

ABSTRAK

RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA BOPKRI 2 YOGYAKARTA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X

Saesilia Putri Sinaga
Universitas Sanata Dharma
2026

Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk memaparkan rancangan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA BOPKRI 2 Yogyakarta. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang variatif, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan memaparkan rancangan pembelajaran yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan evaluasi. Model pembelajaran yang dirancang memanfaatkan media *Wordwall* sebagai sarana permainan edukatif melalui fitur *Match Up* dan *Quiz* untuk membantu siswa memahami konsep ilmu ekonomi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Pengukuran peningkatan hasil belajar dilakukan melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Kata kunci: *Game based learning*, *wordwall*, hasil belajar, pembelajaran ekonomi

ABSTRACT

**DESIGN OF A GAME-BASED LEARNING MODEL BASED ON
WORDWALL TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES OF SMA
BOPKRI 2 YOGYAKARTA IN THE SUBJECT OF
ECONOMICS IN GRADE X**

Saesilia Putri Sinaga
Sanata Dharma University
2026

The purpose of this paper is to present a Game-Based Learning model based on Wordwalls to improve student learning outcomes in the 10th-grade Economics subject at SMA BOPKRI 2 Yogyakarta. The background of this research is the low student learning outcomes caused by the conventional learning process, lack of variety, and minimal use of interactive learning media. Therefore, an innovative learning model is needed to increase student engagement and motivation. This research uses a descriptive approach, describing the learning design, which includes the planning, implementation, observation, reflection, and evaluation stages. The designed learning model utilizes Wordwall media as an educational game through Match Up and Quiz features to help students understand economic concepts in a more interactive and enjoyable way. Measurement of learning outcomes is carried out through qualitative and quantitative data analysis by comparing pre-test and post-test results.

Keywords: *Game-based learning, wordwall, learning outcomes, economics learning*

