

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Penyajian dan Analisis Data Hasil Penelitian

###### a) Data Pengamatan Aktivitas Siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas VII.B

No	Nama	Pertemuan Ke 1			Pertemuan Ke 2			Rata-rata Presentase	Keterangan siswa
		S	TS	S%	S	TS	S%		
1	Andrian revano	14	2	88%	12	4	75%	81,5%	Aktif
2	Syifa Nabila	13	3	81%	14	2	88%	84,5%	Aktif
3	Asyraf Nathan	13	3	81%	13	3	81%	81%	Aktif
4	Aziz Ilham habibi	14	3	81%	14	2	88%	84,5%	Aktif
5	Dhea Salsabila	13	3	81%	13	3	81%	81%	Aktif
6	Elsa yulfiana	13	3	81%	13	3	81%	81%	Aktif
7	Fadli Fajar Maulana	12	4	75%	11	5	69%	72% <sup>0</sup>	Tidak Aktif
8	Fia Rahmawati	14	2	88%	14	2	88%	88%	Aktif
9	Gading Pranata	13	3	81%	14	2	88%	84,5%	Aktif

No	Nama	Pertemuan Ke 1			Pertemuan Ke 2			Rata-rata Presentase	Keterangan siswa
		S	TS	S%	S	TS	S%		
10	Ghibran Dhafila	13	3	81%	10	6	62%	71,5%	Tidak Aktif
11	Kalimatus Sadi'ah	15	1	94%	16	3	81%	88%	Aktif
12	Kevin Panji Ramadhan	13	3	81%	12	4	75%	78%	Aktif
13	Khairi fadil Muyasar	13	3	81%	14	2	88%	84,5%	Aktif
14	Muhamad Muharomi	13	3	81%	12	4	75%	78%	Aktif
15	Muhamad fhaqi	15	1	94%	13	3	81%	88%	Aktif
16	Muhamad Hakiki	12	4	75%	13	3	81%	78%	Aktif
17	Muhamad Ubaidillah	14	2	88%	15	1	94%	91%	Aktif
18	Nadia Safira	11	5	68%	14	2	88%	78%	Aktif
19	Putri Hikmatun	11	5	68%	14	2	88%	78%	Aktif
20	Revan Gilang Fahreza	14	2	88%	14	2	88%	88%	Aktif
21	Ridwan Mustopa	13	3	81%	14	2	88%	84,5%	Aktif
22	Siti Nurlala	14	2	88%	14	2	88%	88%	Aktif
23	Trisyia Aprillia	12	4	75%	13	3	81%	78%	Aktif
24	Velly Oktalia	15	1	94%	13	3	81%	88%	Aktif
25	Vita Kurnia	14	2	88%	15	1	94%	91%	Aktif

No	Nama	Pertemuan Ke 1			Pertemuan Ke 2			Rata-rata Presentase	Keterangan siswa
		S	TS	S%	S	TS	S%		
26	Yoga Yudhistira	13	3	81%	9	7	56%	68,5%	Tidak Aktif
27	Yuyun Yuni Yanti	14	2	88%	14	2	88%	88%	Aktif

### b) Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil Angket Respon Siswa VII.B

No	Nama	Skor				Jumlah skor	Presentase Individu (%)	Keterangan
		1	2	3	4			
1	Andrian revano		2	2	5	30	83%	Positif
2	Syifa Nabila	1	2	2	4	27	75%	Positif
3	Asyraf Nathan		1	3	5	31	86%	Positif
4	Aziz Ilham habibi		1	2	6	32	89%	Positif
5	Dhea Salsabila	1	1	4	3	27	75%	Positif
6	Elsa yulfiana			4	5	32	89%	Positif
7	Fadli Fajar Maulana		5	2	2	24	67%	Negatif
8	Fia Rahmawati	1	1	2	5	29	81%	Positif
9	Gading Pranata	2	2	4	1	22	62%	Negatif
10	Ghibran Dhafila	2		1	6	29	81%	Positif
11	Kalimatus Sadi'ah	1	1	2	5	29	81%	Positif
12	Kevin Panji Ramadhan		1	7	1	27	75%	Positif
13	Khairi fadil Muyasar		2	5	2	27	75%	Positif
14	Muhamad Muharomi		2	4	3	28	78%	Positif
15	Muhammad fhaqi	1	1	4	3	27	75%	Positif
16	Muhammad Hakiki		1	2	6	32	89%	Positif
17	Muhammad Ubaidillah			3	6	33	92%	Positif
18	Nadia Safira		1	4	4	30	83%	Positif

19	Putri Hikmatun		1	2	6	31	86%	Positif
20	Revan Gilang Fahreza		5	4		22	61%	Negatif
21	Ridwan Mustopa			3	6	33	92%	Positif
22	Siti Nurlela	2			7	30	83%	Positif
23	Trisya Aprillia		2	2	5	30	83%	Positif
24	Velly Oktalia			5	4	31	86%	Positif
25	Vita Kurnia	2		1	6	29	81%	Positif
26	Yoga Yudhistira	1	2	4	2	25	69%	Negatif
27	Yuyun Yuni Yanti			3	6	32	89%	Positif

### c) Hasil Belajar Siswa

Data skor hasil belajar matematika siswa kelas VII.B MTs Raden

Intan Gadingrejo dalam penelitian ini dapat dilihat pada table 4.3

berikut:

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Kelas VII.B

No.	Nama	Hasil Belajar	Keterangan
1	Andrian revano	90	Tuntas
2	Syifa Nabila	80	Tuntas
3	Asyraf Nathan	90	Tuntas
4	Aziz Ilham habibi	90	Tuntas
5	Dhea Salsabila	80	Tuntas
6	Elsa yulfiana	100	Tuntas
7	Fadli Fajar Maulana	60	Belum Tuntas
8	Fia Rahmawati	80	Tuntas
9	Gading Pranata	90	Tuntas
10	Ghibran Dhafila	60	Belum Tuntas
11	Kalimatus Sadi'ah	90	Tuntas
12	Kevin Panji Ramadhan	90	Tuntas
13	Khairi fadil Muyasar	70	Belum Tuntas
14	Muhamad Muharomi	100	Tuntas
15	Muhammad fhaqi	70	Belum Tuntas
16	Muhammad Hakiki	70	Belum Tuntas
17	Muhammad Ubaidillah	80	Tuntas
18	Nadia Safira	90	Tuntas

No.	Nama	Hasil Belajar	Keterangan
19	Putri Hikmatun	80	Tuntas
20	Revan Gilang Fahreza	90	Tuntas
21	Ridwan Mustopa	80	Tuntas
22	Siti Nurlela	90	Tuntas
23	Trisya Aprillia	80	Tuntas
24	Velly Oktalia	100	Tuntas
25	Vita Kurnia	80	Tuntas
26	Yoga Yudhistira	60	Belum Tuntas
27	Yuyun Yuni Yanti	90	Tuntas
Jumlah			2220
Nilai Tertinggi			100
Nilai Terendah			60
Presentase Siswa Tuntas			77,78%
Presentase Siswa Tidak Tuntas			22,22%
Rata-rata			82,22

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa menggunakan game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu sebanyak 6 siswa atau 22,22% dan jumlah individu yang tuntas adalah 21 siswa atau 77,78% jumlah keseluruhan siswa dengan rata-rata skor nilai 82,4 dimana nilai minimumnya adalah 60 dan nilai maksimumnya adalah 100. presentase hasil belajar peserta didik yang diperoleh lebih dari 75% maka pembelajaran menggunakan game edukasi *wordwall* dikatakan efektif dilihat dari indikator hasil belajar peserta didik.

## B. Pembahasan

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial dapat dilihat dari tiga indikator yang telah

ditentukan yaitu; aktivitas siswa, respon positif siswa, dan hasil belajar siswa pada siswa kelas VII.B MTs raden Intan Gadingrejo.

1. Persentase rata-rata aktivitas peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran diperoleh sebesar 88,89%. Perolehan presentase rata-rata peserta didik yang aktif lebih dari 75% maka pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial dikatakan efektif dilihat dari indikator aktivitas peserta didik.
2. Persentase peserta didik yang merespon positif terhadap game edukasi *wordwall* sebesar 85,19%. Presentase respon positif peserta didik yang diperoleh lebih dari 75% maka pembelajaran menggunakan game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial dikatakan efektif dilihat dari indikator respon peserta didik.
3. Presentase hasil belajar peserta didik yang tuntas sebesar 77,78%. Presentase hasil belajar peserta didik yang diperoleh lebih dari 75% maka pembelajaran menggunakan game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial dikatakan efektif dilihat dari indikator hasil belajar peserta didik. Sebagaimana menurut Mulyasa (2014:131) “suatu pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar dikatakan efektif jika hasil belajar peserta didik telah mencapai 75% dari jumlah siswa terhadap KKM.

Hal ini berarti ketiga indikator yaitu aktivitas peserta didik, respon positif peserta didik dan hasil belajar peserta didik terpenuhi, sehingga pembelajaran

menggunakan game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial efektif diterapkan pada peserta didik kelas VII.B MTs Raden Intan Gadingrejo.

Aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall*, hal ini sejalan dengan hasil yang diperoleh peneliti dari angket respon siswa, dimana peserta didik merespon positif mencapai presentase lebih dari 75%. Meskipun pembelajaran menggunakan game edukasi *wordwall* merupakan hal baru bagi siswa tetapi siswa mengaku dengan diterapkannya media tersebut dapat lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., dkk (2021:101), “beberapa kelebihan media pembelajaran *wordwall* antara lain kelebihan dari media *wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa template untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui *smartphone*”. Dinda Oktavua Pratiwi (2022:27), menyatakan bahwa kelebihan dari media *wordwall* dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh siswa.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih mudah menguasai materi serta meningkatkan kreativitas siswa sehingga menjadi optimalnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada lembar hasil belajar siswa dimana skor rata-rata siswa yang tuntas yaitu 82,22 berarti telah banyak siswa yang mencapai KKM yaitu sebanyak 21 siswa dari total 27

siswa atau sebesar 77,78% yang berarti pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall pada materi aritmatika sosial dapat dikatakan efektif karena sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar yaitu minimal 75%.

Pembelajaran game edukasi wordwall pada materi aritmatika sosial ini dapat membuat siswa lebih aktif saat proses pembelajaran di karenakan game edukasi *wordwall* ini bersifat interaktif sehingga membuat siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik akan pembelajaran matematika. Selain itu, media game edukasi wordwall yang bersifat elektronik ini dapat membantu guru untuk mengenalkan pembelajaran kepada siswa yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Savira, A., & Gunawan, R. (2022), “bahwa penggunaan media *wordwall* sangat populer dan sangat dimungkinkan dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru tercapai dengan baik karena seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka berkembang pula media pembelajaran yang berbasis teknologi”. Adapun salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam media pembelajaran *wordwall* yaitu aplikasi berbasis game edukasi.