengan rata-rata 42,12 pada *pretest* menjadi 84,24 pada *posttest*, dengan peningkatan 42,12. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 36,52 menjadi 75,15 dengan selisih sebesar 38,63. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,005$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan integrasi media *Word Wall* dengan metode *Game Based Learning* memiliki pengaruh terhadap keaktifan siswa SMA Negeri 11 Maros.

Abstract

This study aims to examine the effect of integrating the word wall media with the game-based learning method on students' activeness at SMA Negeri 11 Maros. The research employed a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. Samples were selected using a random sampling technique, with class XI-A.1 serving as the control group and class XI-A.2 as the experimental group. The research instrument consisted of 20 multiple-choice test items. Data were analyzed using both descriptive and inferential statistics. The findings revealed that the experimental class demonstrated a greater improvement, with the average score increasing from 42.12 in the pretest to 84.24 in the posttest, resulting in a gain of 42.12. In comparison, the control class improved from an average of 36.52 to 75.15, with a gain of 38.63. Furthermore, hypothesis testing indicated a significant difference between the control and experimental groups, with an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.005$. These results suggest that the integration of Word Wall media with the Game-Based Learning method has a significant positive effect on students' activeness at SMA Negeri 11 Maros.

Kata Kunci : Media *word wall*, metode *game based learning*, keaktifan siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Hal ini tercermin dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat yang menyatakan bahwa salah satu tujuan utama bangsa adalah mencerdaskan kehidupan rakyatnya. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, pendidikan menjadi sarana utama. Asari & Zulfa (2020) menyatakan bahwa pendidikan merupakan aspek vital dalam kehidupan manusia karena membantu individu dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Sementara itu, menurut Aisyah dkk (2023), pendidikan juga dipandang sebagai proses yang dilakukan manusia untuk membentuk kepribadian yang sejalan dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Dalam proses pembelajaran, guru biasanya menceramahkan materi tanpa memberikan siswa kemampuan untuk berpikir dan menemukan informasi terkait materi yang diajarkan. Pada saat proses pembelajaran, rendahnya aktivitas siswa dapat disebabkan oleh banyak hal, seperti guru kurang memberikan rangsangan yang melibatkan siswa dalam proses berpikir dan bekerja sama. Siswa cenderung mendengarkan dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru sehingga terlihat pasif. Proses pembelajaran seperti ini juga menyebabkan siswa kurang kreatif dalam berpikir atau mengeksplorasi materi yang ada di dalam pelajaran. Hal ini akan

kurang baik jika diterapkan pada pembelajaran biologi, karena pembelajaran biologi menuntut siswa untuk berpikir tentang materi yang sedang dipelajari dan tidak hanya sekedar menghafal materi (Nugraha dkk, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 11 Maros, khususnya pada mata pelajaran Biologi, ditemukan bahwa rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran masih menjadi permasalahan utama. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Umumnya, guru hanya menyampaikan materi melalui pemberian catatan tanpa melibatkan siswa secara aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan menimbulkan kebosanan serta kelelahan pada siswa. Melihat kondisi tersebut, diperlukan adanya strategi dan perlakuan khusus untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam hal ini, keterlibatan aktif siswa serta kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran memegang peran penting. Ketika siswa mampu memahami materi dengan baik, maka tujuan pembelajaran pun akan lebih mudah dicapai. Oleh karena itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan mampu menarik minat siswa menjadi sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu media yang mampu menarik minat siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran adalah *Game Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Metode *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar untuk merangsang motivasi, partisipasi, dan pencapaian tujuan pembelajaran siswa (Aoliyah, N., 2023). Metode ini memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Fitur-fitur yang terdapat dalam game mampu memberikan motivasi dan rasa senang kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran. Selain bersifat menyenangkan, permainan juga dapat menjadi sarana pembelajaran alternatif yang efektif karena mampu menumbuhkan berbagai keterampilan penting dalam diri siswa (Widiana, 2022). *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, di mana mereka aktif menggunakan permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan metode ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman, pengetahuan, serta kemampuan siswa dalam

mengevaluasi materi yang telah dipelajari (Ulfa dkk., 2022). Metode pembelajaran ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget. Menurut Piaget, anak menjadi pintar karena aktif dalam melakukan sesuatu, bukan hanya karena bawaan atau memiliki banyak pengalaman. Piaget juga sangat menekankan bahwa bermain penting untuk perkembangan otak, karena saat bermain, anak-anak menggunakan cara berpikir siswa dalam situasi nyata, terutama dalam hal memecahkan masalah dalam bermain (Pratiwi dkk., 2024).

Penggunaan metode pembelajaran berbasis game, seperti *Game Based Learning* akan lebih menarik apabila diintegrasikan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi suatu faktor yang menunjang dalam proses belajar mengajar di kelas. Adanya faktor tersebut bertujuan untuk mempermudah proses penyampaian materi kepada peserta didik. Pada abad ke 21 perkembangan zaman begitu pesat terutama dibidang teknologi. Perkembangan teknologi ini memuat nilai positif untuk aspek pendidikan. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat kondisi belajar mengajar yang menyenangkan sehingga bisa membangkitkan minat siswa ketika belajar. Pemakaian media belajar di suatu kelas cukup penting untuk menciptakan suasana

belajar yang sungguh-sungguh namun tetap menyenangkan.

Pada proses pembelajaran terdapat beragam media pembelajaran berbasis teknologi, diantaranya yakni *Word Wall*. Menurut (Setyorini dkk., 2024) *Word Wall* adalah sebuah platform daring yang digunakan untuk menyusun penilaian dalam proses belajar, termasuk aktivitas seperti mengaitkan, mencocokkan, menemukan kata, dan berbagai kegiatan lainnya. Tujuan pemanfaatan media *Word Wall* adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi siswa dengan sumber pembelajaran, sehingga diharapkan mereka dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih efektif. Selain berfungsi sebagai bahan ajar, *Word Wall* juga dapat dianggap sebagai permainan daring yang berbasis penilaian. Penggunaan media berbasis game ini merupakan upaya penyampaian materi dengan cara yang menyenangkan dan dianggap bisa menumbuhkan semangat, kegembiraan dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Melalui hal tersebut minat belajar peserta didik akan tumbuh yang bisa menjadi salah satu dampak positif pada nilai yang didapat peserta didik.

Pelaksanaan belajar mengajar dengan mengintegrasikan platform digital sebagai media akan mengkolaborasikan antara pendidikan dengan permainan juga

mengajarkan keterampilan serta mencapai tujuan pembelajaran (Chowdhury dkk., 2024). Pembelajaran berbasis teknologi dan game ini mudah untuk digunakan serta mampu menciptakan pembelajaran aktif bagi siswa, salah satunya yaitu menggunakan media *Word Wall*. Menurut Jannah dkk (2024), *Word Wall* merupakan sebuah platform digital berbasis permainan edukatif yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis interaktif. Pendapat ini didukung oleh Arimbawa (2021), yang menyatakan bahwa *Word Wall* adalah aplikasi berbasis web yang menggabungkan elemen permainan dengan konten pembelajaran berupa kuis. Platform ini dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar yang fleksibel karena bisa diakses secara daring.

Pemilihan Media *Word Wall* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dilatarbelakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *Word Wall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Shofiya Launin & koleganya (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media game online *Word Wall* mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan persentase kenaikan sebesar 6,35%, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam menarik minat siswa untuk belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh

Malewa & Muh (2023), yang menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Word Wall* dapat memberikan dorongan positif terhadap peningkatan minat belajar, khususnya dalam materi zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. Hal serupa juga ditemukan dalam studi yang dilakukan oleh Zahroh dkk (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media *Word Wall* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran SKI untuk kelas X di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo memberikan pengaruh yang signifikan. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Annisa & Sari (2025), Hasil uji validasi kelayakan ahli media, yang memenuhi kriteria dan mendapatkan presentase sebesar 94%, termasuk pada klasifikasi sangat layak, sementara uji validasi ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 88%, dan uji validasi ahli bahasa, yang memperoleh presentase rata-rata sebesar 93%. Berdasarkan uji coba, media *Game Word Wall* valid dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam matematika. Media ini terbukti mampu mendorong motivasi serta partisipasi aktif peserta didik, sehingga membantu mereka dalam meraih hasil belajar yang lebih maksimal. Pada beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa penelitian menggunakan media *Word Wall* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan serta

keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran. Meskipun sudah banyak penelitian mengenai media *Word Wall* namun masih kurangnya penelitian secara khusus mengenai Integrasi media *Word Wall* dan metode *Game Based Learning* terhadap keaktifan siswa terutama di SMA Negeri 11 Maros.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, pada kesempatan ini penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul " Integrasi Media *Word Wall* Dengan Metode *Game Based Learning* Pada Siswa SMA Negeri 11 Maros". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi kelangsungan proses belajar mengajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* dan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 11 Maros yang dipilih secara acak. Kelas XI-A.2 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 34 siswa, dan XI-A.1 sebagai kelas kontrol dengan total 34, jadi total sampel pada penelitian ini adalah 64 siswa, penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu dengan 8 kali pertemuan, 4 kali pertemuan di kelas kontrol dan 4 pertemuan di kelas eksperimen.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal serta observasi keaktifan siswa selama pembelajaran. Analisis datanya dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS versi 30. Uji normalitas dilakukan dengan *Shapiro-Wilk*, dan uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney U* karena data tidak seluruhnya berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif yang telah dilakukan menggunakan SPSS 30, diperoleh skor hasil tes kelompok kontrol dan eksperimen, serta skor hasil keaktifan siswa yang diukur menggunakan lembar observasi keaktifan siswa. Adapun skor nya yang dirangkum dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil analisis statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* siswa

Deskripsi	Pretest		Posttest	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	33	33	33	33
Reange	30	40	30	35
Minimum	20	20	60	60
Maksimum	50	60	90	95
Mean	36.52	42.12	75.15	84.24
Std. Deviation	7.233	11.459	8.430	9.024



Gambar 1. Nilai rata-rata hasil belajar *pretest-posttest* siswa kelas kontrol dan eksperimen

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil *pretest* untuk kelompok kontrol memperoleh skor tertinggi 50 dan skor terendah adalah 20 poin, sedangkan pada kelas eksperimen skor tertinggi mencapai angka 60 dan skor terendah adalah 20 poin, kemudian untuk hasil *posttest* pada kelas kontrol skor tertinggi sebesar 90 dan skor terendah 60 poin, sedangkan pada kelas eksperimen skor tertinggi mencapai 95 dan skor terendah dengan 60 poin.

Tabel 2. Rekapitulasi keaktifan siswa kelas kontrol

No	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
1	3 siswa	80,55% - 91,66%	Sangat Aktif
2	17 siswa	63,88% - 77,77%	Aktif
3	14 siswa	50% - 61,11%,	Cukup Aktif
4	Tidak ada	0%	Kurang Aktif
5	Tidak ada	0%	Sangat Kurang Aktif

Tabel 3. Rekapitulasi keaktifan siswa kelas eksperimen

No	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
1	3 siswa	80,55% - 91,66%	Sangat Aktif
2	28 siswa	63,88% - 77,77%	Aktif
3	2 siswa	58,88%	Cukup Aktif
4	Tidak ada	0%	Kurang Aktif
5	Tidak ada	0%	Sangat Kurang Aktif

Berdasarkan Tabel 2 dan 3 dapat kita lihat hasil Lembar Observasi Keaktifan siswa pada kelas kontrol yang

dikategorikan sangat aktif sebanyak 3 siswa dengan presentase 80,55%-91,66%, pada kelas Eksperimen sebanyak 3 siswa dengan presentase 80,55-91-66, kategori aktif pada kelas kontrol sebanyak 17 siswa dengan presentase 63,88%-77,77%, kategori aktif pada kelas eksperimen sebanyak 28 siswa dengan kategori 63,88-77,77%, sedangkan dengan kategori cukup aktif pada kelas kontrol sebanyak 14 siswa dengan presentase 50%-61,11%, kategori cukup aktif pada kelas eksperimen sebanyak 2 siswa dengan presentase 58,88%.

Data keaktifan siswa di kelas kontrol menunjukkan distribusi yang bervariasi. Sebanyak 34 siswa diamati. Persentase keaktifan siswa memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori aktif, namun cukup banyak pula yang hanya berada pada tingkat cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang digunakan di kelas kontrol masih belum mampu mengoptimalkan potensi keaktifan seluruh siswa. Keterbatasan metode konvensional yang aktivitas siswa lebih banyak bersifat pasif, seperti mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan. Kurangnya stimulus visual, kinestetik, dan permainan edukatif menyebabkan interaksi siswa terbatas. Sedangkan pada kelas eksperimen data keaktifan siswa, terlihat bahwa sebagian

besar siswa berada dalam kategori “Aktif”. Hanya sedikit siswa yang berada pada tingkat cukup aktif. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori “cukup aktif”. Hal ini mencerminkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya untuk uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Adapun hasil analisis data adalah sebagai berikut:

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan terhadap empat kelompok data, yaitu data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol serta kelas eksperimen. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan memanfaatkan program SPSS versi 30 menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Hasil dari uji normalitas tersebut disajikan pada Tabel 4 berikut ini.:

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,020
<i>Pretest</i> Kontrol	0,003
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,063
<i>Posttest</i> Kontrol	0,006

Dalam pengujian, suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi nya $\alpha = 0,05$. Jika data lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika kurang dari

0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, seperti yang ditampilkan pada Tabel 4, diketahui bahwa nilai signifikansi pretest pada kelas eksperimen sebesar 0,063, yang menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi *pretest* pada kelas kontrol sebesar 0,020, namun data tersebut justru tidak berdistribusi normal. Adapun pada hasil *posttest*, kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 dan kelas eksperimen sebesar 0,006. Kedua nilai ini menunjukkan bahwa data *posttest* dari kedua kelas tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi data hasil tes siswa, baik pada saat *pretest* maupun *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen, memiliki tingkat variasi yang serupa atau tidak. Pengujian ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$. Data dari populasi yang homogen apabila taraf signifikansi $> \alpha$.

Tabel 5. Hasil uji homogenitas

Hasil Belajar Siswa	Sig.
Pretest Based on Mean	0,464
Posttest Based on Mean	0,59

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari tabel di atas, hasil *pretest* menunjukkan nilai signifikan sebesar

0,464, hal ini menunjukkan nilai $\text{sing} > \alpha$, atau $0,464 > 0,05$. Sebaliknya, pada *pottest*, tingkat signifikansi sebesar 0,593 yang bertingkat signifikansinya juga lebih besar dari α , yaitu $0,593 > 0,05$.

Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas yang memperlihatkan tidak semua data berdistribusi normal, sehingga tidak bisa dilakukan *independent sample t test* untuk uji hipotesis sebab tidak memenuhi syarat pengujian. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan uji data menggunakan *Mann Whitney U* karena tidak memiliki syarat yang signifikan bahwa data berdistribusi normal atau homogen dan uji ini tidak terbatas dengan jumlah sampel yang digunakan. Sehingga dalam mengukur perbedaan hasil pembelajaran yang menggunakan media *Word Wall* dan metode *Game Based Learning* dengan yang pembelajaran konvensional digunakan uji *Mann Whitney U*.

Tabel 6. Hasil analisis uji *mann whitney u*

Test Statistics	
	Nilai
Mann-Whitney U	242.500
Wilcoxon W	803.500
Z	-3.937
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Grouping Variable: Kelas

Kaidah pengambilan keputusan uji *Mann Whitney U*, dapat dilihat di bawah ini:

Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan

Jikan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan

Hasil uji *Mann Whitney U* nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah berjumlah 0,001. Karena dasar pengambilan keputusan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka nilai $0,001 < 0,05$ dengan *mean rank* 42,65 pada kelas eksperimen dan *mean rank* 24,35 pada kelas kontrol, artinya ada perbedaan yang signifikan sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak yang menyatakan tidak adanya pengaruh Integrasi media *Word Wall* dengan metode *Game Based Learning* terhadap keaktifan siswa dan H_1 diterima yang mana adanya pengaruh Integrasi media *Word Wall* dengan metode *Game Based Learning* terhadap keaktifan siswa.

Temuan dari penelitian ini juga didukung oleh penelitian Soraya, B. (2024). Dimana dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game *Word Wall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media ini, siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian ini menyimpulkan

bahwa penggunaan media game *Word Wall* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri Pakusari. Sejalan dengan penelitian yang telah di lakukan oleh Pa & Wadu (2025), Hasil analisis data uji paired t-test menunjukkan nilai signifikansi (p-value) < 0,05 yang menghasilkan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_1) secara jelas mengindikasikan pengaruh positif dan signifikan dari intervensi ini. Rata-rata skor Post-test (76,93) meningkat drastis dibanding Pre-test (52,43) yang membuktikan bahwa GBL didukung *Word Wall* efektif meningkatkan kemampuan numerasi. Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran GBL yang didukung oleh media *Word Wall* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa SMPK Andaluri. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan sebagai strategi pedagogis yang prospektif. Dan juga penelitian yang dilakuakn oleh Maksum, H. (2025), Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X TKR 2 pada mata pelajaran Dasar-dasar Otomotif,

khususnya elemen pemeliharaan komponen otomotif. Keaktifan siswa meningkat dari 55,4% pada siklus I menjadi 68,5% pada siklus II, sementara ketuntasan belajar naik dari 31,8% pada pra tindakan menjadi 81,8% pada siklus II.

Hasil belajar dan keaktifan siswa dapat menjadi suatu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar didapat sesudah siswa menyelesaikan kegiatan belajar mengajar dan keaktifan siswa dapat kita lihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar merupakan indikator untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Hasil belajar juga dapat berfungsi untuk motivator dalam mendorong individu berkembang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Keaktifan serta capaian belajar siswa cenderung meningkat apabila didukung oleh penerapan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Novita dkk (2019) yang mengungkapkan bahwa 'media pembelajaran memiliki peran dalam memotivasi siswa selama proses belajar, serta mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang maksimal'. Salah satu media berbasis *Game Based Learning* yang bisa dimanfaatkan pada kegiatan belajar

mengajar adalah *Word Wall*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 11 Maros, dapat disimpulkan bahwa integrasi media *Word Wall* dengan metode *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa. Siswa yang belajar dengan metode ini menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hasil uji statistik *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ dengan perbedaan mean rank antara kelas eksperimen (42,65) dan kelas kontrol (24,35). Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan *Word Wall* yang diintegrasikan dengan *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Zahro, L., & Jannah, M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*.
- Annisa, A. A., & Sari, R. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Word Wall* Berbasis *Game Based Learning* Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*.

- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Word Wall* Game *Quis* berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Developmen*.
- As' ari, M. L., & Zulfah, M. A. (2020). Penerapan Reward dan Punishmant dalam Membentuk Disiplin Santri di Pondok Pesantren Putra Al Wahabiyah 1 Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*
- Chowdhury, M., Dixon, L., Kuo, L.-J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open*.
- Jannah, M., Isnaniah, & Effendi, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Word Wall* terhadap minat belajar matematika kelas XI di MAN. Adiba: *Journal Of Education*.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Maksum, H. (2025). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa DDO Kelas X TKR
2. *JTPVI: Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia*.
- Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi *Word Wall* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Educandum*.
- Ngurah, T. J. I. G. A., & Made, R. P. P. N. (2023). Penerapan *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*.
- Pa, M. M. K. P. T., & Wadu, D. I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning (GBL) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Numerasi Siswa SMPK Andaluri. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*.
- Soraya, B. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X-3

SMA Negeri Pakusari pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game Word Wall. *Jurnal SPEED: Jurnal Pendidikan Khusus*.

Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

Widiana, W. (2022). *Game Based Learning* dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*.

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media *Word Wall* Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*.