

Nomor Daftar FPIPS: 6068/UN40.A2.5.1/PT/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)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Oleh:
Nadila Oktavianing
NIM. 2106888

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
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)

Oleh:
Nadila Oktavianing

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan

©Nadila Oktavianing
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan di cetak ulang, foto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

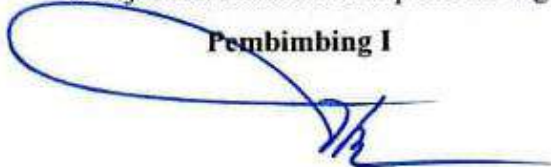
NADILA OKTAVIANING

NIM.2106888

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED-LEARNING* MEDIA WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Prof. Dr. Aim Abdulkarim, M.Pd.

NIP. 19590714 198601 1 001

Pembimbing II



Pitria Sopianingsih, M.Pd.

NIP. 92020041 991033 1 201

Mengetahui

**Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Program Sarjana, Magister dan Doktor Terintegrasi
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. Syaifullah, S.Pd., M.Si.

NIP. 197211121999031001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama Mahasiswa : Nadila Oktavianing
NIM : 2106888
Hari/Tanggal Ujian : Jum'at 22 Agustus 2025
Panitia Terdiri Dari :

1. Ketua Prodi :



Dr. Syaifullah, M.Si.
NIP. 19721112 199903 1 001

2. Penguji :

Penguji I,



Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd.
NIP. 197210012001122001

Penguji II,



Dr. Iim Siti Masvitoh, M.Si.
NIP. 19620102 198608 2 001

Penguji III,



Nisrina Nurul Insani, M.Pd.
NIP. 199301212019032016

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadila Oktavianing

NIM : 2106888

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

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

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia

Bandung, Agustus 2025

Nadila Oktavianing

NIM. 2106888

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan nikmat serta karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan sebagian syarat tugas akhir skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Game Based-Learning* Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung).

Shalawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta kepada keluarga dan para sahabatnya semoga sampai kepada kita selaku umatnya. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi ini, sehingga segala kendala dapat teratasi. Penulis sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan bagi civitas akademik maupun bagi para pembaca lainnya.

Bandung, Agustus 2025

Peneliti

Nadila Oktavianing

NIM. 2106888

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan puji serta syukur kepada Allah SWT, atas Rahmat serta pertolongannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada baginda kita Rosulullah SAW, kepada keluarganya, sahabatnya dan semoga sampai kepada kita selaku umatnya, Aamiin. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan berupa doa, semangat, motivasi dan dukungan, arahan serta bimbingan yang bermanfaat. Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan pertolongan, kekuatan, kesehatan, kelancaran, kemudahan dan nikmat sehat, rezeki dan ketabahan hati dalam menjalani proses pembuatan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua, yang sangat saya sayangi dan saya banggakan yaitu Bapak Ade Rohmat yang sudah bekerja keras dan berjuang untuk memperjuangkan anaknya agar bisa melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yang selalu mendoakan dan menyemangati saya dalam berbagai hal. Serta Ibu Naning Maryati yang saya sayangi, yang selalu memberikan do'a, dukungan, semangat, nasehat sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.
3. Kepada diri sendiri, terima kasi telah berjuang, bertahan, bekerja keras, sabar dan selalu bersemangat dalam berkuliah sampai saat ini dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Dengan jarak tempuh menuju kampus selalu pulang pergi, memakan waktu sekitar 2 jam dan bisa manajemen waktu dengan baik.
4. Kepada adik perempuan yang saya sayangi Jihan Aulia, yang selalu memberikan saya semangat, senyuman manis dan selalu membuat saya happy.
5. Kepada keluarga besar kakek peneliti H. Tajikin di garut, yang selalu memberikan dukungan materil maupun non materil, do'a, semangat, motivasi, nasehat, dan dukungan penuh kepada peneliti.

6. Kepada keluarga besar kakek peneliti Alm. Sakum di Bandung, yang selalu mendo'akan saya, meenyemangati saya, membantu secara materil maupun non materil, bahwa saya bisa dan menjadi orang sukses.
7. Bapak Prof. Dr. H. Didi Sukyadi, M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
8. Bapak Prof. Prayoga Bestari, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik, yang selalu memberikan semangat untuk mahasiswa yang dibimbingnya.
9. Bapak Prof. Dr. Aim Abdulkarim, M.Pd. selaku dosen pembimbing I Skripsi yang telah membantu peneliti dan membimbing dengan baik dalam proses penelitian.
10. Ibu Pitria Sopianingsih, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II skripsi yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian hingga selesai.
11. Bapak Dr. Syaifullah, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
12. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti pada saat menjalani proses perkuliahan.
13. Ibu Ati Rohaeti, M.Pd. selaku guru mitra mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah membantu peneliti dalam poses penelitian tindakan kelas selama III Siklus.
14. Siswa Kelas VII-A yang telah membantu penulis selama proses penelitian dan memberikan semangat pada saat proses penelitian.
15. Ibu Ike Fiesta Renny Hapsari, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMPN 12 Bandung yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di sekolah.
16. Siti Fatimah, teman yang turut menemani penulis dalam berbagai proses perkuliahan. Terima kasih atas ketersediaan dalam mendengarkan, dan memberikan saran. Dhea Dzissalamah teman yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
17. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Angkatan 2021 B, yang telah berjuang bersama.
18. Teman-teman satu bimbingan yang selalu kebersamai pada saat proses penulisan skripsi.
19. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang mmbantu baik secara materil ataupun non-materil dalam menyelesaikan skipsi dengan ini dengan baik.

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* MEDIA WORDWALL

UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung. Berdasarkan pengamatan awal, peserta didik kurang merespon guru, beberapa mengabaikan tugas, pembelajaran kurang menarik, serta hasil asesmen sumatif akhir semester belum memenuhi KKM 75. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pembelajaran inovatif melalui *game-based learning* media Wordwall. Penelitian menggunakan pendekatan mix method dengan metode Penelitian Tindakan Kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, pretes, postes, dan kuesioner. Analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi, penyajian data, penarikan kesimpulan, validasi, triangulasi, dan member check. Analisis kuantitatif melalui pengolahan serta perhitungan data untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan perencanaan pembelajaran penting dilakukan dengan menyusun modul ajar. Model *game-based learning* Wordwall dilaksanakan dalam 4 pertemuan pada 3 siklus. Siklus I–II masing-masing 1 pertemuan, siklus III 2 pertemuan. Hasil observasi guru meningkat dari 59,61% (siklus I), 79,80% (siklus II), 89,42% (siklus III pertemuan 3), hingga 97,36% (pertemuan 4). Observasi peserta didik meningkat dari 59% (siklus I), 79% (siklus II), 86% (siklus III pertemuan 3), hingga 92,22% (pertemuan 4). Peningkatan hasil belajar terlihat melalui postes: siklus I tuntas 11 orang, siklus II 31 orang, dan siklus III 34 orang. Kendala utama adalah jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan handphone. Secara keseluruhan, penerapan model *game-based learning* Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Wordwall, Hasil belajar, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

**IMPLEMENTATION OF A GAME-BASED LEARNING MODEL USING
WORDWALL MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING
OUTCOMES**

(Classroom Action Research in Class VII-A SMP Negeri 12 Bandung)

This study is motivated by the low learning outcomes of students in Civic Education in class VII-A SMP Negeri 12 Bandung. Based on preliminary observations, students showed low responses to teachers, some ignored assignments, learning activities were less engaging, and the results of the end-of semester summative assessment did not meet the Minimum Mastery Criterion (75). To overcome these problems, innovative learning was needed through game-based learning using Wordwall. The study employed a mixed method approach with Classroom Action Research. Data were collected through observation, interviews, documentation, pretest, post-test, and questionnaires. Qualitative analysis involved data reduction, data display, conclusion drawing, validation, triangulation, and member check. Quantitative analysis was carried out through data processing and calculation to test the hypothesis. The results showed that lesson planning was essential by preparing teaching modules. The game-based learning model using Wordwall was implemented in four meetings across three cycles. Cycle I–II were carried out once, while Cycle III consisted of two meetings. Teacher observation scores improved from 59.61% (Cycle I), 79.80% (Cycle II), 89.42% (Cycle III meeting 3), to 97.36% (meeting 4). Student observation scores also increased from 59% (Cycle I), 79% (Cycle II), 86% (Cycle III meeting 3), to 92.22% (meeting 4). Student learning outcomes improved as shown in post-tests: 11 students achieved mastery in Cycle I, 31 in Cycle II, and 34 in Cycle III. The main obstacles encountered were unstable internet connections and limited access to mobile phones. Overall, the implementation of the game-based learning model using Wordwall successfully improved students' learning outcomes.

Keywords: Wordwall, Learning outcomes, Pancasila Education.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan Penelitian.....	12
1.4. Manfaat Penelitian	12
1.4.1. Manfaat dari Segi Teori.....	12
1.4.2. Manfaat dari Segi Kebijakan.....	13
1.4.3. Manfaat dari Segi Praktik.....	13
1.4.4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial	14
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1. Tinjauan Tentang Model <i>Game-Based Learning</i>	16
2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran	16
2.1.2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	17
2.1.3. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	17

2.1.4.	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	18
2.1.5.	Kelebihan dan Kelemahan <i>Game-Based Learning</i>	19
2.1.6.	Tahapan Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	20
2.2.	Tinjauan Pustaka Tentang Media Pembelajaran	21
2.2.1.	Pengertian Media Pembelajaran	21
2.2.2.	Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	22
2.2.3.	Fungsi Media Pembelajaran	23
2.2.4.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	23
2.3.	Tinjauan Pustaka Media Wordwall	24
2.3.1.	Pengertian Media Wordwall	24
2.3.2.	Kelebihan dan Kelemahan	26
2.3.3.	Cara Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall	27
2.3.4.	Tahapan Penggunaan Media Wordwall Bagi Peserta Didik	27
2.4.	Tinjauan Pustaka Tentang Hasil Belajar	28
2.4.1.	Pengertian Hasil Belajar	28
2.4.2.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
2.4.3.	Tujuan Penilaian Hasil Belajar	31
2.4.4.	Evaluasi Hasil Belajar	31
2.5.	Tinjauan Pustaka Tentang Pendidikan Pancasila	32
2.5.1.	Pengertian Pendidikan Pancasila	32
2.5.2.	Tujuan dan Manfaat Pendidikan Pancasila	32
2.5.3.	Karakteristik Pendidikan Pancasila	33
2.5.4.	Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila	33
2.5.5.	Teori Pendukung Model <i>Game-Based Learning</i> Menggunakan Media Wordwall	34

2.6.	Penelitian Terdahulu.....	37
2.7.	Kerangka Berpikir.....	42
2.8.	Hipotesis.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....		43
3.1.	Desain Penelitian.....	43
3.1.1.	Pendekatan Penelitian	43
3.1.2.	Metode Penelitian.....	44
3.2.	Partisipan dan Tempat Penelitian	46
3.2.1.	Partisipan.....	46
3.2.2.	Lokasi Penelitian.....	46
3.3.	Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	47
3.3.1.	Tahap Perizinan.....	47
3.3.2.	Tahap Perencanaan.....	47
3.3.3.	Tahap Pelaksanan	48
3.3.4.	Tahap Akhir	48
3.4.	Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas	48
3.4.1.	Perencanaan (<i>Planning</i>)	48
3.4.2.	Pelaksanaan (<i>Acting</i>).....	48
3.4.3.	Pengamatan (<i>Observing</i>).....	48
3.4.4.	Refleksi (<i>Reflecting</i>).....	49
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	49
3.5.1.	Observasi.....	50
3.5.2.	Wawancara	50
3.5.3.	Studi Dokumentasi.....	51
3.5.4.	Kuesioner (angket).....	51

3.5.5.	Tes	51
3.6.	Instrumen Penelitian.....	52
3.6.1.	Instrumen Penelitian Data Kualitatif.....	52
3.6.2.	Instrumen Penelitian Data Kuantitatif.....	54
3.7.	Teknik Analis Data	77
3.7.1.	Teknik Analisis Data Kualitatif.....	77
3.7.2.	Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	78
3.8.	Validasi Data	78
3.8.1.	Triangulasi.....	79
3.8.2.	Member check.....	79
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		81
4.1.	Gambaran Umum	81
4.1.1.	Sejarah dan Profil SMP Negeri 12 Bandung.....	81
4.1.2.	Visi SMP Negeri 12 Bandung	83
4.1.3.	Misi SMP Negeri 12 Bandung	83
4.1.4.	Struktur Organisasi Sekolah.....	83
4.1.5.	Keadaan Fasilitas Sivitas Akademik Sekolah	84
4.1.6.	Partisipan.....	85
4.2.	Temuan Penelitian	87
4.2.1.	Deskripsi Hasil Observasi Awal	87
4.2.2.	Tindakan Siklus I	88
4.2.3.	Tindakan Siklus II	113
4.2.4.	Tindakan Siklus III.....	142
4.2.5.	Deskripsi Hasil Wawancara	173
4.2.6.	Hasil Kuesioner.....	180

4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian	181
4.3.1.	Perencanaan Pembelajaran <i>Model Game-Based Learning</i> Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	181
4.3.2.	Pelaksanaan Pembelajaran Pancasila dengan Model <i>Game-Based Learning</i> Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	184
4.3.3.	Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model <i>Game-Based Learning</i>	190
4.3.4.	Kendala Yang di Hadapi Guru Dalam Menerapkan Model <i>Game-Based Learning</i> Media Wordwall	193
BAB V SIMPULAN, MPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		196
5.1.	Simpulan	196
5.1.1.	Simpulan Secara Umum.....	196
5.1.2.	Simpulan Secara Khusus.....	197
5.2.	Implikasi.....	199
5.3.	Rekomendasi	200
DAFTAR PUSTAKA		202
LAMPIRAN.....		218

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester I Tahun Ajaran 2024/2025 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung.....	6
Tabel 3.1. Kisi Kisi Observasi Aktifitas Guru dan Peserta didik Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Penerapan Model <i>Game-Based Learning</i> Media Wordwall di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung.....	52
Tabel 3.2. Kisi Kisi Instrumen Wawancara Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Penerapan Model <i>Game-Based Learning</i> Media Wordwall di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung.....	53
Tabel 3.3. Kisi Kisi Dokumentasi Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Penerapan Model <i>Game-Based Learning</i> Media Wordwall di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung.....	54
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Skala likert.....	54
Tabel 3.5. Tabel Kisi-Kisi Pre-Tes dan Pos-Tes.....	63
Tabel 4.1. Profil SMP Negeri 12 Bandung.....	82
Tabel 4.2. Daftar Guru Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 12 Bandung.....	84
Tabel 4.3. Data Peserta didik SMP Negeri 12 Bandung.....	84
Tabel 4.4. Data Kelas VII-A Tahun ajaran 2024/2025.....	85
Tabel 4.5. Hasil Pre Tes Siklus I.....	92
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Individu <i>Game</i> Wordwall Maze chase Pada siklus I....	95
Tabel 4.7. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Guru Siklus Ke I.....	97

Tabel 4.8. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Peserta Didik Siklus Ke I.....	105
Tabel 4.9. Hasil Pos Tes Siklus I.....	110
Tabel 4.10. Hasil Pre Tes Siklus II.....	115
Tabel 4.11. Pembagian Anggota Kelompok.....	118
Tabel 4.12. Penilaian Aktivitas Kelompok 1.....	119
Tabel 4.13. Penilaian Aktivitas Kelompok 2.....	120
Tabel 4.14. Penilaian Aktivitas Kelompok 3.....	122
Tabel 4.15. Penilaian Aktivitas Kelompok 4.....	123
Tabel 4.16. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Guru Siklus II.....	126
Tabel 4.17. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Peserta Didik Siklus II.....	133
Tabel 4.18. Hasil Pos Tes Siklus II.....	139
Tabel 4.19. Hasil Pre Tes Siklus III.....	144
Tabel 4.20. Hasil Game Wordwall Group Sort Individu	146
Tabel 4.21. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Guru Pertemuan Ketiga Siklus III.....	149
Tabel 4.22. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Peserta Didik Pertemuan Ketiga Siklus III.....	156
Tabel 4.23. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Guru Pertemuan Keempat Siklus III.....	162
Tabel 4.24. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Peserta Didik Pertemuan Keempat Siklus III.....	167
Tabel 4.25. Hasil Pos Tes Siklus III.....	170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Template Wordwall.....	25
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1	Tahapan Model Penelitian Tindakan Kelas.....	49
Gambar 3.2.	Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	79
Gambar 3.3.	Triangulasi Teknik Sumber Pengumpulan Data	79
Gambar 3.4.	Alur PTK di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung.....	80
Gambar 4.1.	Logo Sekolah SMP Negeri 12 Bandung.....	82
Gambar 4.2.	Struktur Organisasi.....	83
Gambar 4.3.	Hasil Kuisisioner 1-13.....	180
Gambar 4.4.	Hasil Kuisisioner 14-27.....	180
Gambar 4.5.	Hasil Kuisisioner 28-38.....	181
Gambar 4.6.	Perbandingan Hasil Observasi Terhadap Guru.....	186
Gambar 4.7.	Perbandingan Hasil Observasi Terhadap Peserta Didik.....	188
Gambar 4.8.	Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pos Tes Siklus I, II, dan III.....	192
Gambar 4.9.	Nilai Rata-Rata Pos Tes	192

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Arden Simeru, T. N., Muh. Takdir, Sri Siswati, W. S., & Wawan Karsiwan, Karmila Suyani, Rudi Mulya, John Friadi, W. N. (2023). *Model-Model Pembelajaran* (Sutomo (ed.)). Lakeisha: Jawa Tengah.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Rakyat, D. S. K. (2024). *Statistik Pendidikan* (Vol. 13). Badan Pusat Statistik.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Kedua). Alfabeta: Bandung.
- Suharsimi, A. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara:Jakarta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara:Jakarta.

Sumber Artikel Jurnal

- Abroto, Andi Prastowo, R. A. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1632–1638.
- 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.
- Akhyar, Z., Kiptiah, M., & Yanti, R. (2015). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas XC Multimedia SMKN 1 Banjarasin dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(9).
- Alda Zukri, Slamet Dwi Yulianto, Nurhidayatul Makrifah, Sukatin, A. A. (2023). Pemanfaatan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(93), 1278–1285.
- Ali Ramdhan, A. N. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran dengan Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai dengan Kurikulum Tahun 2013 di Madrasah

- Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128.
- Alifa, R., Yeni J, F., Amsal, M. F., & Anugrah, S. (2024). Efektivitas Model Games Based Learning Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 4 Sutera. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4913–4920. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1687>
- 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>
- Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 750. <https://bajangjournal.com/index.php/IPDSH>
- 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).
- AR, M. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Jurnal UIN Antasari*, 3(2), 1–23.
- Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, W. A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Arifin, M., Umar, M., & Siregar, A. H. (2024). Model-Model Pembelajaran di Era 4 . 0 dan Disrupsi dalam Implementasi. *Jurnal On Education*, 06(02), 11110–11119.
- Asep Jejen Jaelani, Andriyana, T. K. (2024). Latihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru MA Di Kabupaten Kuningan. *Ihsan: Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.30596/ihsan.v%vi%i.16027>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aznaim, Majid, & Nurwan. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar matematis siswa pada materi barisan aritmetika di kelas X. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 10833–10844.
- Dwi, V., Endang, W., Surya, Y. F., & Rusdial, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Inonesia. *Pendidikan Rokania*, 6(2), 262–272. <http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah>
- Elsa Dian Mayanti, A. K. P. (2023). Pengaruh Game Based Learning Dengan Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Kolaboratif Siswa (Studi Kasus: Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 Malang. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 3(9), 2023.
- Erna Nur Ma'sumah, Nanik Ernawati, Y. V. (2024). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Sailul Ulum Desa Pagotan Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. *Social Science Academic*, Volume 2(Number 2). <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i2.5705>
- Fadhila Natha Adriyani, Anggraeni Anggraeni, Dyah Prasetyani, S. S. S. (2022). Efektivitas Penggunaan Digital Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk. *Longda Xiokan : Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 5(2), 54–58.
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluas Pembelajaran Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 2579–3683.
- Furnamasari, Y. F., Putri, A. A., Syamsiah, D. N., Amanatin, I., Mufidah, K. R., Afifah, L. D. A., Syahroni, R. H., Rahayu, R., & Zikri, S. A. (2024). Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa: Suatu Upaya Membangun Etika dan Moral. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2),

2194–2204. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.1015>

- Gunanto, S. G. (2021). Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 71–76. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4951>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMPN 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Heronimus Delu Pingge, M. N. W. (2016). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 147–167.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hikmah Sastia Dewi, A. M. (2024). Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Pemahaman Konsep Materi IPAS Kesehatan Lingkungan di SD Sungguminasa II Melalui Penerapan Game Edukatif Wordwall Dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(04), 332–343.
- I Gede Wahyu Denata Adisantosa, Edi Elisa, I. nyoman P. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Sub Pokok Alat-Alat Tangan (Handtools) Bagi Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 11(1), 20. <http://10.0.93.79/jptm.v10i2.51606>
- Indrayani, S. A., Rahmadani, C., Saputra, R. H., Salsabila, B. L., & Shofa, Z. N. (2023). Orientasi Pendidikan Pancasila Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(November), 39–48.
- Karuniawati, R., & Rokhmaniyah, S. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Keefektifan Pembelajaran Daring Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas IVA di SD Muhammadiyah 1 Purworejo Tahun Ajaran 2021/2022. *Kalam Cendekia: A: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(3), 677–684.

- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 2 Nomor 2 Edisi Oktober 2017. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87. <https://media.neliti.com/media/publications/274210-efektivitas-model-pembelajaran-cooperati-c33542b3.pdf>
- Komang, N., Virmayanti, Suastra, I. W., & Suma, I. K. (2023). Inovasi dan Kreatifitas Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 515–527.
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- Kustati, D. (2021). *Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran Jarak Jauh*. Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBPMP) Provinsi Jawa Tengah. <https://bbpmpjateng.dikdasmen.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Lathifah Aulia Sari, Uswatun Khasanah, W. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).
- Lestari, S. (2020). Improving Mathematics Learning Outcomes Using Learning Media With Concrete Objects. *Sosial, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1583–1584.
- Luahambowo, F. (2020). Peranan Orang Tua Dalam Membina Sikap (Atitude) Anak di Desa Hiligito Kecamatan Fanayama Tahun 2020. *Civics Sociest Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(1).
- 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>
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*,

- 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Manullang, J. M., Andini, S., Sinaga, R., & ... (2024). Inovasi Pembelajaran PPKN Berbasis Teknologi dalam Menanamkan Sikap Toleransi. *Jurnal Nakula: Pusat ...*, 2(4), 101–108. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula/article/view/928%0Ahttps://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula/article/download/928/1054>
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4).
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Mochamad Syahroni Firdiansyah. (2015). Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga Di Wisata Water Blaster Semarang Tahun 2013. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 1582–1589.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Muchamad Saiful Muluki, I. A. (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning Pada Mata Kuliah Agama Islam Terhadap Interpersonal Dan Intrapersonal Skills Mahasiswa. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 5(2), 83–92.
- Mukaromah, L. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review*, 1(02), 10–21. <https://doi.org/10.31603/bedr.5663>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil

- Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Unipdu*, 7(2), 137–156.
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Nababan, D. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstul Dalam Model Pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 747–750.
- Nani Nur'aeni, E. H. I. H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- Natalia, L., Saingo, Y. A., Agama, I., & Kupang, K. N. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.
- Nisa, C., Zulfan, I. V., Hidayat, M. T., Arifin, A. J., & Syaputra, R. A. (2023). Workshop Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Bagi Guru Mimik Tegalmepel, Karangdowo, Klaten. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 42–51. <https://doi.org/10.37567/pkm.v3i1.1849>

- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5666–5670.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurhasanah, A., & Hamidah, R. (2024). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 23–31.
- Nurjanah. (2021). Analisis Kepuasan Konsumen dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Usaha Laundry Bunda Nurjanah. *Jurnal Mahasiswa*, 1, 117–128.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 01, 177.
- Nursari, B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. *SHEs: Conference Series*, 3(4), 968–973. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Paiman, T. (2013). Tanggung Jawab dan Kinerja Peserta Didik Dalam Mengerjakan Pekerjaan Rumah Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SD Muhammdiyah Wirobrajan II Yogyakarta. *Academy Of Education Journal. Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 39–52.
- Patricia, D. E. (2018). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Ikur Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 1(1), 62–63.
- Pebriani Dayani Siregar, M. S. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2).

- Pepi Monifah, Supriyatman, I. R. (2024). Penggunaan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Kerja Sama Siswa Kelas IV SD Inpres 1 Talise. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 5(4), 55–71.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 314. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Purwaningsih. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP NEGERI 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2, 422–427.
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- R, C. M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Time Achviement Division (Stad) Di Sekolah Dasar Negeri 68 Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v1i1.153>
- Rahma Inayahtur Fatikh. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rahmatika, V. I., & Septiana, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Siswa Smp Kelas IX. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.34012/bip.v6i1.3908>
- 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.
- Rekasari, I. M. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning Bermedia Wordwall Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Siswa Disabilitas Intelektual Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(3), 1–10.
- 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>
- Rizal, A. A., Lestari, T., Rosunah, S., Aprilia, P., Manda, A., Maulana, N., & Farizijudin, M. (2024). Implementasi Perencanaan Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 SD Negeri 01 Cibodas. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 793–800. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3119>
- Sabariah. (2020). Pemanfaatan Hasil Evaluasi dan Refleksi Pelaksanaan Evaluasi Belajar. *Jurnal Tazkia*, IX(2), 122–133.
- Safiuddin. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tema 1 Indahnya Kebersamaan Dengan Menerapkan Pengelolaan Kelas. *Jurnal Edukasi (Cendikia)*, 4(1).
- Sahbuki Ritonga. (2023). Rekapitulasi Rata-Rata Data Hasil Wawancara Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu Tahun 2023. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(2), 1–6. <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.158>
- Sahira Dina. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Mathquest (Mathematic Adventure Quest) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SDN 02 Gajah. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Sari, N. T. (2024). Metode Pembelajaran Inovativ Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Dengan Materi Nomen. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2(4), 80–90.

- 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>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 120.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Simandalahi, L., Silaban, P. J., & Sinaga, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema “Lingkungan Sahabat Kita” Kelas V SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(5), 1267. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8448>
- Siti Viona Sari Utami, Hamsi Mansur, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal Of Education Research*, 5(4), 6081–6089.
- Spradley, P., & Huberman, M. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Sri Wahyuning. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Supriadi. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2).
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan

- Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(7), 2070–2080.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan KELAS (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Edunomika*, 02(01), 36–46.
- Syahada, H. A., & Sundi, V. H. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “Game Based Learning” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 875–886. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- 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>
- Titik Tri Prastiwi, R. M. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(1), 378--392.
- 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. *Edupedia*, 5(2), 145–154. <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Ummah, K. R. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 306–315. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24084>

- Warsita, B. (2017). Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 14. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.42>
- Wati, S. (2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Menciptakan Karakter Peserta Didik Sesuai Pancasila di MIN 1 Hulu Sungai Tengah. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(6), 2771–2784.
- Weirian, J., Setiawan, T. A., & Utami, B. S. (2019). Perancangan Visual Artwork Board Game Edukasi Membangun Sikap Toleransi. *Jurnal Imajinasi*, XIII(2), 43–54.
- Welides Maiyarni, A. W. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe Scramble Di Kelaa IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- 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>
- Windi Setiawan, Ahmad Hatip, Haerussaleh, Nuril Huda, & B. M. (2023). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru SD. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 6(2), 109–116. <https://doi.org/10.56910/sewagati.v2i2.832>
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (The Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013). *Jurnal*

Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya, 4(1), 89.
<https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>

- Yulianti, Suci Asrinda, Andi Quraisy, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VI Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 243–253.
- Yulianto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 6–11.
- Yusantika, F. D. (2020). Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Calon Guru di MI NU Tegalsari. *Jurnal Panjar*, 2(1), 8–13.
<http://www.stkippgribl.ac.id/jurnal/index.php/adiguna/article/view/733>
- Yusrani Fitri, Desyandri, Y. E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08 No 02.
- Yusuf, M. (2020). Pengayaan Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Di Aceh Jaya. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 75–90.
<https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6791>
- 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.

Sumber lainnya

- Anatasia Anjani. (2022). *Pancasila Jadi Mata Pelajaran Wajib Sekolah, Berlaku Mulai Juli*. DetikEdu; DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6020721/pancasila-jadi-mata-pelajaran-wajib-sekolah-berlaku-mulai-juli>
- Elvina. (2023). *Karakteristik Pembelajaran Permainan di Kelas*. Prokal.co. <https://www.prokal.co/kalimantan-timur/1773956839/karakteristik-pembelajaran-berbasis-permainan-di-kelas>
- Indra Akunto. (2012). *Saatnya Pendidikan Pancasila Selalu Bikin Ngantuk*. Kompas.com.

<https://sains.kompas.com/read/2012/09/05/15093511/~Edukasi~News?newnavbar=1>

Pasla, B. N. (2024). *Tujuan Pendidikan Pancasila Beserta Landasannya*. BAMS Edu, Pasla: Jambi Pemprov. <https://pasla.jambiprov.go.id/tujuan-pendidikan-pancasila-beserta-landasannya/>

Prasetyo, N. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. <https://bpmpgorontalo.kemdikbud.go.id/2021/05/01/pentingnya-media-pembelajaran-dalam-proses-belajar-mengajar-disekolah/>

Rahayu, D. (2023). *Tantangan Pendidikan di Indonesia*. <https://www.kompasiana.com/delarahayu83065/6495a84310d8e033c1556c82/tantangan-pendidikan-di-indonesia>

Rohimah, N. (2024). *Pentingnya Pendidikan Pancasila Bagi Pelajar*. UPTD SPF SMP Negeri 1 Pringapus. <https://smp1pringapus.sch.id/pentingnya-pendidikan-pancasila-bagi-pelajar/>

SMP Negeri 12 Bandung. (2011). *Profil SMP Negeri 12 Bandung*. <https://smpdualas.wordpress.com/logo-smpn-12/>

Conference Proceedings

Fauzurrohim, M. H. (2006). Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik di SD Negeri Sumbersari 3. *Proceedings Series Of Education Studies*, 176–182.

Lenni Indriyani. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.

Muhammad Erfan, T. R. (2017). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game-Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pengembangan Pendidikan Indonesia*, 82–88. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/ProsPen/article/view/193/184>

Rohmawati, I. Z., & Madiun, U. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall di SDN 01 Nambangan Kidul. *Seminar Nasional Sosial Sains*,

Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), 3(3), 127–132.

Sabitha, P. C., & Hasanudin, C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru bagi Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*, 1587–1597.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Perizinan Penelitian

1. SK Pembimbing Skripsi
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas
3. Surat Balasan Penelitian dari Pihak SMP Negeri 12 Bandung
4. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 12 Bandung

Lampiran 2 Pendukung Penelitian

1. Media Game Wordwall
2. Daftar Ceklist Pustaka
3. Catatan Pembimbing
4. Hasil Turnitin

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

1. Instrument Penelitian
2. Bagan Konteks
3. Pedoman Wawancara Guru
4. Pedoman Wawancara Peserta Didik
5. Format Observasi
6. Pedoman Studi Dokumentasi
7. Format Kuisisioner
8. Format Soal Pre Tes dan Pos Tes Siklus I
9. Format Soal Pre Tes dan Pos Tes Siklus II
10. Format Soal Pre Tes dan Pos Tes Siklus III

Lampiran 4 Modul Ajar Pendidikan Pancasila Siklus I, II dan III.

Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru

Lampiran 6 Hasil Wawancara Peserta Didik

Lampiran 7 Hasil Dokumentasi Penelitian

Lampiran 8 Riwayat Peneliti