

Penerapan Model *Game-Based Learning* Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung)

Nadila Oktavianing^{1*}, Aim Abdulkarim², Pitria Sopianingsih³

^{1,2,3} Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia.

E-mail: nadilaoktavianing2@upi.edu

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2146>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 09 August 2025

Revised: 15 August 2025

Accepted: 21 August 2025

Kata Kunci:

Wordwall, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

Keywords:

Wordwall, Learning Outcomes, Pancasila Education.



ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung. Berdasarkan pengamatan awal, peserta didik merespon guru masih kurang, tugas yang diberikan masih diabaikan oleh beberapa peserta didik, kurang menarik, dan hasil nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester belum memenuhi KKM 75. Untuk mengatasi masalah dibutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif melalui *game-based learning* media Wordwall. Peneliti menggunakan pendekatan mix method, dengan metode Penelitian Tindakan Kelas. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, pre tes, pos tes, kuisioner. Analisis data melalui reduksi, penyajian data, menarik kesimpulan, validasi data Triangulasi, dan member check. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik, melalui pos tes siklus I ketuntasan sebanyak 11 orang, siklus II 31 orang, siklus III 34 orang.

This research is motivated by the problem of low student learning outcomes in Pancasila education subjects in class VII-A of SMP Negeri 12 Bandung. Based on initial observations, student responses to teachers are still lacking, assignments given are still ignored by some students, less interesting, and the results of the Final Semester Summative Assessment have not met the KKM 75. To overcome these problems, more interesting and innovative learning is needed through Wordwall game-based learning media. Researchers used a mix method approach, with the Classroom Action Research method. Data collection through observation, interviews, pre-tests, post-tests, questionnaires. Data analysis through reduction, data presentation, drawing conclusions, triangulation of data validation, and member checks. The results of the study showed an increase in student learning outcomes, through the post-test completion of cycle I as many as 11 people, cycle II 31 people, cycle III 34 people.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Nadila Oktavianing, et al (2025). Penerapan Model *Game-Based Learning* Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung), 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2146>

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai pintu terpenting majunya bangsa. Semakin pesatnya perkembangan saat ini pendidikan memiliki berbagai tantangan seperti kualitas, relevansi, elitisme, dan manajemen, yang tercermin dalam berbagai indikator terkait. Ketimpangan akses dan kualitas, kualitas guru, infrastruktur sarana prasarana, pengembangan kurikulum yang relevan, pendidikan inklusif, pengembangan keterampilan abad (Zantia et al., 2024). Hal ini menjadi faktor utama yang dapat mempengaruhi pendidikan di masa depan.

Penerapan model belajar sangatlah berpengaruh untuk mencapai pengetahuan yang diperoleh peserta didik untuk membangun kecerdasan anak, dan munculnya keterampilan pada anak (Wicaksono & Iswan, 2019). Hasil belajar berkaitan erat dengan pembelajaran. Salah satu pemicu capaian pembelajaran tetap kecil karena beberapa peserta didik sedikit memperhatikan saat menjelaskan, belajar kurang bervariasi dan peserta didik belum terbiasa, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat (Anshari, 2018).

Hadirnya teknologi membawa perubahan baru dalam pendidikan seperti model pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif. Semakin luasnya perkembangan teknologi maka pengajaran pun mengalami beberapa sedikit perubahan, guru dituntut untuk bisa dan mengoperasikan teknologi sebagai alat bantu belajar disekolah dalam pelaksanaan belajar disesuaikan berdasarkan tujuan yang diharapkan (Triaswari et al., 2021). Namun realita di lapangan masih terdapat tantangan teknologi dalam proses pembelajaran, tidak semua guru dapat menguasai teknologi, terkhusus guru yang sudah lanjut usia, kendala sinyal dan internet tidak lancar terutama pada kelas yang berada di pojok. Maka sering saja menyampaikan pembelajaran melalui sistem ceramah (Antoni, 2023). Perlunya peningkatan kualitas teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di kelas (Amad Zain Sarnoto, Rachmat Hidayat, Lukman Hakim, Khusni Alhan, 2023).

Penulis menggunakan *game-based learning* sebagai model pembelajaran untuk memberikan pemahaman materi tentang keberagaman Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar. Dilihat dari generasi Z saat ini lebih menyukai permainan ketimbang belajar terus menerus tanpa dilibatkan teknologi. Dengan hadirnya *game-based learning* bisa belajar bersenang-senang dan tidak merasa bosan dan dapat belajar dengan penuh semangat. Pembelajaran berbasis game digital memberi kesempatan baru menjadikan lingkungan edukasi yang adaptif dan aman serta interaksi pemain secara *real-time* dengan lingkungan digital (Adhitya Ridwan Budhi Prasetyo Nugroho, 2024).

Berdasarkan wawancara bersama pengajar Pendidikan Pancasila kelas VII penulis memperoleh informasi mengenai perolehan nilai, masih banyak nilai kurang dibawah standar KKM 75 di kelas VII. Dari perilaku peserta didik terlihat dalam merespon guru selama proses pembelajaran masih kurang aktif. Sehingga penting diberikan pola pengajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Tabel 1. Nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025 Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung.

No Absen	Nilai
1	53
2	70
3	75
4	80
5	40
6	80
7	72
8	72
9	54
10	76
11	79
12	65
13	82
14	45
15	70
16	57
17	73
18	75
19	64
20	66
21	78
22	75
23	80

24	79
25	76
26	78
27	78
28	78
29	76
30	69
31	77
32	72
33	57
34	89
Jumlah Siswa = 34	
Nilai Rata-Rata = 70,88	

Sumber: (Data Peneliti, Tahun 2025)

Berdasarkan data hasil nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester, peserta didik kelas VII-A terdapat sebagian peserta didik kurang dari nilai 75 sesuai KKM yang ditetapkan. Peserta didik sudah mencapai KKM sebanyak 52,94% (18 orang) kurang memperoleh KKM sebesar 47,06% (16 orang). Peserta didik yang belum tuntas dengan pembelajaran kurang dilihat saat kemahiran peserta didik merespons pertanyaan yang diberikan saat pengajar.

Dari permasalahan tersebut, terlihat bahwa peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila kurang mempunyai keinginan dalam belajar dan kurang menarik perhatian peserta didik. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah cara belajar baru yang lebih menarik, inovatif, kreatif serta meningkatkan partisipasi sehingga menambah penguasaan materi, peserta didik lebih bersemangat, lebih serius, dan aktif dikelas. Maka diperlukannya model belajar untuk mendukung peserta didik lebih inovatif (Nababan, 2023). Pembelajaran inovatif tersebut yaitu belajar melalui permainan *game-based learning*, sebagai sebuah satu kesatuan sistem yang dilakukan dalam pelaksanaan Pendidikan (Winatha & Setiawan, 2020).

Terdapat sejumlah penelitian terdahulu, sebagaimana yang dilaksanakan oleh Riska, Suhardiman, Ahmad Nurul Ihsan tahun 2024 dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII G MTs Negeri 1 Bone. Menunjukkan diantara 33 siswa nilai ketuntasan siswa dari tes awal, total peserta didik belum mencapai KKM 26 orang 79% sedangkan total mencapai KKM sebanyak 7 orang 21%. Pada siklus 1, total peserta didik yang belum mencapai adalah 22 orang 67% dan jumlah siswa tuntas 11 orang adalah 33%. Kemudian, hasil siklus 2 total peserta didik belum mencapai 3 orang atau 9% dan jumlah siswa tuntas adalah 30 orang atau 91%. Dapat terlihat dari siklus 1 sampai 2 terdapat kenaikan sebanyak 24% (Riska et al., 2024).

Penelitian terdahulu lainnya, dilakukan oleh Isra Nurul Asfani Risal, Putriyani, Nadar tahun 2024, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Enrekang. Berdasarkan hasil penelitian dalam kelas eksperimen terdapat kategori perolehan skor tertinggi sebanyak 9 peserta didik atau 41%, sedangkan kelas kontrol terdapat 3 peserta didik atau 11,5% memperoleh skor tertinggi. Kemudian, dilihat uji hipotesis melalui metode uji t, SPSS versi 26. Terdapat perbedaan yang sangat jauh kelas perlakuan mencapai nilai maksimal disandingkan kelas yang tidak menerima perlakuan (Setiawan & Andrianto, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diatas, menunjukkan bahwa media Wordwall efektif memberi peningkatan hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama Islam, dalam berbagai jenjang pendidikan melalui pendekatan quasi-eksperimen dan PTK. Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan wordwall melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang SMP untuk meningkatkan hasil belajar kognitif aspek pemahaman. Sehingga, titik utama penelitian ini pada pengisian gap tersebut melalui menerapkan pendekatan PTK metode penelitian Mix Method untuk meningkatkan pemahaman kognitif. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berminat dalam melaksanakan penelitian berjudul "Penerapan model *game-based learning*

media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Penelitian Tindakan Kelas, di kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung).

Sasaran pengkajian kini guna mengetahui bagaimana penerapan model *game-based learning* media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pentingnya masalah ini terletak pada kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Jika masalah ini tidak segera ditangani, pelajar akan menganggap kesulitan waktu memasuki pengajaran berikutnya. Sebagian solusi serius kemajuan pencapaian pembelajaran melalui model belajar yang menarik seperti *game-based learning* yang diinginkan peneliti mampu meningkatkan keterlibatan saat pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini didukung teori utama, ialah teori konstruktivisme, merupakan teori besar peneliti model *game-based learning* media wordwall. Teori ini dimulai oleh Jean Piaget kemudian dikembangkan oleh ahli lain seperti Lev Vygotsky, memberikan pandangan teori yang kuat dalam penelitian ini. Berdasarkan teori konstruktivisme, peserta didik membuat pemahaman mengenai dunia melalui hubungan dengan lingkungan sekitar. Melalui permainan peserta didik dapat terlibat satu sama lain, berkerja individu ataupun kelompok. Dalam pembelajaran, teori ini menegaskan signifikannya keterlibatan, dalam tahap membangun pengetahuan mereka. (Suryana et al., 2022). Selanjutnya teori belajar berbasis permainan (*game-based learning*) mendukung penelitian ini. Teori permainan digital yang dipelopori oleh James Paul Gee seorang profesor dibidang pendidikan menyatakan permainan dapat menumbuhkan semangat belajar serta interaktif peserta didik dalam proses belajar dengan memberikan animasi yang menarik dan menantang. Dengan pembelajaran berbasis permainan bukan saja berpikir kritis melainkan dapat meningkatkan hasil belajar (Tawakal & Ihsan, 2024).

METODE

Pendekatan penelitian yaitu pendekatan kombinasi (Mix Method). Metode penelitian dipergunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suharsimi Arikunto, 2013 dalam (Machali, 2022), mengungkapkan terkait dengan Penelitian Tindakan Kelas terdapat 3 kalimat seperti “Penelitian”, “Tindakan”, “Kelas”. Penelitian yaitu aktivitas mengamati orang melalui pelaksanaan pedoman penelitian dalam mendapatkan fakta dan data. Sedangkan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan secara terencana dan mempunyai tujuan dalam menggapai sesuatu dan terdiri dari berbagai rangkaian. Kelas adalah tempat pengajaran.

Subjek penelitiannya adalah guru Pendidikan Pancasila, pelajar tingkat VII-A SMP Negeri 12 Bandung total 34 orang. Lokasi peneliti gunakan ialah SMP Negeri 12 Bandung, bertempat Jl. Dr. Setiabudhi, No. 195. Kelurahan, Gegerkalong, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung. Provinsi Jawa Barat.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian melalui beberapa tahapan: 1).Tahap Perizinan, Penelitian, 2).Tahap Perencanaan, melakukan wawancara kepada guru pendidikan Pancasila terkait dengan permasalahan model pembelajaran dengan alat bantu belajar saat menaikan pencapaian pembelajaran. 3).Tahap Pelaksanaan,peneliti melakukan model *game-based learning* media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas VII-A. 4).Peneliti menelaah bukti ketika sudah diterima berdasarkan bukti dapat diukur, bukti deskriptif (mix method) selanjutnya melakukan penyimpulan.

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas: 1).Perencanaan, peneliti melakukan perencanaan seperti rencana pengajaran, pendekatan, media, serta instrumen yang akan digunakan. 2).Pelaksanaan, Menjalankan perbaikan beserta penerapan model *game-based learning* media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang akan dilakukan dengan tiga siklus pada tahapan pelaksanaannya peneliti melihat kembali kondisi peserta didik dengan tujuan penelitian yang akan dicapai. 3).Pengamatan, melaksanakan observasi dikelas dan menulis kejadian saat perlakuan, dan melihat berdasarkan penghimpunan informasi mix method yang telah disusun oleh peneliti. 4).Refleksi, ketika peneliti selesai melaksanakan tindakan.

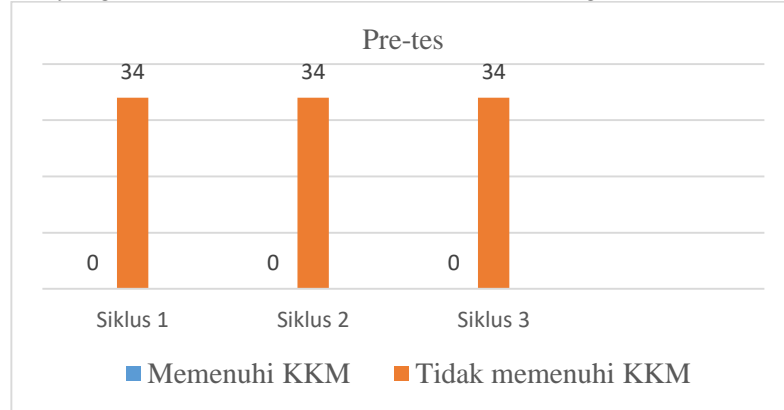
Teknik Pengumpulan Data, diperoleh melalui wawancara, observasi, kuesioner, pre-test dan postes.Teknik Analisis Data Kualitatif: Reduction, Penyajian data, Verifikasi/menarik kesimpulan.Teknik Analisis Data Kuantitatif, melakukan pengolahan dan menyajikan data, dan menggunakan perhitungan dalam menyampaikan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pre-tes

Terdapat hasil pre tes yang dilaksanakan di siklus I, II, dan III sebagaimana berikut ini.



Gambar 1. Pre-tes

Sumber: (Data Peneliti, Tahun 2025)

Peneliti melihat pemahaman awal sebelum pembelajaran, dari diagram diatas dapat dilihat pelaksanaan siklus I, II dan III peserta didik tidak memenuhi KKM, sebanyak 34 orang.

Hasil Observasi

Hasil observasi guru siklus I persentase sebanyak 59,61% termasuk kategori cukup. Terdapat kekurangan yang harus diperbaiki guru seperti mengkondisikan kelas, melakukan apersepsi yang masih terlewatkan, dan masih kurang dalam manajemen waktu. Selain itu, peneliti telah mampu membuka pembelajaran sudah baik walaupun ada kekurangan. Berikutnya, Hasil observasi pada peserta didik siklus 1, mendapatkan hasil 59% termasuk kategori “cukup”. Peserta didik masih kurang merespon pertanyaan guru. Selanjutnya masih ada peserta didik mengobrol.

Hasil observasi pada guru siklus II sebanyak 79,80% termasuk kategori “baik” terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya. Kelebihannya, peneliti telah mampu membuka kegiatan awal dengan baik dan apersepsi sudah. Berikutnya, hasil observasi terhadap peserta didik siklus II, hasil 79% kategori “baik”. Peserta didik sudah baik dalam merespon pertanyaan guru, dan menjawab apersepsi sudah berani. Terlebih lagi ditemukan pelajar mengobrol, sedikit memperhatikan guru.

Hasil observasi pada guru yang bersumber pada modul ajar di siklus III pertemuan tiga, memperoleh persentase sebanyak 89,42% termasuk predikat “sangat baik”. Sudah menunjukkan terdapat kenaikan dari siklus I, dan II. Kelebihannya peneliti sudah mampu membuka kegiatan awal dengan baik hingga kegiatan penutup. Berikutnya, hasil pengamatan pada peserta didik siklus III pertemuan ketiga, mendapatkan skor 86% termasuk kategori “sangat baik”.Peserta didik baik ketika merespon pertanyaan guru, dan menjawab apersepsi sudah berani.

Hasil observasi guru siklus III pertemuan empat, persentase sebanyak 97,36% predikat “sangat baik”. Menunjukkan terdapat kenaikan siklus I, II. Kelebihannya peneliti sudah mampu membuka kegiatan awal dengan sangat baik hingga kegiatan penutup. Berikutnya, hasil pengamatan peserta didik siklus III pertemuan keempat, skor 92,22% kategori “sangat baik”. Peserta didik baik dalam merespon pertanyaan guru, dan menjawab apersepsi sudah berani, dan aktif saat bertanya, dan menyampaikan pendapatnya.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Guru

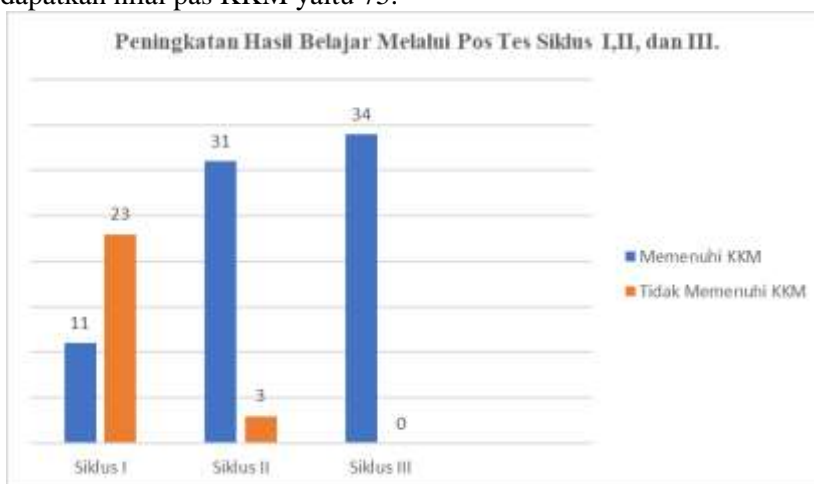
Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Guru		
Siklus	Porsentase	Kategori
I	59,61%	Cukup
II	79,80%	Baik
III (pertemuan ke-3)	89,42%	sangat baik
III (pertemuan ke-4)	97,36%	sangat baik
Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Peserta Didik		

I	59%	Cukup
II	79%	Baik
III (pertemuan ke-3)	86%	sangat baik
III (pertemuan ke-4)	92,22%	sangat baik

Sumber: (Data Peneliti, Tahun 2025)

Hasil Pos-tes

Siklus I mencapai ketuntasan sebanyak 11 orang / 0,3235% dan belum tuntas 23 orang, masih banyak pelajar menerima poin sedikit sejumlah 23. Siklus II pos tes yang mencapai ketuntasan sebanyak 31 orang/ 0,911% belum tuntas sebanyak 3 orang/ 0,088, tetap ada peserta didik memperoleh nilai di bawah 75 sebanyak 3. Siklus III pos tes mencapai ketuntasan 34 orang/ 1%. Dari data diatas, terdapat peningkatan hasil pos tes pada pertemuan siklus sebelumnya dan banyak nilai di atas KKM hanya satu orang yang mendapatkan nilai pas KKM yaitu 75.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pos-tes Siklus I,II, dan III
Sumber: (Data Peneliti, Tahun 2025).

Hasil Wawancara Guru dan Peserta Didik

Tanggapan guru mitra pada pengimplementasian model game-based learning media Wordwall, siklus I peserta didik semakin semangat belajar dan berpikir kritis, Kemudian siklus II, sudah mulai mencari solusi, pendapat, dan juga keberanian dalam menjawab contoh kasus yang telah di siapkan oleh guru sehingga peserta didik dapat paham selain itu peserta didik senang karena pembelajaran tidak hanya berpacu kepada buku serta terlibat saat pembelajaran. Hal ini sesuai indikator interaksi guru dan peserta didik pernyataan no 12-13 jumlah diperoleh 93, jumlah keseluruhan 68, persentasenya 136.76 rata-rata 1,42 dan indikator aktivitas belajar siswa pada pernyataan no 14-16 jumlah 150 jumlah keseluruhan 102 dan persentasenya 147,05 rata-rata 1,43.

Tanggapan Peserta didik, penggunaan model game membantu dalam mengingat materi dan lebih paham. Peserta Didik terjadi kenaikan pemahaman setelah belajar menggunakan Wordwall. Menurut F, memiliki peningkatan cukup bagus dari beberapa pertemuan menggunakan model ini dilihat dari nilai tes pertemuan 1-4. Menurut A, sedikit meningkat dari pembelajaran sebelumnya. Menurut NAI, cukup membantu meningkatkan pemahaman dengan adanya contoh kasus semakin tahu memiliki sifat toleransi sangatlah penting. Menurut NAU, mengalami peningkatan pada saat tes, dan pembelajaran menjadi paham terkait materi dan soal ditanyakan. Dalam wawancara kelima peserta didik mereka menjawab merasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan setelah menggunakan Wordwall. Sesuai data kuisioner indikator peningkatan kemampuan kognitif no.32-34 yaitu dapat menjawab soal dengan baik, lebih percaya dalam menjawab soal, merasa hasil belajar meningkat jumlah di peroleh 165, jumlah keseluruhan 102, persentasenya 161.76, rata-rata 1.61. Peserta didik lebih mudah mengingat materi setelah belajar menggunakan Wordwall, termotivasi untuk belajar.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran Pancasila model game-based learning media Wordwall

Pada pelaksanaan terhadap guru, siklus I guru masih ada kelemahan perlu di dibenahi, seperti mengkondisikan kelas. Guru harus lebih mengkondisikan kelas supaya peserta didik menjadi lebih

kondusif dan aktif. Suwarma dkk, (Rahmi, 2019, hlm.86), berpendapat pengelolaan kelas sebagai keterampilan guru dalam memelihara kondisi belajar dengan baik. Maka pengajar perlu menjalankan pengkondisian kelas sehingga pengajaran berjalan dengan baik. Siklus II Peneliti sudah memperbaiki kekurangan di pertemuan 1, tetapi masih terdapat kekurangan sehingga perlu perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus ketiga pertemuan ketiga mengalami peningkatan dengan kategori “sangat baik” hingga pada pertemuan ke empat.

Pada pelaksanaan terhadap peserta didik, Siklus I, masih terdapat kekurangan yaitu belum terbiasa dengan laptop, dan kekurangan waktu saat pembelajaran. Sagala (dalam Ramadhini et al., 2022 hlm.42), bahwa belajar yang baik yaitu belajar yang efektif dengan mengelola waktu secara tepat. Siklus II, sudah mulai aktif bertanya, berani berpendapat dan tampil percaya diri ketika presentasi dan dapat berkerja sama dalam kelompok. Setiyanti (dalam Titik Rahayuningsih dan Asih Enggar Susanti, 2022 hlm.44), menegaskan bahwa kerjasama dapat memberikan manfaat dalam mencapai hasil yang lebih baik. Siklus III, mengimplementasikan model *game-based learning* media Wordwall sudah mulai terlihat perbaikan kekurangan dari siklus I, dan II.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Game-Based Learning*

Terdapat peningkatan pencapaian pelajar tingkat VII-A SMP Negeri 12 Bandung saat pembelajaran pelajaran pendidikan Pancasila: Siklus I peserta didik tetap sedikit merespon soal pengajar, Sedangkan siklus II ada perubahan, perbaikan tersebut sudah baik dalam merespon pertanyaan guru, siklus III, terdapat peningkatan yang signifikan dari proses pembelajaran. Sangat sesuai teori belajar Gee, J.P. 2023 (dalam Hermawan, 2024 hlm.1264), permainan edukatif sangatlah berhasil karena peserta didik dapat belajar berdasarkan perlakuan, refleksi. Pembelajaran berinteraksi dengan permainan dapat memberikan kemampuan dan juga meningkatkan pemahaman karena belajar dalam model *game-based learning* memusatkan kepada peserta didik.

SIMPULAN

Setelah tiga siklus penerapan, terlihat adanya peningkatan disetiap siklusnya, baik guru ataupun peserta didik. Pada siklus pertama, kategori "cukup," manajemen waktu dan keterlibatan peserta didik hal yang perlu diperbaiki. Siklus kedua sudah lebih efektif dalam mengelola waktu dan menciptakan suasana pembelajaran. Pada siklus ketiga, pencapaian yang sangat baik pada pengajar dan peserta didik hal ini menandakan perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan pembelajaran.

Dari hasil temuan dan pembahasan yang di sampaikan, penerapan model *game-based learning* media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil peninjauan pengajar dan pelajar, eksemplar wawancara pengajar, pelajar, eksemplar pre-tes, pos-tes serta angket menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih untuk seluruh pihak telah membantu menjalankan penelitian ini, kepala sekolah SMP Negeri 12 Bandung telah memberikan izin peneliti. Subjek penelitian guru mitra Pendidikan pancasila kelas VII-A telah membantu peneliti selama proses Penelitian Tindakan Kelas serta murid kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung sudah menerima perubahan pengajaran melalui penerapan model *game-based learning* media wordwall.

REFERENSI

- Adhitya Ridwan Budhi Prasetyo Nugroho, M. Y. R. (2024). Pemanfaatan our moderate game based learning guna membangun sikap toleransi beragama siswa MAN 2 Banyumas. *Jurnal Guru Inovatif*, 4(1), 41–45.
- Amad Zain Sarnoto, Rachmat Hidayat, Lukman Hakim, Khusni Alhan, W. D. S. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 06(1), 82–92. <http://jonedu.org>
- Anshari, M. P. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Menghargai Keputusan Bersama Melalui Model Student Teams Achievement Divisions (STAD) Siswa Kelas V SDN 1 Ayuung Semester II Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Langsat*, 5(2), 39–44.

- Antoni, E. E. I. S. (2023). Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan, Vol. 02(03)*.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMPN 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal, 5(1)*, 1263–1269.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research, 1(2)*, 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Nababan, D. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstul Dalam Model Pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(2)*, 825–837.
- Rahmi, T. S. (2019). Pentingnya Keterampilan Mengelola Kelas Dalam Pelaksanaan Pembelajaran PPKn. In *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah* (Vol. 2, Issue 1, pp. 85–89). <https://mail.ojs.stkip-ahlussunnah.ac.id/index.php/jipa/article/view/71>
- Ramadhini, D. S., Darnius, S., & Fitri, A. (2022). Pemanfaatan Waktu Luang Peserta Didik pada Jam Sekolah di Kelas Tinggi SD Negeri 1 Jeumpet Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research, 7(3)*, 39–44.
- Riska, Suhardiman, & Ahmad Nurul Ihsan. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII G MTs Negeri 1 Bone. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 4(1)*, 44–53. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12141>
- Setiawan, Y., & Andrianto, D. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2)*, 83–97. <https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.73>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JHIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 5(7)*, 2070–2080.
- Tawakal, G., & Ihsan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo. *Refleksi, 13(1)*, 125–134. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Titik Rahayuningsih dan Asih Enggar Susanti. (2022). Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di Dalam Kelompok Kelas X-4 Di Salah Satu Sma Kristen Di Tangerang. *KAIROS: Jurnal Ilmiah, 2(01)*, 40–56. <https://ojs.uph.edu/index.php/KAIROS/article/view/2899>
- Triaswari, F. D., Sutrisno, Adiyaksa, W., & Rustiya, S. A. (2021). Aktualisasi Pendidikan Nilai dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Edupeedia, 5(2)*, 145–154. <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD, 3(2)*, 111–126.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(3)*, 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Zantia, G., Nadila, S., Zami, S., afwi Hasibuan, A., & Amin, M. (2024). Tantangan Dan Prospek Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu, 8(6)*, 2246–6111.