

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: **"Penerapan Model GBL (*Game Based Learning*) Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bilangan Di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Suwawa"**

Oleh

SURTI M. ISMAIL
NIM. 411421048

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Telah dipertahankan di depan pembimbing dan dewan penguji

Hari/Tanggal : Kamis, 11 Desember 2025
Waktu : 13.00-14.30 WITA
Tempat : Ruang Sidang 1/Via Zoom Meeting

A. Dewan Pembimbing

1. **Nursiya Bito, M.Pd**

NIP. 198003222005012003

1.

2. **Khardiyawan A. Y. Pauweni, M.Pd**

NIP. 198611062008121005

2.

B. Dewan Penguji

1. **Dr. Tedy Machmud, M.Pd**

NIP. 196908251994031002

1.

2. **Nancy Katili, M.Pd**

NIP. 197909302003122001

2.

3. **Putri Ekawaty Kobandaha, M.Pd**

NIP. 199503072022032010

3.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo


Prof. Dr. Fitryane Lihawa, M.Si
NIP. 19691209 199303 2 001

ABSTRAK

Surti M. Ismail. 411421048. Penerapan Model GBL (*Game Based Learning*) Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bilangan Di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Suwawa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, 2025.

Pembimbing: (1) Nursiya Bito, M.Pd., (2) Khardiyawan A. Y. Pauweni, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model GBL berbantuan *Wordwall* pada materi Bilangan Bulat dan Bilangan Pecahan di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Suwawa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VII-1, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, penilaian sikap, keterampilan, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, ketuntasan hasil belajar kognitif mencapai 68%, ranah afektif dan psikomotor berada pada kategori cukup baik. Setelah perbaikan pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 88%, sedangkan ranah afektif dan psikomotor mencapai kategori baik dan sangat baik. Dengan demikian, penerapan model Game Based Learning berbantuan *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Suwawa tahun pelajaran 2025/2026.

Kata kunci: Model Game based Learning, Hasil Belajar, *Wordwall*

ABSTRACT

Surti M. Ismail, Student ID Number 411421048, 2025. Implementation of the Game-Based Learning (GBL) Model Assisted by Wordwall to Improve Students' Learning Outcomes on Number Topics in Class VII-1 of SMP Negeri 2 Suwawa. Undergraduate Thesis. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo.

The Supervisors: **(1) Nursiya Bito, M.Pd., (2) Khardiyawan A.Y. Pauweni, M.Pd.**

This research aimed to determine the improvement in students' learning outcomes through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by Wordwall on the topics of integers and fractions in class VII-1 of SMP Negeri 2 Suwawa. It employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects were 25 students from Class VII-1, comprising 15 males and 10 females. Data were collected through observations of teacher and student activities, assessments of attitudes and skills, and learning achievement tests. The results showed an improvement in each cycle. In Cycle I, mastery of cognitive learning outcomes reached 68%, while the affective and psychomotor domains fell into the moderate category. After improvements in Cycle II, mastery increased to 88%, and the affective and psychomotor domains reached good and very good categories. Thus, the implementation of the Game-Based Learning model, assisted by Wordwall, was proven effective in improving the mathematics learning outcomes of class VII-1 students at SMP Negeri 2 Suwawa in the 2025/2026 academic year.

Keywords: Game-Based Learning (GBL) model, learning outcomes, Wordwall

