

PENERAPAN MODEL *GBL* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR MATERI PECAHAN

Rafiatul Munira^{1*}, Rika Wahyuni², Rien Anitra³

^{1,3} Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, ISBI Singkawang

² Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, ISBI Singkawang,
Jl. STKIP – Kel. Naram, Singkawang, Kalimantan Barat, Indonesia - 79151

e-mail: ^{1*} iraraafi08@gmail.com, ² rikawahyuni142@gmail.com, ³ anitrarien@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 14-02-2025; Direvisi: 13-03-2025; Diterima: 10-04-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengetahui terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar pada materi pecahan kelas V SDN 12 Singkawang; 2) Mengetahui aktivitas siswa ketika diterapkannya model *Game Based Learning* berbantuan *wordwall*; 3) Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran ketika diterapkannya model *Game Based Learning* berbantuan *wordwall*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian quasi eksperimen desain *Posttest-Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 12 Singkawang. Sampel penelitian diambil dengan teknik *Nonprobability Sampling* dengan metode *Sampling purposive*. Uji yang digunakan adalah uji t independen dua sampel dan persentase rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Terdapat perbedaan secara signifikan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa materi pecahan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen; 2) Aktivitas belajar siswa tergolong sangat tinggi ketika diterapkan model *GBL* berbantuan *wordwall* pada materi pecahan pada kelas eksperimen; 3) Respon siswa tergolong sangat baik ketika diterapkan model pembelajaran *GBL* berbantuan *wordwall* pada materi pecahan.

Kata Kunci: aktivitas belajar; *GBL*; materi pecahan; respon; *wordwall*

Abstract: This study aims to: 1) find out the significant differences in the concept understanding ability of elementary school students in grade V fraction material at SDN 12 Singkawang; 2) find out student activities when applying the *Game Based Learning* model assisted by *wordwall*; 3) find out student responses to learning when applying the *Game Based Learning* model assisted by *wordwall*. The research method used is experimental method with quasi-experimental research type *Posttest-Only Control Design*. The population in this study were grade V students of SDN 12 Singkawang. The research sample was taken using nonprobability sampling technique with purposive sampling method. The tests used were two-sample independent t test and average percentage. The results showed that: 1) There is a significant difference in the average ability to understand students' mathematical concepts about fractions between the control class and the experimental class; 2) Students' learning activities were classified as very high when the *GBL* model assisted by *wordwall* was applied to fraction material in the experimental class; 3) Students' responses were classified as very good when the *GBL* learning model assisted by *wordwall* was applied to fraction materials.

Keywords: learning activity; *GBL*; fractions; response; *wordwall*

Kutipan: Munira, Rafiatul., Wahyuni, Rika., & Anitra, Rien. (2025). Penerapan Model *GBL* Berbantuan *Wordwall* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar Materi Pecahan. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.11 No.2, (1330-1338). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i2.7519>



Pendahuluan

Matematika adalah sebuah bidang ilmu yang definitif dan tidak dapat diubah sesuai keinginan individu, yang menjadikannya sebagai disiplin yang konkret dengan hasil yang tetap. Hal ini sejalan dengan pendapat Sinaga, dkk (2021), yang menyatakan bahwa matematika adalah ilmu dengan kebenaran yang bersifat absolut, tidak bisa diubah karena didasarkan pada deduksi murni yang membentuk suatu sistem dalam pembuktian matematis. Dalam konteks pembelajaran, matematika pun dapat mengembangkan siswa menjadi individu yang memiliki berbagai kompetensi, seperti berpikir logis, kritis, rasional, dan memiliki rasa percaya diri. Seperti yang disampaikan oleh Muhsetyo, dkk (2008), proses pembelajaran matematika adalah cara untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian aktivitas yang terstruktur, sehingga siswa dapat menguasai materi matematika yang tengah dipelajari.

Pembelajaran matematika terutama di sekolah dasar seharusnya dapat lebih diperhatikan oleh guru, karena banyak materi ataupun konsep matematika yang dianggap hal baru oleh siswa sekolah dasar. Ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan Pendidikan SD/MI meliputi aspek bilangan, geometri, pengukuran, dan pengolahan kata (Saidah, dkk., 2018). Pembelajaran matematika seharusnya disertai dengan pemahaman yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan lain. Hal ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran matematika bahwa terdapat 5 kompetensi dasar matematika yang merupakan standar proses matematika satu diantaranya kemampuan pemahaman konsep matematika (*National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) dalam Apriyani, 2021).

Lambertus dalam Verina & Darhim (2023), kemampuan pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan dasar atau inti dari pembelajaran matematika yang untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan matematika. Kemampuan pemahaman konsep matematis menjadi dasar dari mata pelajaran matematika. Jika siswa tidak memiliki kemampuan pemahaman konsep atau kemampuan pemahaman konsep matematika siswa rendah, maka hal ini akan berdampak kepada tujuan dari suatu pembelajaran, bahkan akan berdampak kepada diri siswa itu sendiri. Jadi pemahaman matematis merupakan kemampuan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh siswa (Saputra, 2022).

Hasil penelitian awal di SDN 12 Singkawang dimana kemampuan pemahaman konsep matematis siswa masih rendah. Hal tersebut didukung oleh hasil prariset yang dilakukan di SDN 12 Singkawang, sebanyak 23 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, dimana standar ketuntasan yaitu 60. Oleh karena itu Pembelajaran matematika di sekolah dasar memerlukan model pembelajaran yang tepat agar hasil kemampuan siswa maksimal (Anitra, 2021).

Kegiatan observasi di kelas juga dilakukan guna untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika didalam kelas. Ternyata aktivitas belajar siswa di kelas masih tergolong pasif. Hal ini dibuktikan dengan banyak siswa yang diam, tidak menjawab ketika diajukan pertanyaan oleh guru dan memilih untuk tidak memperdulikan guru yang mengajar di kelas. Maka dari itu perlunya model pembelajaran yang bisa mengatasi permasalahan tersebut.. Maka dari itu peneliti menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* sebagai solusi.

Menurut Putra, dkk. (2024), *Game Based Learning* adalah metode belajar dimana menerapkan *game* agar menunjang proses belajar pelajar, diharapkan dapat dijadikan jalan keluar terhadap masalah yang ada. *Game Based Learning* memanfaatkan kemajuan teknologi dan lebih efektif serta mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini. Pada model pembelajaran ini, jika diterapkan dengan *game* edukasi, maka bisa membantu meningkatkan aktivitas siswa didalam pembelajaran karena ada beberapa siswa yang kurang tertarik terhadap matematika, sehingga metode ini bisa membantu membangkitkan aktivitas siswa. Hasanah (2023), menyebutkan beberapa kelebihan *Game Based Learning*, yaitu 1) siswa menjadi aktif dan kritis; 2) adanya interaksi dan peran langsung pada saat permainan; 3) guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan; 4) pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Oktavia (2022) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran GBL tidak hanya mendukung pengajaran guru, tetapi juga memberikan motivasi atau rangsangan untuk aktivitas belajar siswa di dalam lingkungan kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran GBL adalah metode yang berfokus pada permainan, yang dirancang khusus untuk mencapai sasaran pembelajaran yang berorientasi pada siswa, sehingga memungkinkan guru untuk memberikan rangsangan pada aspek paling krusial dalam proses belajar siswa.

Model pembelajaran GBL merupakan model pembelajaran yang memiliki unsur metode pembelajaran menggunakan aplikasi permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran bagi pemainnya (Santoso, 2011). Model pembelajaran GBL menerapkan permainan yang dirancang khusus agar proses pembelajaran berjalan lancar dan sesuai dengan apa yang diinginkan. Salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan yaitu *wordwall*.

Sari dan Yarza (2021) menjelaskan bahwa *wordwall* adalah salah satu alat yang dapat digunakan sebagai sarana belajar dan juga alat penilaian yang menarik untuk siswa, baik dalam pembelajaran online maupun secara langsung. Media ini sangat menarik karena memanfaatkan teknologi, dan ini penting karena masih sedikit pendidik yang menggunakan teknologi saat mengajar. *Wordwall* tidak hanya bermanfaat di ruang kelas, namun juga efektif dalam pembelajaran jarak jauh atau daring. Hal ini ditekankan oleh Sadikin dan Hamidah dalam Arni (2021), yang menyebutkan bahwa permainan yang telah dibuat dapat dibagikan melalui berbagai *platform*, seperti *Google Classroom*, media sosial seperti grup WhatsApp kelas, serta bisa disematkan ke dalam blog atau situs web.

Wordwall ini selain dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran juga berfungsi sebagai instrumen evaluasi bagi guru untuk menilai pemahaman siswa (Putra, dkk. 2024). Aplikasi ini tidak hanya mendukung siswa dalam memahami konsep matematika dengan lebih efektif tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas peserta didik, serta memperkuat kolaborasi di antara mereka (Nuria *et al.*, 2024).

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 12 Singkawang, Kota Singkawang, Kalimantan Barat. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar tes, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar angket respon siswa. Lembar tes dan lembar angket respon siswa diberikan pertemuan terakhir saat pembelajaran berakhir, sedangkan observasi aktivitas siswa dilakukan dengan pengamatan saat pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

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.

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dilakukanlah uji t independen dua sampel, untuk hasil uji tersebut disajikan pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1
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 yang signifikan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa siswa setelah diberikan model GBL berbantuan <i>wordwall</i> dengan kelas yang diberikan model pembelajaran langsung	

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka sesuai dengan keputusan maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa materi pecahan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji t independen dua sampel memperoleh bahwa dari kedua data yang diperoleh dihasilkan terdapat perbedaan 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 keterlibatan siswa yang lebih aktif, terjadinya interaksi, serta partisipasi langsung dalam proses belajar. Model ini juga dapat menciptakan suasana yang nyaman, mengasyikkan, dan memberi motivasi pada siswa, selain itu pemahaman yang diperoleh jadi lebih mendalam dan dapat bertahan lama dalam ingatan mereka. ketika siswa merasa nyaman mengikuti pembelajaran tentunya 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, dkk (2023), 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 4.1 berikut.



Gambar 4.1
Game Wordwall

Wahyuni & Prihatiningtyas (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 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.

Perbedaan dalam pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga terlihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Salsabila & Agoestanto (2024), yang menunjukkan bahwa jika dibandingkan dengan model lain, model *Game Based Learning* memberikan dampak yang lebih baik terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. Selain itu, saat ditinjau dari sudut pandang konsep diri siswa, hal ini berdampak positif pada penguasaan konsep matematis mereka. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa pemahaman konsep diri siswa sangat penting. Siswa dengan konsep diri yang tinggi cenderung menunjukkan kemampuan pemahaman konsep matematis yang lebih baik, sementara siswa dengan konsep diri yang rendah biasanya memiliki pemahaman yang kurang.

2. Observasi aktivitas belajar

Dari pengamatan yang dilakukan oleh 3 pengamat setelah data diolah maka hasil yang diperoleh adalah aktivitas belajar siswa tergolong sangat tinggi. pecahan. Berikut merupakan hasil dari observasi aktivitas belajar siswa disajikan dalam tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2
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)		
<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)	24,22	93,185% (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)		

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 penjelasan 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), menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah situasi di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam mengelola dan menanggapi berbagai informasi yang diberikan oleh pengajar selama proses belajar mengajar. 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 hasil pengamatan untuk tiap pertemuan memperoleh hasil rata-rata keseluruhan 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 83,21%.

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 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. Adapun hasil penelitian menunjukkan kategori sangat baik, hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
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)	

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.

Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa respon siswa sangat baik setelah diterapkannya model GBL berbantuan *wordwall*. 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. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini dan Purwaningsih (2024), yang menyatakan bahwa analisis terhadap kuesioner yang diisi peserta didik menunjukkan bahwa siswa merespons dengan baik penggunaan *Game Based Learning* melalui media *Puzzle* dengan persentase mencapai 83%. Penelitian yang dilakukan oleh Efendi (2023) menyebutkan bahwa permainan *wordwall* dapat mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menerima tanggapan yang bersifat positif dari siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam penerapan model GBL berbantuan *wordwall* dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, aktivitas belajar siswa tergolong sangat tinggi dan siswa menunjukkan respon yang sangat baik ketika diterapkannya model GBL berbantuan *wordwall*. Beberapa saran dapat dipertimbangkan sebagai berikut (1) Bagi guru kelas, sebaiknya dapat menggunakan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran GBL berbantuan *wordwall* yang dapat membantu siswa terhadap pemahaman konsep serta menerima pembelajaran dengan baik. Tetapi untuk menerapkannya harus lebih maksimal agar dapat menjangkau setiap siswa. (2) Bagi siswa, siswa sebaiknya lebih serius dan memperhatikan saat guru melakukan pembelajaran sehingga guru dapat memahami kemampuan yang ada pada dalam diri siswa.

Daftar Pustaka

- Aini, L. N., & Purwaningsih, S. M. (2024). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBASIS MEDIA BOARD GAME ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN SISWA KELAS XI SMK NEGERI 6 SURABAYA. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(3).
- Anitra, R. (2021). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8.
- Aprilia, Suci. Zubaidah R. dan Dona Fitriawan. (2022). Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal AlphaEuclidEdu*. 3(1).
- Apriyani, Eggie. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas II MIS pada Materi Bangun Datar. STKIP Singkawang.
- Arni, R. (2021). Penggunaan Games Edukasi dengan *Wordwall* Solusi PJJ yang Menyenangkan.
- Efendi, M., & Amri, M. (2023). Pengaruh Media Quiz *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 55-61.
- Hasanah, Hatul, Farid. (2023). PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS DI KELAS VIII B MTS LOMBOK KULON BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.
- Medila, G., Wati, D. D. E., & Gazali, F. (2024). *Case Based Learning* (CBL) dalam Pembelajaran IPA: Suatu Kajian Literatur 2014-2023. *Eduscience Development Journal*, 6(2), 1-13.

- Muhsetyo, Gatot, dkk. (2008). Pembelajaran Matematika SD. Jakarta : Universitas Terbuka
- NCTM. (2000). *Principle And Standarts For School Matematics*. The United States of America.
- Nuria, S., Firman, & Desyandri. (2024). *Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet*. 09.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. OSF Preprints, 1–7.
- Putra, L. D., Arliansyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). JDPP. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rahmawati, Vini. Umamah, Nurul. & Sumardi Marjono. (2023). Pengaruh Penerapan Model *Game Based Learning* Terhadap *Student Engagement* Pada Mata Pelajaran Sejarah. Paramita : *Historical Studies Journal*, 33(1). <http://dx.doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748>
- Saidah, N. Y., Amin, S. M., & Mustaji. (2018). PECAHAN DESIMAL UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN Nur Yum Saidah , 2 Siti Maghfirotn Amin , 3 Mustaji Dosen Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya. *Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Salsabila, A. D. N., & Agoestanto, A. (2024). STUDI LITERATUR: MODEL *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI KONSEP DIRI SISWA. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* 8(1),77-85.
- Santoso, B. H. (2011). *GAME BASED LEARNING* (GBL), 16(22).
- Saputra, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis. PHI: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.180>
- Sari, Mutia, Prima. & Husni Nahry Yarza. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizziz* dan *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-guru SDIT AIKahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 4(2).
- Sinaga, W., Parhusip, B. H., Tarigan, R., & Sitepu, S. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika [*The Development of Mathematics in Philosophy and the School of Formalism Contained in Mathematical Philosophy*]. SEPREN: *Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(02), 17–22.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263-271
- Supanti, Y. T., & Mulyono, R. (2022). GBL untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar materi mengenal akun belajar. id dalam bimbingan tik. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1148-1464.
- Verina, I., & Darhim, D. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Kelas Viii Pada Topik Persegi Panjang. AKSIOMA: *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2063. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7581>
- Wahyuni, R., & Prihatiningtyas, N. C. (2020). Kemampuan pemahaman konsep matematika terhadap kemampuan koneksi matematika siswa pada materi perbandingan. *Variabel*, 3(2), 66-73.
- Wibawa, dkk. (2021). *Game Based Learning* Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Jurnal : Integrated (Information Technology and Vocational Education)*. 3(1), 17-22.