

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan merupakan hasil dari pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar materi pecahan. Adapun yang merupakan objek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 12 Singkawang. Data yang peneliti ambil merupakan data dari hasil nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan data yang dilakukan analisis data, maka diperoleh hasil berikut :

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SDN 12 Singkawang pada semester ganji tahun 2024/2025. Adapun yang dijadikan populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDN 12 Singkawang, kelas VA dijadikan kelas kontrol yang memiliki 25 siswa/i, sedangkan untuk kelas eksperimen adalah kelas VB yang memiliki jumlah siswa sebanyak 26 siswa/i. Selanjutnya masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 pertemuan masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall*. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran langsung. Untuk pertemuan pertama dengan materi perkalian pecahan dan pertemuan kedua dengan materi pembagian pecahan. Setelah diberikan perlakuan maka kelas tersebut diberikan soal tes yang mengandung indikator kemampuan pemahaman konsep yaitu *post-test*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan secara signifikan kemampuan pemahaman konsep antara kelas yang diberikan model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* dengan kelas yang diberikan pembelajaran yang dilakukan di sekolah ataupun model pembelajaran langsung pada kelas V SDN 12 Singkawang. Yang kedua untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas V SDN 12 Singkawang pada saat diterapkannya model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* apakah tergolong tinggi atau tidak. Terakhir yaitu untuk mengetahui bagaimana respon siswa saat diterapkannya model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* pada materi pecahan siswa kelas V SDN 12 Singkawang.

B. Hasil Penelitian

Adapun hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu hasil tes kemampuan pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya model GBL berbantuan *wordwall* pada materi pecahan siswa kelas V SDN 12 Singkawang, hasil pengamatan aktivitas belajar siswa, dan hasil dari angket respon siswa.. berikut beberapa hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini.

1. Perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa

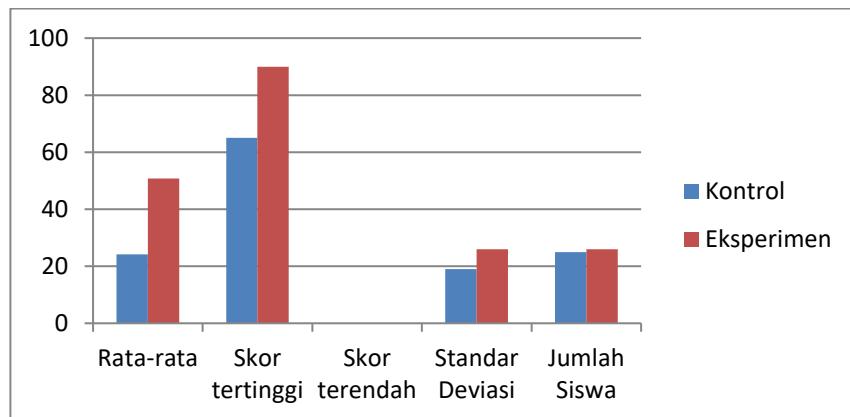
Data yang digunakan merupakan data dari hasil *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Data ini diambil untuk melihat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa pada

materi pecahan kelas V SDN 12 Singkawang. Penilaian kemampuan ini dilihat dari skor rata-rata siswa. Adapun indikator dalam penelitian ini yaitu, 1) Menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari, 2) Mampu membedakan contoh dan yang bukan contoh dari suatu konsep, 3) Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk representasi lainnya. Berikut merupakan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.1
Perbedaan Nilai Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Statistik	Kontrol	Eksperimen
Rata-rata	24,2	50,76
Skor tertinggi	65	90
Skor terendah	0	0
Standar Deviasi	19	20,8
Jumlah siswa	25	26

Dari Tabel 4.1 diketahui perbedaan nilai siswa kelas kontrol dan eksperimen. Perbandingan nilai rata-rata *post-test* yang mengandung kemampuan pemahaman konsep siswa yaitu untuk kelas kontrol adalah 14,4 sedangkan kelas eksperimen adalah 50,76. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 90 sedangkan pada kelas kontrol adalah 65. Untuk skor terendah memiliki nilai yang sama yaitu 0. Terakhir yaitu jumlah siswa untuk siswa kelas kontrol memiliki 25 siswa dan kelas eksperimen memiliki 26 siswa. Secara umum perbandingan keseluruhan kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1
Hasil Perbandingan Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil tersebut terlihat bahwa data kelas kontrol dan eksperimen berbeda. Perbedaan tersebut disebabkan oleh tinggi rendahnya nilai siswa dalam mengerjakan soal *post-test*. Berikut merupakan perbandingan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan indikator kemampuan pemahaman konsep siswa disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2
Perbandingan Nilai Sesuai Indikator

indikator	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Indikator I	78,84	17,00
Indikator II	19,23	10,00
Indikator III	38,46	14,00
Rata-rata	45,51	13,6

(Lampiran B-11)

Berdasarkan Gambar 4.1 membuktikan bahwa nilai sesuai dengan indikator kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen indikator yang mencapai nilai paling tinggi adalah indikator I yaitu menyatakan ulang suatu konsep, sedangkan indikator yang memperoleh nilai paling rendah adalah indikator II yaitu mampu

membedakan contoh dan bukan contoh. Selanjutnya untuk kelas kontrol nilai indikator yang memperoleh nilai paling tinggi adalah indikator I dan indikator yang memperoleh nilai paling rendah adalah indikator II. Berdasarkan nilai keseluruhan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka nilai kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan nilai kelas kontrol. Maka untuk melihat perbedaan secara signifikan kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukanlah uji t indenpenden dua sampel, dengan sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji normalitas hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa

Uji normalitas dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita dapatkan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, untuk melakukan uji normalitas digunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*, karena jumlah data pada penelitian ini dibawah 50 data. Hasil uji normalitas pada data *post-test* hasil tes antara kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa
Kelas Kontrol dan Eksperimen

Statistik	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Jumlah siswa	25	26
Taraf signifikan	5%	5%
W_{hitung}	0,922	0,925
W_{tabel}	0,918	0,920

Keputusan	Ha diterima
Kesimpulan	Normal

(Lampiran B-12)

Pada tabel 4.3 tersebut diketahui bahwa hasil uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh $W_{hitung} = 0,922$, sedangkan untuk jumlah siswa 25 memiliki $W_{tabel} = 0,918$ dengan taraf signifikansi 5%. Uji normalitas *Shapiro Wilk* jika $W_{hitung} > W_{tabel}$, diketahui $0,922 > 0,918$ maka data berdistribusi normal, dengan demikian data *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya untuk kelas eksperimen diperoleh $W_{hitung} = 0,925$, untuk jumlah siswa 26 dengan taraf signifikansi 5% memiliki $W_{tabel} = 0,920$, karena $0,925 > 0,920$ maka data berdistribusi normal. Setelah diketahui kedua data berdistribusi normal, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas.

b. Uji homogenitas nilai tes kemampuan pemahaman konsep matematis dengan rumus F

Data kelas kontrol dan eksperimen telah terbukti berdistribusi normal, selanjutnya adalah menghitung homogenitas dengan menggunakan uji *varians* rumus F. Uji ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan eksperimen ini memiliki varians yang homogen atau tidak. Data bisa dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Homogenitas Data

Statistik	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Jumlah siswa	25	26
Taraf Signifikan	5%	5%
<i>Varians</i>	398,9	479,4
F_{hitung}	1,20	
F_{tabel}	1,96	
Keputusan	Ha diterima	
Kesimpulan	Homogen	

(Lampiran B-12)

Dilihat dari tabel 4.4 diketahui bahwa hasil perhitungan kelas kontrol memperoleh *varians* = 398,9 dan untuk kelas eksperimen memperoleh *varians* = 479,4, sehingga diperoleh F_{hitung} adalah 1,20. Diketahui tabel distribusi F dengan taraf signifikansi 5% dengan dk pembilang = 24 dan dk penyebut = 25 diperoleh F_{tabel} = 1,96 karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan bukti $1,20 < 1,96$ maka data yang didapatkan bersifat homogen. Sehingga selanjutnya ke tahap terakhir yaitu melakukan uji perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji t Independen dua sampel.

c. Uji hipotesis

Berdasarkan data yang sudah diketahui yang memiliki data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka untuk mengetahui apakah ada perbedaan secara signifikan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dilakukanlah uji t independen dua sampel, untuk hasil uji tersebut disajikan pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5
Hasil Perhitungan Uji T Independen Dua Sampel

Statistik	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Dk		49
Taraf signifikan	5%	5%
T_{hitung}		4,28
T_{tabel}		1,67
Keputusan	Ha diterima	
Kesimpulan	Terdapat perbedaan secara signifikan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa siswa setelah diberikan model GBL berbantuan <i>wordwall</i> dengan kelas yang diberikan model pembelajaran langsung	

(Lampiran B-12)

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$,

maka sesuai dengan keputusan maka Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa materi pecahan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Observasi aktivitas belajar

Data yang diambil untuk aktivitas belajar ini adalah data yang diperoleh dari hasil lembar pengamatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall*. Dari pengamatan yang dilakukan oleh 3 pengamat setelah data diolah maka hasil yang diperoleh adalah aktivitas belajar siswa tergolong sangat tinggi. Pengamatan ini dilakukan di 2 pertemuan, pertemuan 1 membahas perkalian pecahan dan pertemuan 2 membahas pembagian pecahan. Berikut merupakan hasil dari observasi aktivitas belajar siswa disajikan dalam tabel 4.6 berikut.

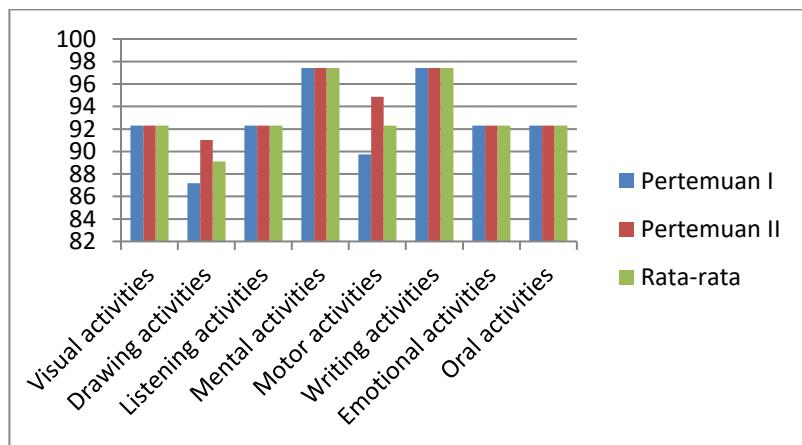
Tabel 4.6
Persentase Observasi Aktivitas Belajar Siswa
Pembelajaran Model GBL berbantuan *Wordwall*

Indikator	Rata-rata perkategori	Persentase perkategori	Rata-rata keseluruhan	Persentase keseluruhan
<i>Visual Activities</i>	24	92,30% (Sangat Tinggi)	24,22	93,185% (Sangat Tinggi)
<i>Drawing Activities</i>	23,16	89,10% (Sangat Tinggi)		
<i>Listening Activities</i>	24	92,30% (Sangat Tinggi)		
<i>Mental Activities</i>	25,33	97,43% (Sangat Tinggi)		
<i>Motor Activities</i>	24	92,30% (Sangat Tinggi)		
<i>Writing Activities</i>	25,33	97,43% (Sangat Tinggi)		
<i>Emotional Activities</i>	24	92,30% (Sangat Tinggi)		
<i>Oral Activities</i>	24	92,30% (Sangat Tinggi)		

(Lampiran B-13)

Dari tabel 4.6 diketahui indikator yang paling unggul diantara kedelapan indikator aktivitas siswa yaitu indikator *mental activities* dengan pernyataan siswa dapat menjawab guru ketika diberi pertanyaan dan *writing activities* dengan pernyataan siswa mencatat rangkuman/materi pembelajaran pada saat siswa lain mempresentasikan hasil LKPD, indikator tersebut memperoleh rata-rata sebesar 97,43% masuk ke kategori sangat tinggi. Ada 2 indikator yang mengalami peningkatan pada pertemuan II yaitu indikator *drawing activities* dan *motor activities*. Dimana pada indikator *drawing activities* pada pertemuan I 87,17% meningkat pada pertemuan II menjadi 91,02%. Pada indikator *motor activities* pada pertemuan I 89,74% meningkat pada pertemuan II menjadi 94,87%.

Berdasarkan analisis data rata-rata persentase aktivitas siswa pada setiap kategori dapat diperjelas dengan diagram batang yang disajikan pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2
Diagram Batang Persentase Aktivitas Belajar Siswa Tiap Kategori

3. Respon siswa terhadap model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall*

Untuk mengetahui respon siswa peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data tersebut, angket berisikan pernyataan negatif dan pernyataan positif yang berjumlah 16 pernyataan yang mengandung indikator 1) relevansi; 2) Perhatian; 3) Kepuasan; 4) Percaya diri. Siswa diminta untuk memberi tanda ceklis (V) pada jawaban Ya dan Tidak. Adapun angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut

Tabel 4.7
Hasil Angket Respon Siswa

INDIKATOR	JUMLAH	RATA-RATA	Kategori
Relevansi	376,92	94,23%	Sangat Baik
Perhatian	396,15	99,03%	Sangat Baik
Kepuasan	388,46	97,11%	Sangat Baik
Percaya Diri	361,53	90,38%	Sangat Baik
Total		95,19% (Sangat Baik)	

(Lampiran B-14)

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata respon siswa terhadap Model Pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* diketahui untuk indikator yang paling unggul adalah indikator perhatian yang terdiri dari 2 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif memiliki rata-rata 99,03% berada pada kategori sangat baik. Sedangkan untuk indikator yang memperoleh rata-rata paling rendah yaitu indikator percaya diri yang terdiri dari 2 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif.

C. Pembahasan

1. Perbedaan kemampuan pemahaman konsep

Penelitian ini dilakukan di SDN 12 Singkawang, yang dilakukan di 2 kelas yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran langsung, sedangkan untuk kelas eksperimen peneliti menerapkan model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall*. Pada penelitian ini siswa hanya diberikan satu tes, yaitu tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu *post-test*, *post-test* dilakukan bertujuan untuk mengukur perbedaan

kemampuan pemahaman konsep siswa antara siswa kelas kontrol dan eksperimen.

Setelah peneliti mendapatkan data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya dilakukan perhitungan dari data tersebut. Pertama dilakukan uji normalitas dari kedua data tersebut, lalu selanjutnya melakukan uji homogenitas dari data kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka selanjutnya menggunakan uji t independen dua sampel untuk melihat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t independen dua sampel memperoleh bahwa dari kedua data yang diperoleh dihasilkan terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan pemahaman konsep antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan karena pada model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* melibatkan siswa secara aktif dan lebih menyenangkan karena melakukan pembelajaran dengan *game*, sehingga siswa antusias menjalani pembelajaran matematika. Hal tersebut didukung oleh Hasanah (2023), menyatakan bahwa ada kelebihan dari GBL yaitu siswa menjadi aktif, adanya interaksi dan peran langsung dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan dan semangat dalam diri siswa dan pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa. ketika siswa merasa nyaman mengikuti pembelajaran tentang titik fokus

siswa terfokus hanya pada pembelajaran saja sehingga siswa dapat mudah untuk mencerna konsep dari materi pecahan yang disampaikan.

Pada saat tahap penjelasan konsep, ketika guru memperkenalkan *game* dan saat guru menjelaskan materi pecahan berbantuan *wordwall*, siswa mulai tertarik untuk mengikuti pembelajaran, karena sebelumnya siswa tidak pernah belajar menggunakan *game* ini, maka dari itu tentunya berpengaruh kepada rasa ingin tahu siswa sehingga fokus terhadap pembelajaran. Menurut Rahmawati (2023), ada karakteristik dari model GBL adalah *game* yang dimainkan adalah *game* dalam bentuk menarik dan menyenangkan saat dimainkan tanpa mengabaikan kompetensi yang diinginkan peserta didik serta *game* yang dimainkan bersifat interaktif. Maka dari itu peneliti menggunakan media *wordwall* sebagai media pembelajaran, dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3
Game Wordwall

Wahyuni & Setyoningsih (2020), belajar konsep berarti siswa harus memahami konsep-konsep yang ada, maka dari itu hal tersebut juga dapat ditunjukkan pada tahap merangkum pengetahuan, disaat itulah

siswa memperdalam pengetahuannya terkait dengan materi pecahan. Sehingga siswa dapat bertanya tentang bagian materi pecahan mana yang tidak mereka mengerti. Saat siswa mempresentasikan hasil LKPD masing-masing kelompok, saat itulah siswa dapat mencerna dan berpikir bagaimana konsep pecahan yang benar.

Hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa menggunakan model GBL berbantuan wordwall pada materi pecahan lebih baik daripada hasil siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Medila, dkk (2023), menyatakan bahwa terdapat pengaruh atau perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis diterapkannya GBL. Pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang tepat dapat membuat kegiatan pembelajaran akan berjalan efisien dan memudahkan siswa menyerap materi dengan baik.

Adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila & Agoestanto (2024), yang menyatakan Dibandingkan dengan model lainnya, model *Game Based Learning* memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis lebih baik. Selain itu, meninjau berdasarkan konsep dirisiswa. Hal tersebut memiliki pengaruh secara positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sehingga dapat dikatakan bahwa

konsep diri siswa penting. Siswa yang memiliki konsep diri tinggi cenderung memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis yang tinggi pula, dan sebaliknya.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Dalam pembelajaran tidak hanya mengajar tetapi terdapat pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall*. Pengamatan dilakukan oleh 3 orang yaitu wali kelas VB SDN 12 Singkawang dan 2 orang mahasiswa ISBI Singkawang. Pengamat tersebut melakukan pengamatan dari awal hingga akhir pembelajaran. Adapun yang aspek yang diamati terdiri 8 indikator.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh aktivitas belajar siswa tergolong sangat tinggi. Hal ini dibuktikan pada indikator *visual activities* , aktivitas ini muncul pada tahap memilih game sesuai topik, yaitu siswa memperhatikan ketika guru memilih game wordwall dan menjelaskan apa itu wordwall. Pada indikator *drawing activities* , aktivitas ini muncul pada saat tahap penjelasan konsep, yaitu siswa bisa menggambar bentuk terkait pecahan pada saat guru menjelaskan konsep. Pada indikator *listening activities* , aktivitas ini muncul pada tahap bermain game, yaitu siswa mengikuti instruksi guru untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan. Pada indikator *mental activities* , aktivitas ini muncul pada tahap pejelasan materi, yaitu siswa dapat langsung

menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yaitu pertanyaan yang berhubungan dengan materi pecahan.

Selanjutnya untuk indikator *motor activities* , aktivitas ini muncul pada tahap bermain game, yaitu siswa sungguh-sungguh dalam bermain game *wordwall*. Kemudian pada indikator *writing activities* , aktivitas ini muncul pada tahap merangkum pengetahuan, yaitu siswa mencatat rangkuman materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi. Lalu pada indikator *emotional activities* , aktivitas ini muncul pada tahap merangkum pengetahuan, yaitu siswa berani untuk menyampaikan pertanyaan dan pendapat ketika kelompok lain melakukan presentasi. Dan yang terakhir yaitu indikator *oral activities* , aktivitas ini muncul pada tahap merangkum pengetahuan, yaitu siswa memberi pertanyaan kepada guru terkait materi yang kurang ia.

Aprilia, dkk (2022), menyatakan bahwa aktivitas belajar yang baik adalah kondisi dimana siswa ikut melibatkan diri secara aktif dalam mengelola serta merespon berbagai informasi yang disampaikan guru selama pembelajaran. Besarnya persentase tingginya aktivitas belajar siswa dikarenakan model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* dapat membantu merangsang siswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran sehingga timbul lah aktivitas bertanya, bermain, serta melibatkan diri dalam segala tahap pembelajaran. Sehingga dalam hal ini siswa menjadi terlibat dan terlihat aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil perhitungan data dari 3 orang pengamat untuk tiap pertemuan memperoleh hasil rata-rata keseluruhan dari dua pertemuan tersebut adalah 93,18%. Jadi dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa tergolong sangat tinggi ketika diterapkannya model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* pada materi pecahan di kelas eksperimen. Hal tersebut di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Supanti & Mulyono (2022), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa ketika diterapkannya GBL, dapat dilihat dari siklus I rata-rata aktivitas siswa memperoleh 80,21%, pada siklus II meningkat menjadi 83,51%.

Penelitian yang dilakukan oleh Siregar & Sitepu (2023), juga memperoleh bahwa pada aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran GBL dapat dilihat dari lembar observasi siswa yang berjumlah 21 orang memperoleh jumlah skor 1220, dengan skor rata-rata 58,09 kategori baik. Hal ini berarti menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran GBL terhadap aktivitas siswa.

3. Respon Siswa

Respon siswa diukur menggunakan angket. Angket respon siswa diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai, adapun angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana ketertarikan siswa atau tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini angket diberikan untuk tujuan mengetahui respon siswa terhadap model

pembelajaran GBL berbantuan *wordwall*. Isi angket respon siswa terdiri dari 16 pernyataan yang mengandung 4 indikator yaitu relevansi, perhatian, kepuasan, percaya diri yang terbagi dalam 8 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif.

Berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh diketahui indikator relevansi mendapatkan kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa model GBL berbantuan *wordwall* sangat bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan bahwa siswa mampu menyelesaikan atau memahami suatu persoalan dengan baik sehingga siswa dapat dengan mudah menerima serta mencerna materi pecahan dengan benar.

Indikator perhatian dalam penelitian ini memperoleh kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengikuti tahap-tahap pembelajaran dengan bermain *game wordwall* secara sungguh-sungguh. Adapun bukti lain yaitu ketika siswa diberikan soal pembagian pecahan, maka siswa mengerjakannya dengan fokus dan dapat menjawab dengan benar.

Pada indikator kepuasan terhadap model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* memperoleh kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang bermain game untuk menjawab soal. Kemudian seluruh siswa telah menyelesaikan dengan baik LKPD yang ada. Hal ini tentunya dapat menumbuhkan semangat siswa untuk semangat belajar.

Pada indikator percaya diri dengan menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* memperoleh kategori sangat baik. Besarnya persentase ini dilihat dari aktifnya siswa bertanya ketika tidak paham terkait materi dan menjawab pertanyaan dari guru. Lalu siswa juga berani untuk berpendapat ketika siswa lain maju untuk membacakan hasil LKPD yang telah dikerjakan.

Berdasarkan keseluruhan hasil dari angket respon siswa memperoleh persentase 95,19% yang tergolong pada kategori sangat baik. Menurut Wibawa, dkk (2021), model GBL dapat meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan serta lebih interaktif sehingga pembelajaran menjadi efisien dan efektif. Jika GBL digunakan dengan game yang interaktif yaitu *wordwall*, maka sebagian besar siswa akan menerimanya dengan baik, karena *wordwall* memiliki tampilan game yang lucu, menarik, dan banyak jenis game yang bisa dimainkan.

Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa respon siswa sangat baik setelah diterapkannya model GBL berbantuan *wordwall*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini dan Purwaningsih (2024), menyatakan bahwa hasil analisis angket respon peserta didik juga menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Game Based Learning dengan media puzzle* dengan persentase sebesar 83%. Penelitian yang dilakukan oleh Efendi (2023), yang menyatakan bahwa game *wordwall* dapat membantu siswa dalam

mempelajari materi pembelajaran dan mendapatkan respon yang positif darasiswa.