

RINGKASAN

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media *wordwall* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Banyumas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keaktifan siswa antara yang menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan media *wordwall* dengan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di MAN 1 Banyumas dan mengetahui pengaruh model pembelajaran GBL berbantuan media *wordwall* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di MAN 1 Banyumas.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *quasi experimental* dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di MAN 1 Banyumas tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 76 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, tes, kuesioner, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji regresi linier sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) terdapat perbedaan keaktifan siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan media *wordwall* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. (2) penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan siswa.

Implikasi pada penelitian ini yaitu sekolah dan guru dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan memilih model dan media pembelajaran yang interaktif, seperti model pembelajaran GBL dengan media *wordwall*. Selain itu, siswa dapat terdorong untuk berinteraksi, baik dengan guru maupun teman sebaya selama proses pembelajaran di kelas sehingga keaktifan siswa akan meningkat.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL), Media Wordwall, Model Make a Match, Keaktifan Siswa

SUMMARY

This research discusses the effect of game based learning model (GBL) assisted by wordwall media on student activeness in economic subjects at MAN 1 Banyumas. This research aims to determine the difference in student activeness between those using the GBL learning model assisted by wordwall media with the Make a Match learning model in class X economic subjects at MAN 1 Banyumas and to determine the effect of the GBL learning model assisted by wordwall media on student activeness in class X economic subjects at MAN 1 Banyumas.

This research is a quantitative research using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population in this study were all grade X students at MAN 1 Banyumas in the 2024/2025 academic year. This research used a sampling technique with purposive sampling technique. The number of samples in this research were 76 students who were divided into 2 classes: an experimental class and a control class, with 38 students in each class. The data collection techniques in this research were interviews, tests, questionnaires, and documentation. Hypothesis testing in this study used independent sample t-test and simple linear regression test.

The results of this research showed: (1) there is a difference in student activeness between classes that use the GBL learning model assisted by wordwall media and classes that use the Make a Match learning model. (2) the use of the GBL learning model assisted by wordwall media has a positive effect on student activeness.

The implication of this research is that schools and teachers can increase student activeness by choosing interactive learning models and media, such as the GBL learning model with wordwall media. In addition, students can be encouraged to interact, both with teachers and peers during the learning process in the classroom so that student activeness will increase.

Keywords: Game Based Learning (GBL) Learning Model, Wordwall Media, Make a Match Model, Student Activeness