

## Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP

Dwi Sintya Nur Fadila <sup>1)</sup>, Riyadi <sup>2)</sup>, Ketut Prasetyo <sup>3)</sup>, Agus Suprijono <sup>4)</sup>

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### Abstrak

Pemahaman konsep menurut Bloom ialah kategori dimana siswa dapat mengklasifikasikan objek, kejadian dan ide-ide pada setiap objek. Dalam hal ini pembelajaran yang efektif ialah proses belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri informasi yang diperoleh. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* dan seberapa besar pengaruhnya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam. Penelitian ini menggunakan *Quasy Eksperimental Designs* dengan bentuk *Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design (NCGD)*. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas VII SMP Negeri 10 Surabaya dengan jumlah siswa 441 yang tersebar dalam 13 kelas. Dengan sampel yang dipilih yaitu 33 siswa kelas VII F sebagai kelas kontrol dan kelas VII H berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen pada semester genap tahun ajaran 2021/ 2022 berdasarkan teknik *sampling purposive* dengan melihat nilai rata-rata PAS siswa yang mendekati. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *independent sample t test* dan perhitungan nilai *N-gain* pada SPSS 21 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *game based learning wordwall* memiliki pengaruh 0,11 lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII SMP Negeri 10 Surabaya dengan nilai signifikansi sebesar  $0.01 < 0.05$ .

**Kata Kunci:** Pemahaman Konsep, Wordwall, IPS

### Abstract

*Concept understanding according to Bloom is a category where students can classify objects, events and ideas on each object. In this case, an effective teaching and learning process is a learning process that gives students the opportunity to construct the information obtained by themselves. As for the purpose of the research is an influence of the wordwall-type game-based learning model and how much influence it has compared to conventional learning on the understanding of student concepts in the material of Islamic Community Life. This study used Quasy Experimental Designs in the form of Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design (NCGD). The population in this study was grade VII students of SMP Negeri 10 Surabaya with a total of 441 students spread across 13 classes. With the samples taken, namely 33 students of class VII F as a control class and class VII H totaling 33 students as an experimental class in the even semester of the 2021/2022 school year. The sample selection was carried out using purposive sampling techniques by looking at the average pas score of students who were close. The data analysis techniques used are the independent sample t test and the calculation of the N-gain value with SPSS 21 for windows. The results showed that the game-based learning wordwall learning model has a 0.11 higher influence when compared to conventional learning on the understanding of the concept of grade VII students of SMP Negeri 10 Surabaya with a significance value of  $0.01 < 0.05$ .*

**Keywords:** Concept understanding, Wordwall, IPS

**How to Cite:** Fadila, D S N, dkk (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 2 (2): halaman 171 – 180

## **PENDAHULUAN**

Pandemi yang terjadi sejak tahun 2020, menjadikan segala bentuk aktivitas masyarakat termasuk pendidikan dilakukan secara *online*. Pada awal masa pandemi guru diharuskan untuk bisa menggunakan atau mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Adanya perubahan cara belajar yang ditetapkan oleh pemerintah menimbulkan kebingungan guru dalam beradaptasi. Sehingga berdampak pula pada kelangsungan pembelajaran. Di mana masih banyak di jumpai guru yang masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi dan kerap kali menggunakan metode pembelajaran konvensional, dan monoton yang hanya bersumber pada buku ajar saja. Namun, memasuki situasi endemi saat ini penggunaan teknologi pada pembelajaran masih harus digunakan mengingat penggunaan teknologi sudah menjadi hal yang harus dikuasai.

Menurut Suryosubroto (2017) interaksi yang terjadi di dalam kelas sangatlah diperlukan ketika proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan *student center* dapat mendominasi aktifitas belajar, sehingga secara aktif siswa dapat menggunakan kemampuan kognitif/ pengetahuannya guna menemukan ide pokok, konsep-konsep, menyelesaikan masalah, atau bahkan mengaitkan materi yang diperoleh ke kehidupan nyata. Namun sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menimbulkan kebosanan kepada siswa ketika belajar di kelas, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan konsentrasi siswa menurun. Hal yang demikian dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa mengenai konsep materi yang disampaikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu ilmu pengetahuan terpadu yang meliputi geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Pembelajaran IPS dirasa sangatlah membosankan. Kondisi tersebut dapat terjadi karena penyampaian materi IPS yang kerap diterapkan tidak bervariasi atau selalu sama, sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Suasana belajar yang demikian dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa. Hal ini berdampak pada tingkat pemahaman siswa akan suatu konsep materi yang diberikan.

Di SMPN 10 Surabaya, banyak dijumpai siswa yang kurang berkonsentrasi dalam belajar. Hal tersebut diketahui dari pengamatan peneliti sebelum melakukan penelitian. Selain itu, minimnya interaksi antara guru dan siswa menjadikan pembelajaran kurang efektif. Peristiwa atau fenomena tersebut dimungkinkan karena cara mengajar yang digunakan guru adalah metode pembelajaran biasa. Kurangnya interaksi dan menurunnya konsentrasi siswa ini dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Berdasarkan data Penilaian Akhir Semester (PAS) IPS kelas VII ditemukan banyak siswa/i yang tidak memenuhi standar integritas minimal dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 64. Angka tersebut masih belum sesuai dengan KKM IPS yang ditetapkan sekolah yaitu 78.

Pada saat pelajaran IPS siswa sering merasa bosan ketika pembelajaran, khususnya pembelajaran pada materi yang dominan menghafal. Hal tersebut disampaikan oleh guru IPS kelas VII saat peneliti melakukan *interview* dan observasi. Adapun hasil wawancara tersebut diketahui bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami kronologi terjadinya suatu peristiwa. Salah satunya ialah pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam. Adapun indikator pembelajaran pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam yaitu (1) Memahami proses masuknya Islam di Indonesia (2) Menguraikan pengaruh Islam di Indonesia (3) Mengklasifikasikan kesultanan Islam di Indonesia serta peninggalan-peninggalan sejarah Islam di Indonesia. Indikator tersebut masih belum sepenuhnya tercapai. Sehingga guna mengatasi permasalahan tersebut guru perlu melakukan perubahan pada cara mengajarnya. Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk bisa

menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa di dalamnya, agar siswa dapat menerima dan memahami konsep materi dengan baik.

Bloom mengartikan pemahaman konsep sebagai kemampuan siswa dalam menyerap makna atau pesan dari materi dan bahan yang dipelajari (Adeliawati & Dewi, 2020). Sehingga untuk mencapai pemahamannya siswa harus mampu memperoleh, menerima, serta menginterpretasikan pelajaran yang sudah diperoleh sebelumnya. Siswa dikatakan telah memahami konsep materi yang disajikan jika mampu mengkonstruksi makna pembelajarannya, baik verbal, tertulis, grafik, buku, dan lain-lain (Anderson & Krathwohl, 2017). Sehingga guna meningkatkan pemahaman konsep siswa perlu diterapkan sebuah model atau bahkan juga media pembelajaran yang dapat mendukung siswa terlibat aktif dalam proses belajarnya.

Bruner dalam teorinya, menyebutkan bahwa belajar diartikan sebagai proses perkembangan kognitif pada diri seseorang (Undiani & Kristiantari, 2021). Penekanan yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran ialah mengenai perkembangan cara berfikir siswa dengan mementingkan keaktifan individu dan mengenali perbedaan kemampuan individu. Selain itu, Dale juga telah memadukan sistem klasifikasi Bruner dengan konsepnya sendiri, dimana belajar terjadi apabila pengetahuan diperoleh dari tiga tahap perkembangan kognitif anak, yaitu (1) tahap enaktif (tindakan pada suatu objek); (2) tahap ikonik (berdasarkan gambar/visualisasi); dan (3) tahap simbolik (berbasis simbol abstrak, *language, counting, dan logic*) (Lestari, 2017).

Gagne juga berpendapat bahwa belajar ialah proses internal setiap individu sebagai hasil dari adanya *stimulus* dari lingkungan individu, dimana kondisi tersebut akan lebih bermakna jika dilakukan dengan menggunakan suatu metode dalam pembelajaran (Akib, 2016). Harold Spears juga berpendapat bahwa belajar mencakup kegiatan amati, meniru, mencoba sesuatu, mendengarkan serta mengikuti arah tertentu (Suprijono, 2019). Sehingga salah satu usaha untuk mengatur kondisi *eksternal* individu juga diperlukan berbagai *stimulus* yang dapat diperoleh melalui panca indera atau yang disebut dengan media dan sumber belajar.

Pembelajaran berbasis *game* dapat membantu siswa meningkatkan potensi dan kualitas belajarnya (Pranoto, 2020). Melalui *game based learning* siswa dapat belajar dan bersenang-senang. *Game based learning* didefinisikan sebagai proses desain belajar berbasis game yang melibatkan keseimbangan materi dengan permainan. Dalam *game based learning*, permainan didefinisikan sebagai proses di mana pemain atau siswa terlibat dalam sebuah konflik buatan yang telah ditentukan oleh aturan yang menyebabkan adanya pencapaian akhir yang dapat diukur.

Menurut Mac Gonical dalam (Winatha & Setiawan, 2020) *game* memuat empat ciri utama pendidikan, yaitu (1) hasil yang dicapai; (2) aturan mengenai cara bermain; (3) *feedback system*; dan (4) *voluntary participation*. Saat ini sudah banyak platform pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Salah satunya ialah media edukasi digital *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu *software* yang dapat diakses dari internet dan dimanfaatkan sebagai salah satu media belajar berbasis *game*. *Wordwall* merupakan pemantik pembelajaran yang secara aktif melibatkan siswa menggunakan kemampuan kognitifnya untuk menyelesaikan konflik atau permainan di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis web ini sejalan dengan visi dan misi SMP Negeri 10 Surabaya, yaitu untuk mewujudkan lulusan yang berkarakter dan berprestasi secara Internasional, serta mampu meningkatkan kemampuan dengan lulusan Internasional dalam bidang Sains, Teknologi, Seni, dan budaya.

Berdasarkan pada pemaparan diatas, maka peneliti akan melakukan sebuah riset mengenai pengaruh media *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa. Guna melihat bagaimana pengaruh

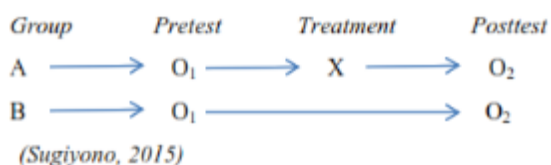
dari pembelajaran dengan *game based learning wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam maka perlu dilakukan sebuah riset di lapangan. Pengaruh dapat terlihat dari adanya akibat yang timbul pada pemahaman konsep siswa ketika pembelajaran. Indikator pemahaman konsep dalam riset ini disesuaikan dengan dimensi kognitif (C2) pada taksonomi bloom.

Adapun beberapa riset yang relevan antara lain penelitian oleh (Sari, Nazmi, & Zulfa, 2021), penelitian ini menjelaskan bahwa hasil belajar siswa/i tertinggi berada di kelas eksperimen yang menerapkan media *wordwall* pada pelajaran sejarah dengan perolehan nilai maksimum 100. Sedangkan kelas kontrol mendapat nilai 84 dengan pembelajaran konvensional atau ceramah. Selain itu penelitian oleh I Gusti Putu Agung (Arimbawa, 2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran memberi peningkatan pada motivasi belajar biologi siswa dan rata-rata prestasi belajar siswa/i sebesar 21.43 menjadi 84.00. Dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media *wordwall* dirasa cukup efektif dalam mempengaruhi hasil dan kualitas belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dimana penelitian dilakukan dengan memberikan suatu *treatment* kepada sampel penelitian. Jenis eksperimen yang dipakai adalah eksperimen semu. Hal tersebut karena peneliti tidak bisa mengontrol atau memonitor variabel luar yang dapat mempengaruhi variabel penelitian yang ditetapkan (Sugiyono, 2015). Desain *Quasy Eksperimental Designs* berupa *Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design* (NCGD) merupakan desain yang digunakan dalam riset ini. Dalam desain tersebut setidaknya melibatkan dua kelas dalam penelitian, antara lain satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Pelaksanaan penelitian pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran yang akan diuji keefektifannya sedangkan pada kelas kontrol tidak.

Pendekatan eksperimen semu ini digunakan untuk memperoleh gambaran yang meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Menurut Sugiyono (2015), dalam pendekatan *quasi eksperiment* terdapat kelompok kontrol yang tidak memiliki kendali penuh atas variabel *eksternal* yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode ini digunakan untuk melihat bagaimana siswa memahami konsep setelah diterapkan *game based learning wordwall*. Berikut adalah gambaran *Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design* :



Keterangan :

- A : Kelompok kelas eksperimen
- B : Kelompok kelas kontrol
- O<sub>1</sub> : *Pretest*
- O<sub>2</sub> : *Posttest*
- X : *Treatment*

Seluruh siswa/i kelas VII SMP Negeri 10 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah keseluruhan siswa/i sebanyak 441 yang tersebar dalam 13 kelas dipilih sebagai populasi dalam

penelitian ini. Sampel dalam riset ini dipilih melalui teknik *purposive sampling*, dengan hasil sampel yang dipilih adalah 33 siswa kelas VII F dan 33 siswa kelas VII H. Teknik tersebut merupakan cara menentukan sampel/ subyek riset berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Sampel didasarkan berdasarkan nilai rata-rata PAS mata pelajaran IPS. Adapun identifikasi sampel ialah sebagai berikut :

**Tabel 1.Sampel penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai-Rata-Rata	Keterangan
VII F	33	51,05	Kontrol
VII H	33	49,84	Eksperimen

Dalam penelitian eksperimen, populasi dan sampel dipilih dengan tujuan sebagai generalisasi perlakuan yang akan diberikan. Dengan melihat adanya karakteristik dari populasi dan sampel, peneliti dapat menentukan perlakuan apa yang dianggap tepat. Maka berkenaan dengan hal tersebut peneliti memilih *game wordwall* sebagai bentuk *treatment* yang akan diberikan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini dilakukan guna melihat adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII SMP pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam. Dalam pengambilan data peneliti menggunakan tes sebagai alat penelitian. Tes dilakukan sebelum (*pretest*) diberi *treatment* dan tes diberikan setelah (*posttest*) dilakukan *treatment*. Hal ini dilakukan untuk melihat adakah perbedaan sesudah dan sebelum dilakukannya *treatment*. . Tes yang digunakan hanya berupa soal tes untuk mengukur pemahaman siswa berupa tes objektif.

Terdapat dua variabel dalam riset ini yakni variabel x (*game based learning wordwall*) dan variabel y (pemahaman konsep). Adapun instrumen dalam riset ini di uji menggunakan *construct validity* dan *content validity*. Dalam uji validitas tersebut dilakukan dengan mengkonsultasikan instrumen kepada ahli. Instrumen ini di kontruksikan berkenaan dengan hal-hal yang akan diamati dan didasarkan pada suatu teori yang kemudian dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2015). Setelah medapat persetujuan ahli materi kemudian soal diuji kevalidannya menggunakan SPSS 21 *for windows*. Pengambilan data dilakukan setelah soal dinyatakan valid.

Dalam membuktikan atau memverifikasi hipotesis penelitian ini, maka dilakukan uji *independent sample t test* dan perhitungan *N-gain* yang sebelumnya telah dilakukan pula uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Dalam pengujian hipotesis peneliti menggunakan SPSS 21 *for windows*. Analisis data ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh model pembelajaran berbasis permainan *wordwall* dengan metode ceramah terhadap pemahaman konsep siswa. Selain itu peneliti juga akan melihat seberapa besar pengaruh model *game based learning wordwall* tersebut terhadap pemahaman siswa pada materi kehidupan masyarakat masa Islam.

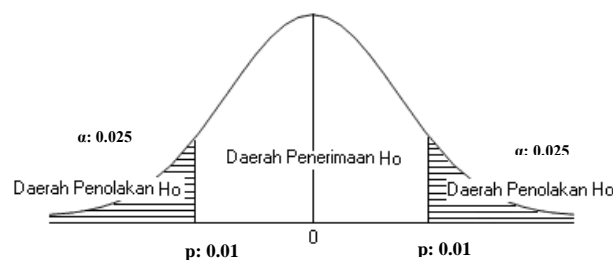
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan riset selama kurang lebih satu bulan dengan kurang lebih empat kali pertemuan pada masing-masing kelas dalam pembelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam, maka diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji hipotesis dengan *independent sample t test*. Hasil dari uji *independent sample t test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi data lebih kecil dari nilai *alpha*. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil uji *independent sample t test* berikut :

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji *Independent sample t test*

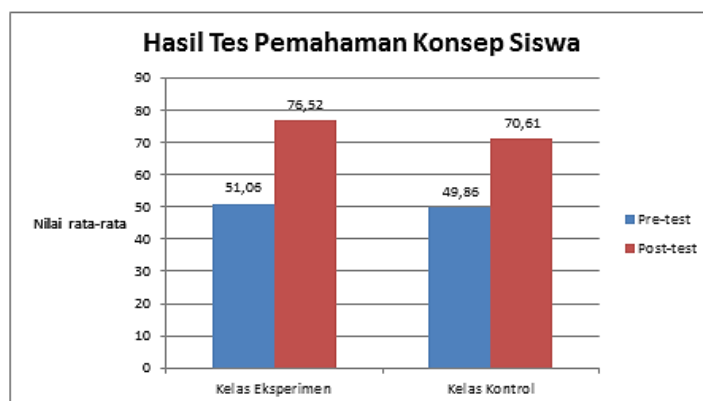
Jenis Data	T hitung g	Sig. (2-tailed)	Ket.
Hasil tes	2,622	0.01	P < 0.05 H <sub>0</sub> ditolak

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, diperoleh angka  $0.01 < 0.05$ . Besaran taraf signifikansi data menunjukkan bahwa nilai taraf signifikansi data lebih kecil dari nilai *alpha* 0.05. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> di tolak dan H<sub>1</sub> diterima. Artinya terdapat perbedaan pengaruh dari masing-masing perlakuan yang diberikan. Hipotesis peneliti dalam riset ini ialah dugaan pada ada tidaknya perbedaan pengaruh dari model yang diberikan, sehingga peneliti belum menduga apakah model atau perlakuan yang diberikan memberi pengaruh yang positif atau negative. Dengan demikian, maka peneliti menggunakan uji *two-tailed* guna melihat daerah penolakan H<sub>0</sub>. Adapun daerah penolakan H<sub>0</sub> dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 1. uji beda *two-tailed*

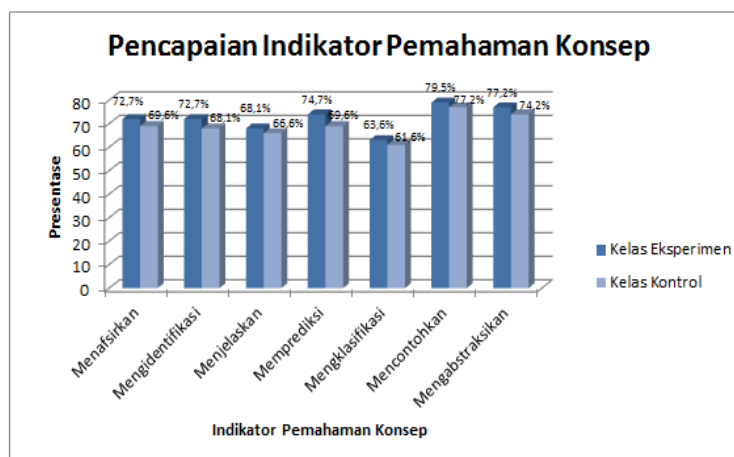
Hasil diatas digambarkan berdasarkan hasil uji *two-tailed*. Dari gambar diatas diketahui bahwa  $p < \alpha$ , yakni  $0.01 < 0.025$  sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima, artinya terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran menggunakan model *game based learning wordwall* dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah terhadap pemahaman konsep siswa dengan besaran 0.01. Hasil ini sejalan dengan pendapat Jean Piaget, guna membangun struktur pengetahuan siswa berdasarkan kemampuan atau kematangan kognitifnya maka guru perlu melakukan stimulus didalam pembelajaran (Wicaksana & Prasetyo, 2018). Dengan demikian, maka adanya suatu perlakuan dan dorongan yang diberikan kepada siswa dapat membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya.

Selain diketahui adanya perbedaan pengaruh, diperoleh juga deskripsi hasil dari pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Diketahui bahwa pemahaman konsep pada kelas eksperimen lebih unggul jika dibandingkan dengan pemahaman konsep siswa di kelas kontrol. Hal ini diketahui dari hasil analisis deskriptif dengan bantuan program SPSS 21 yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Berikut diagram rata-rata siswa :



*Diagram 1. Hasil Pemahaman konsep siswa*

Histogram hasil dari tes pemahaman konsep diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil pemahaman konsep siswa/i setelah adanya perlakuan dalam pembelajaran. Peningkatan pemahaman ini terjadi pada kedua kelas yang dipilih dalam penelitian. Dengan rincian peningkatan nilai pemahaman konsep siswa kelas eksperimen adalah 51,06 menjadi 76,52 dengan rentang nilai sebesar 25,46. Sedangkan kelas kontrol ialah 49,86 menjadi 70,61 dengan rentang nilai sebesar 20,75. Tingkat pemahaman siswa juga bisa diketahui melalui presentase pencapaian indikator pemahaman konsep siswa yang dapat diketahui dari diagram batang dibawah ini :



*Diagram 2. Pencapaian indikator pemahaman konsep*

Hasil diatas menunjukkan bahwa pencapaian indikator pemahaman siswa baik dalam kategori menafsirkan, mengidentifikasi, menjelaskan, memprediksi, mengklasifikasikan, mencontohkan, dan mengabstraksikan, pencapaian indikator pada kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol. Dengan nilai *mean* pencapaian indikator kelas eksperimen adalah 72,6 % dan kelas kontrol sebesar 69,5 %. Berdasarkan pendapat Suryosobroto (2017) bahwasannya proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat mendominasi aktifitas belajarnya, sehingga secara aktif siswa dapat menggunakan kemampuan kognitifnya guna menemukan ide pokok, konsep-konsep, menyelesaikan masalah atau mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Dengan adanya peran aktif siswa dalam pembelajaran sangat membantu siswa untuk mencapai pemahaman yang diinginkan.

**Tabel 3. Hasil Perhitungan N-gain Score**

	Rata-rata <i>N-gain score</i>
Kelas Eks	0,5
Kelas Kon	0,39
Rentang	0,11

Data diatas disajikan sesuai dengan perhitungan *n-gain score* dengan SPSS *versi 21*. Dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran dengan *wordwall* memiliki pengaruh lebih besar 0,11 dari metode ceramah. Hasil dari perhitungan *n-gain score* menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada kelas eksperimen meningkat sebesar 0.5 dengan kategori sedang. Sedangkan peningkatan pemahaman sebesar 0.39 dengan kategori sedang pula diperoleh kelas kontrol. Meskipun dari kedua kelas memiliki pengaruh terhadap tingkat pemahaman konsep IPS baik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran atau *treatment* yang berbeda, namun pada kelas eksperimen memiliki pengaruh lebih unggul jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan pendapat Edgar Dale, dalam pembelajaran sebaiknya memprioritaskan peran siswa untuk lebih aktif dalam melakukan interaksi pada situasi belajarnya melalui panca indera, baik melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, maupun pengecap. Pengaplikasian sebuah media pembelajaran dapat memberi banyak pengalaman belajar kepada peserta didik. Dalam teori kerucut Edgar Dale menyebutkan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indera penglihatan, dan 13% dari indera pendengaran. Selain itu, menurut Sheal, siswa dapat memperoleh 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Hal ini karena proses berpikir ialah kombinasi kompleks dari kata, gambar, skenario, warna, suara bahkan musik. Dengan demikian maka, pemahaman siswa akan lebih konkrit jika pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung, benda tiruan, demonstrasi, pameran, maupun drama (Arsyad & Fatmawati, 2018). Sehingga berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pengalaman belajar lebih banyak jika dibandingkan hanya melihat atau mendengar saja.

Pencapaian hasil pemahaman siswa yang didapat melalui perhitungan *n-gain score* juga menunjukkan bahwa kedua pembelajaran diperoleh pemahaman konsep siswa pada kategori sedang dengan perbedaan 0,11 poin. Berbagai faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa baik faktor *internal* maupun faktor *eksternal* dapat menjadi salah satu penyebab sedikitnya perbedaan tingkat pemahaman siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Faktor *hallo effect* juga diduga dapat mempengaruhi hasil dari penelitian ini, karena waktu atau jadwal pemberian *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama. Dalam penelitian eksperimen sebaiknya pemberian *treatment* harus dilakukan secara bersamaan, dengan kapasitas waktu yang sama pula. Meski demikian, hasil pemahaman konsep siswa pada pembelajaran berbasis *game* lebih unggul dari pembelajaran berbasis ceramah. Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (Ardani & Salsabila, 2020), bahwa pembelajaran berbasis *game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja melainkan potensi yang ada dalam *game* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa apabila diorganisir dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, model pembelajaran *game based learning* tipe *wordwall* ini lebih disukai oleh peserta didik dari metode ceramah. Kesimpulan tersebut didasarkan pada poin rata-rata tingkat antusias yang terkumpul dari kelas eksperimen sebesar 3,4 dan kelas kontrol 2,8. Sehingga, pembelajaran yang menyenangkan lebih menarik perhatian siswa. Kondisi belajar yang



menyenangkan ini dapat membantu siswa untuk bisa memberdayakan, menguji, dan mengasah pemahaman konsep IPS dengan optimal. Hal ini sependapat dengan penelitian Riska Ayu dan Nilza Humairo (2020) yang menjelaskan bahwa didalam pembelajaran berbasis *game* terdapat potensi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa memiliki pengalaman belajar bermakna. Selain itu, aktifitas belajar yang dilakukan dengan menerapkan media *game* dapat mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri informasi yang akan masuk ke dalam *memory* jangka panjang, yang memungkinkan siswa untuk menggunkan konsep tersebut secara *spontanitas* dalam memecahkan masalah. Lain hal apabila pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, yang mana metode yang demikian dirasa kurang efektif dan sangat membosankan. Sejalan dengan penelitian Rozi Novita, dkk (2021) yang mengatakan bahwa pembelajaran *teacher center* seringkali digunakan pendidik sebagai metode pembelajaran, yakni menyajikan materi pelajaran dengan metode ceramah dan metode yang demikian ini dinilai kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

Dari pemaparan di atas sekalipun kelas eksperimen dan kelas kontrol menerapkan model pembelajaran yang berbeda, namun keduanya sama-sama berpengaruh pada pemahaman konsep siswa pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam. Meskipun keduanya berpengaruh, metode pembelajaran konvensional (metode ceramah) tidak lebih berpengaruh dari model pembelajaran *game based learning tipe wordwall*. Dilihat dari hasil penelitian, model *game based learning tipe wordwall* berpengaruh lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat *teacher center* pada pemahaman konsep siswa kelas VII SMP pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam di SMP Negeri 10 Surabaya. Adanya kompetisi di dalam *game* dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa dan membantu siswa untuk mengerahkan kemampuan kognitifnya dalam menyelesaikan permainan dengan sebaik mungkin. Hal ini didasarkan pada pendapat Gagne (2016) melalui teori pemrosesan yang dikembangkannya, bahwa dalam proses pembelajaran siswa hendaknya didorong untuk belajar secara mandiri dan terlibat aktif dengan tujuan untuk memahami dan mencari jawaban dalam sebuah konsep dan prinsip dengan mengerahkan kemampuan kognitif yang dimiliki. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran siswa lebih banyak memperoleh pengalaman belajar dan transformasi materi juga akan lebih optimal.

## **KESIMPULAN**

Hasil dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* dengan metode ceramah terhadap pemahaman konsep siswa pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam, dengan hasil dari uji *independent sample t test*  $0.01 < 0.05$ . Angka tersebut membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sekalipun kedua model pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konsep setelah dilakukan pembelajaran, namun model pembelajaran *game based learning wordwall* memiliki pengaruh lebih tinggi jika dibandingkan dengan metode ceramah pada pemahaman konsep siswa materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam kelas VII SMP dengan selisih *n-gain score* sebesar 0,11.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adeliawati, D. N., & Dewi, S. M. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary School Education (IJPSE)*, 18-27.

- Akib, I. (2016). *Implementasi Teori Belajar Robert Gagne Dalam Pembelajaran Konsep Matematika ( Suatu Alternative Kegiatan Mengajar Belajar Konsep Matematika)*. Makassar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). *Kerangka Landasan untuk Kerangka Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ardani, R. A., & Salsabila, N. H. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Game: Dapatkah Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistematis? *Mathematic Education And Application*, 8-17.
- Arimbawa, I. G. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Education Development*, 324-332.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal AGASTYA*, 188-198.
- Lestari, D. (2017). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 129–141.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 25-38.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 76-83.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Undiani, N. I., & Kristiantari, M. R. (2021). Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Berbasis Teori Brunner untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 202-210.
- Wicaksana, W. E., & Prasetyo, K. (2018). Pemanfaatan Museum Sebagai sumber Belajar Perkembangan Masyarakat Hindu-Budha di Indonesia. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 73-77.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 198-206.