

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

3.1.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan metode kuantitatif. Dengan asumsi bahwa dengan melakukan kombinasi dari kedua metode tersebut dapat memberikan gambaran yang lebih baik berdasarkan permasalahan yang ditemui dan pertanyaan yang diajukan dalam metode penelitian ini. Pada data kualitatif peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara, observasi, studi dokumentasi berdasarkan pedoman yang telah dirancang oleh peneliti. Sedangkan pada data kuantitatif peneliti memperoleh data dengan melakukan pre-test sebelum pelaksanaan pembelajaran, dan pos-test sesudah belajar.

Kemudian, data lainnya diperoleh melalui kuesioner yang akan disebar kepada peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung. Dengan dilakukannya kedua metode tersebut tujuannya dapat memberikan keakuratan data yang valid dan terperinci sehingga data yang diperoleh lebih mendalam untuk melihat penerapan model *game-based learning* media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam merespon masalah setelah disusun melalui bentuk pertanyaan oleh peneliti, maka peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan kombinasi (Mix Method) yang menggabungkan kedua metode kuantitatif dan kualitatif.

Menurut Sugiyono, (2019) terdapat pengertian kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian sebagaimana berikut ini

1. Metode penelitian kuantitatif banyak di temui seperti metode lama karena sudah dilakukan melalui penelitian dan terkadang dikatakan metode ilmiah dan *discovery*.

2. *Discovery* karena dapat dirancang dalam beragam inovasi teknologi. Jika dilihat dalam metode penelitian kuantitatif pengumpulan data dilaksanakan melalui alat pengumpulan data dan pemerosesan data berdasarkan angka.
3. Metode penelitian kualitatif ditemui sebagai metode penelitian baru. Metode kualitatif sering disebut sebagai metode artistik dan menafsirkan, dapat dikatakan sebagai metode artistik pada tahap pengkajian mempunyai ciri seni tidak terpola. Dikatakan metode menafsirkan, sebab data dari penelitiannya menafsirkan data yang diperoleh dilapangan. Pada metode penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penelitiannya yaitu orang, maka harus dirancang dengan baik dan mempunyai teori yang mendasar serta pengetahuan yang luas agar dapat bertanya, menguraikan dan menggambarkan aspek yang diteliti dengan gamblang.

3.1.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipergunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menggunakan PTK karena ingin melihat bagaimana cara penerapan model *game* yang telah dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta di kelas pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Pada penelitian saat ini, akan menyelesaikan permasalahan terjadi dalam kelas, apabila pengajar pada sejak pertama sudah melihat terdapat permasalahan dalam belajar, maka penting untuk dicarikan solusi dalam mengatasi masalah tersebut sehingga PTK dapat di lakukan di dalam kelas.

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 melaksanakan pedoman penelitian dalam mendapatkan fakta dan data untuk memajukan kualitas sehingga sangat signifikan untuk penyelidikan. Sedangkan yang dimaksud tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan secara terencana dan mempunyai tujuan dalam menggapai sesuatu dan terdiri dari berbagai rangkaian. Kelas adalah tempat pengajaran yang terdiri dari sejumlah peserta didik untuk mendapatkan pengajaran dari guru.

Suyanto 2002, dalam Windi Setiawan, Ahmad Hatip, Haerussaleh, Nuril Huda, (2023 hlm 110) PTK dideskripsikan sebuah penelitian yang dilakukan untuk perbaikan pengajaran dilakukan dalam kelas, dengan tindakan memberikan jalan atas masalah yang ditemui. Dengan melakukan PTK pengajar dapat mengoreksi pembelajaran yang dilakukan, merefleksi diri sendiri pada keterampilan pengajaran dengan keinginan penuh berpengalaman sehingga mempunyai dampak pada keunggulan edukasi.

Zainal 2009, dalam Yusantika, (2020 hlm 9). Penelitian tindakan kelas sebagai pemantauan maupun perlakuan kepada peserta didik dalam memberikan peningkatan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas ini tentunya terstruktur secara sistematis berdasarkan pedoman Penelitian Tindakan Kelas seperti merencanakan, melakukan kegiatan bersama, serta menilai. Hal tersebut sangatlah sesuai dengan Kemmis dan Taggart (1988) dalam Asep Jejen Jaelani, Andriyana, (2024 hlm 33), penelitian tindakan kelas terdapat empat siklus dan meliputi beberapa urutan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tahap refleksi. Dari berbagai urutan tersebut sangatlah berpengaruh antara yang lainnya dalam hal ini maka pengajar harus melihat setiap siklusnya hingga hasil yang diinginkan tercapai.

Sasaran pertama penelitian tindakan kelas adalah memperbagus juga menaikan profesional guru melakukan pengajaran. Tujuan tersebut bisa diperoleh melalui berbagai perlakuan dalam mengatasi masalah belajar. Maka penelitian tindakan kelas menitikberatkan kepada perlakuan yang dilakukan oleh guru melalui perencanaan selanjutnya dipraktekan lalu dievaluasi apakah tindakan tersebut bisa dilakukan dalam mengatasi solusi masalah belajar yang ditemui oleh guru (Susilowati, 2018 hlm 40). Apabila pada saat perbaikan melalui tindakan kelas dapat tercapai, maka tujuan penyerta sekaligus akan tercapai pada saat pembelajaran, karena berlangsungnya tahap praktek pada lembaga dan pengkajian bantuan pembelajaran.

Terdapat karakteristik PTK adalah masalah yang diambil merupakan masalah yang terjadi didalam pembelajaran sehari-hari (Ali Ramdhan, 2022 hlm 124). Selanjutnya, karakteristik PTK yaitu pertama, dalam PTK permasalahan

pertama yaitu melihat guru dari masalah sehari-hari pengajaran di kelas dengan mengarahkan perhatiannya pada masalah yang nyata. Kedua, pada saat PTK dilakukan dengan bekerjasama oleh guru lainnya. Selain itu dalam Susilowati, (2018 hlm 40). Karakteristiknya dapat kita amati berdasarkan aktivitas penelitian, meliputi perlakuan tindakan yang direncanakan oleh guru dalam memperbaiki pembelajaran dikelas.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai pengertian, tujuan dan karakteristik, dapat diringkas Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penemuan yang dilaksanakan pengajar didalam ruang pembelajaran serta mengamati persoalan kejadian yang timbul, sehingga guru memperbaiki masalah yang ditemui dan melakukan perbaikan yang terdiri dari beberapa tahapan dan besiklus dalam meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Penelitian PTK terdapat beberapa tahapan dalam penelitiannya yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.

3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1. Partisipan

Subjek penelitian yaitu orang bersangkutan, dalam hal tersebut terlibat baik psikologisnya, perasaannya. Partisipan memiliki peran sebagai informan dalam menyampaikan data kepada peneliti berdasarkan aktivitas yang dijalankan (Suriani et al., 2023). Subjek penelitiannya adalah guru Pendidikan Pancasila, peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung berjumlah 34 orang.

3.2.2. Lokasi Penelitian

Lokasi yang peneliti gunakan ialah SMP Negeri 12 Bandung, bertempat di Jl. Dr. Setiabudhi, No. 195. Kelurahan, Gegerkalong, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung. Provinsi Jawa Barat. Berikut ini beberapa alasan memilih SMP Negeri 12 Bandung selaku tempat penelitian:

1. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil analisis nilai siswa, di mana terdapat sejumlah peserta didik yang belum mencapai KKM, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Nadila Oktavianing, 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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Sekolah tersebut sangatlah sesuai dengan masalah yang ditemui
3. Peneliti merupakan guru Pendidikan pancasila yang membantu membimbing mengajar pada kelas VII saat mengikuti P3K di SMP tahun 2024/2025.
4. Guru Pendidikan Pancasila tersebut yang akan menjadi partisipan observer pada saat penelitian dalam memberikan transparan data dan memberikan kemudahan penelitian pada saat pelaksanaan.

3.3. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

3.3.1. Tahap Perizinan

Peneliti melakukan perizinan ke lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 12 Bandung, dengan mengikuti beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Peneliti membuat surat permohonan untuk melakukan penelitian kepada pihak Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial melalui website: <https://fpips.upi.edu/suraton/>
2. Setelah peneliti membuat surat dan di tandatangani oleh fakultas. Langkah selanjutnya peneliti menyampaikan surat izin penelitian menggunakan berkas Map kepada wakil kepala sekolah SMP Negeri 12 Bandung.
3. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum menyampaikan surat izin permohonan mengadakan penelitian, kepada kepala sekolah
4. Setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah, maka peneliti dapat melakukan penelitiannya sesuai dengan subjek permasalahan penelitian yang di tentukan yaitu di kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung.

3.3.2. Tahap Perencanaan

Dalam hal ini peneliti harus mempersiapkan proses penelitian dari mulai perencanaan pertama sampai terakhir sampai penelitian berlangsung sepadan oleh target yang dicapai. Dari mulai mencari dan menentukan permasalahan, subjek penelitian, lokasi penelitian serta hal yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung. Pada saat perencanaan melaksanakan pra-penelitian dengan melakukan wawancara kepada guru pendidikan Pancasila terkait dengan permasalahan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Nadila Oktavianing, 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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.3.3. Tahap Pelaksanaan

Setelah melakukan perencanaan pada tahap sebelumnya, maka peneliti melakukan penerapan model *game-based learning* media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas VII-A. Dengan mengikuti alur. Penelitian Tindakan Kelas seperti: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

3.3.4. Tahap Akhir

Peneliti menelaah data yang sudah diambil saat pelaksanaan penelitian berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif (mix method) selanjutnya melakukan penyimpulan.

3.4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan menggunakan tindakan kelas maka Peneliti harus mengikuti langkah-langkah penelitian kelas seperti: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

3.4.1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyampaikan perihal apa, siapa, dimana, kapan mengapa dan bagaimana tindakan dilaksanakan. selanjutnya menentukan fokus persoalan yang dikaji, selanjutnya dapat menyusun instrumen pengamatan dalam membantu penelitian ketika mengumpulkan kejadian yang muncul pada saat tindakan. Peneliti melakukan perencanaan seperti rencana pengajaran, pendekatan yang dilakukan, media, serta instrumen yang akan digunakan pada saat Penelitian Tindakan Kelas terjadi.

3.4.2. Pelaksanaan (*Acting*)

Menjalankan perbaikan dengan 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. Apabila pada saat penelitian dikelas peserta didik telah berhasil mencapai tujuan dan terjadinya peningkatan maka siklus tindakan berhenti.

3.4.3. Pengamatan (*Observing*)

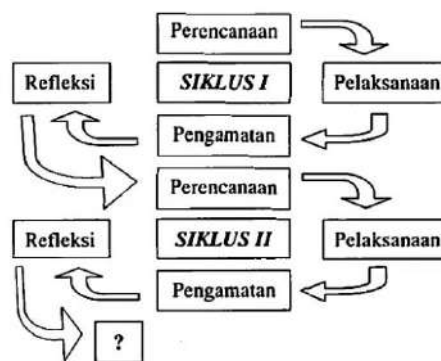
Melaksanakan observasi dikelas dan menulis kejadian saat perlakuan, dan melihat berdasarkan pengumpulan informasi mix method yang telah disusun oleh peneliti dengan tujuannya untuk melihat kebenaran data dalam melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

3.4.4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilaksanakan ketika peneliti selesai melaksanakan tindakan. Hasil analisis data observasi diperlukan sebagai bahan rujukan dalam melaksanakan perencanaan pada siklus berikutnya. Penelitian ini berhasil jika pada saat pembelajaran mencapai capaian yang telah ditentukan:

1. Dari jumlah siswa kelas VII A berjumlah 34 maka 70% harus memperoleh skor batas KKM sebesar 75.
2. Ketika pelaksanaan pengajaran peserta didik interaktif dalam belajar
3. Munculnya kenaikan pemahaman pembelajaran melalui hasil belajar setiap siklusnya.

Terdapat tahapan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti mengacu pada pendapat yang disampaikan oleh (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2006).



Gambar 3.1. Tahapan Model Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2006 hlm 16).

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto, 2012 dalam (Nurjanah, 2021 hlm 121) teknik pengumpulan data yaitu metode yang dilaksanakan peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam hal ini pengumpulan data dilaksanakan pada bermacam setting, asal, dan cara pengumpulan data. Pengumpulan data melalui Nadila Oktavianing, 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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

setting, pengumpulannya pada lingkungan alamiah yakni lokasi partisipan mengalami masalah yang dilaksanakan.

Pengumpulan data berasal dari beragam asal, pengumpulannya menggunakan sumber asli dan sumber informasi yang diperoleh dari pihak kedua. Selanjutnya, pengumpulan data berasal melalui cara penghimpunan data dapat diperoleh melalui wawancara, kuesioner, observasi (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini pengumpulan datanya diperoleh melalui 4 teknik pengumpulan yaitu wawancara, observasi, studi dokumentasi, kuesioner, *pre-test* dan *pos-test*.

3.5.1. Observasi

Pengamatan sebagai cara penghimpunan data yang dilaksanakan berdasarkan pemantauan dan juga temuan pada peristiwa objek yang diteliti (Mochamad Syahroni Firdiansyah, 2015). Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, (2019 hlm 203), observasi yaitu langkah pelaksanaan yang dilakukan secara lengkap dan tahapannya dilakukan secara berpola baik secara psikologis maupun biologis, dari kedua hal tersebut sangatlah penting yaitu tahap pengamatan dan juga ingatan.

Maka dapat kita simpulkan observasi merupakan suatu tahap pelaksanaan dalam mengamati suatu peristiwa yang diteliti dapat melibatkan psikologis, biologis yang mana kegiatan observasi ini dilaksanakan secara langsung dalam menghasilkan data maupun fakta. Observasi merupakan bagian terpenting dari penyidikan naturalistik.

3.5.2. Wawancara

Pembicaraan yang dilaksanakan tatap muka yang dilakukan langsung antara informan dan interview yang mana pembicaraan tersebut digunakan untuk memperoleh informasi dan mendapatkan data (Sahbuki Ritonga, 2023).

Menurut Sugiyono, (2019) ketika melakukan wawancara wawancara bisa dilaksanakan melalui dua cara yang pertama bisa dilaksanakan dengan cara sistematis ataupun tidak sistematis pada suatu wawancaranya dapat dilaksanakan secara tatap muka maupun secara online antara kedua belah pihak baik informan ataupun interview.

Penghimpunan data melalui wawancara menggunakan cara sistematis yang mana peneliti sudah menyiapkan instrumen pedoman wawancara yang sudah dirancang berupa pernyataan tercatat yang ingin di sampaikan terhadap responden mulai dari awal hingga akhir.

3.5.3. Studi Dokumentasi

Cara penghimpunan data bersifat kualitatif, dalam pengumpulannya data disimpan dalam bentuk dokumentasi. Bisa berupa data dalam wujud catatan, arsip foto, jurnal maupun wujud yang lainnya (Luahambowo, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan studi dokumentasi untuk mengambil gambar maupun dokumen seperti profil sekolah, bagan organisasi, data absen peserta didik, foto pengajaran berlangsungnya belajar model *game-based learning* media Wordwall, dan perolehan penilaian peserta didik.

3.5.4. Kuesioner (angket)

Cara penghimpunan data bersifat kuantitatif yang mana pengumpulan datanya dilaksanakan melalui pertanyaan tertulis yang telah dirancang oleh peneliti untuk diisi oleh responden. Dalam kuesioner persoalan ditujukan seperti persoalan transparan ataupun persoalan rahasia.

Dalam penelitian ini kuesioner atau angket digunakan untuk menjawab rumusan masalah mengenai pelaksanaan pembelajaran model *game-based learning* media Wordwall dan melihat bagaimana peningkatan hasil belajar sesudah diterapkan menggunakan model *game-based learning* media wordwall.

3.5.5. Tes

Menurut Sangadji dan Sopiah, 2010: 191 dalam Khaatimah & Wibawa, (2017 hlm 78), teknik tes diperlukan dalam memperoleh data yang dapat dilakukan dalam menilai serta membedakan kondisi awal sebelum pembelajaran dengan kondisi akhir setelah pembelajaran. Selain itu, tes juga dapat digunakan sebagai alat ukur untuk melihat keberhasilan suatu penelitian. Dalam hal ini peneliti menggunakan soal melalui tes awal pengajaran dan tes akhir setelah pengajaran, tes dapat dilaksanakan tiap siklusnya dalam mengetahui kenaikan hasil belajar peserta didik.

Nadila Oktavianing, 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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6. Instrumen Penelitian

3.6.1. Instrumen Penelitian Data Kualitatif

Instrumen utama yaitu peneliti itu sendiri. Sesudah adanya pusat penelitian yang tepat sehingga dapat dirancang instrumen penelitiannya secara sederhana diharapkan bisa menyempurnakan data dan mencermati data yang telah diperoleh berdasarkan observasi dan wawancara (Sugiyono, 2019).

3.6.1.1. Lembar Observasi

Pedoman berisikan indikator yang dilaksanakan dalam melaksanakan observasi. Indikator tersebut yang dapat menjadikan pedoman dan batasan sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran terhadap variabel yang diteliti (Muslihin et al., 2022). Berikut terdapat susunan lembaran pengamatan kegiatan pengajar beserta peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Tabel 3.1. Kisi-kisi observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan penerapan model *game-based learning* Media Wordwall dikelas VII A SMP Negeri 12 Bandung

No	Indikator	Butir Soal
1	Aktivitas guru pada proses pembelajaran pendidikan Pancasila dengan penerapan model <i>game-based learning</i> menggunakan media Wordwall	26
2	Aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran pendidikan Pancasila dengan penerapan model <i>game-based learning</i> media Wordwall	17

Sumber: (diolah Peneliti Tahun 2025)

3.6.1.2. Lembar Wawancara

Tersedianya beberapa pernyataan sudah dirancang untuk diajukan kepada narasumber terkait jawabannya terhadap tindakan yang dilakukan. Peneliti segera melaksanakan wawancara berdasarkan permasalahan diteliti secara tatap muka

Nadila Oktavianing, 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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan narasumber yang mengacu pada pedoman lembar wawancara. Berikut terdapat kisi-kisi lembar wawancara dengan guru pendidikan Pancasila.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Wawancara dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan penerapan model *game-based learning* Media Wordwall dikelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung

No	Aspek	Indikator	Responden
1	Proses pembelajaran model <i>game-based learning</i> media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	Perencanaan Tindakan Kelas	Guru Pendidikan Pancasila dan 5 orang siswa
2	Pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila dengan model <i>game-based learning</i> media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	Alur pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model dan media yang digunakan oleh guru	Guru Pendidikan Pancasila dan 5 orang siswa
3	Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model <i>game-based learning</i>	Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model <i>game-based learning</i>	Guru Pendidikan Pancasila dan 5 orang siswa
4	Kendala dihadapi guru dalam menerapkan model <i>game-based learning</i> media wordwall	Kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran.	Guru Pendidikan Pancasila dan 5 orang siswa

Sumber: (diolah Peneliti tahun 2025)

3.6.1.3. Studi Dokumentasi

Penghimpunan data disimpan dalam bentuk dokumentasi. Dokumentasi sebagai data pendukung dan bukti konkret dalam proses penelitian. Berikut terdapat pedoman penyusunan studi dokumentasi:

Nadila Oktavianing, 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)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.3. Kisi-kisi dokumentasi dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan penerapan model *game-based learning* Media Wordwall dikelas VII A SMP Negeri 12 Bandung

No	Aspek	Indiator	Sumber Data
1	Profil SMP Negeri 12 Bandung	Profil SMP Negeri 12 Bandung, visi dan misi, struktur organisasi dan jumlah guru.	Dokumentasi, arsip ataupun foto sekolah
2	Sarana dan Prasarana	Bangunan sekolah, luas dan lebar sekolah, denah ruang belajar SMP Negeri 12 Bandung, data fasilitas sekolah	Dokumentasi, arsip ataupun foto sekolah
3	Rencana pelaksanaan pembelajaran	Modul ajar, materi pembelajaran, penilaian pembelajaran data guru dan data peserta didik	Arsip guru
4	Penerapan model <i>game-based learning</i> media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	Kegiatan yang dilaksanakan saat pembelajaran menggunakan penerapan model dan media yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Foto kegiatan pembelajaran dikelas

Sumber: (diolah Peneliti Tahun 2025)

3.6.2. Instrumen Penelitian Data Kuantitatif

3.6.2.1. Angket

Angket dipakai peneliti di penelitian ini, menggunakan angket skala likert. Berikut terdapat pedoman:

Tabel 3.4. Tabel Kisi-kisi angket skala likert

Nadila Oktavianing, 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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Variabel	Indikator	Sub indikato	Item angket
Model <i>game-based learning</i> media wordwall	Penjelasan langkah-langkah penggunaan media Wordwall	Guru menjelaskan cara menggunakan Wordwall	1-2
		Guru memastikan semua peserta didik memahami cara memainkan wordwall	
	Pelaksanaan <i>game-based learning</i> media wordwall	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sebelum memulai permainan Wordwall.	3-4
		Wordwall digunakan dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok sesuai dengan penjelasan guru.	
	Kemudahan dalam mengoperasikan media Wordwall	Model <i>game based-learning</i> menggunakan media wordwall cara penggunaannya mudah	5-9

		Media Wordwall dapat diakses ketika saja	
		Model <i>game-based learning</i> Media wordwall bisa memberikan akses link kepada siapa saja	
		Bahasa yang digunakan dalam media wordwall mudah dipahami	
		Wordwall mudah digunakan secara individu ataupun kelompok	
	Menumbuhkan daya tarik pembelajaran	Wordwall membuat pembelajaran lebih menarik Ketika model pembelajaran biasa	10-11
		Saya ingin Wordwall digunakan lagi dalam pembelajaran	

		pendidikan Pancasila	
	Interaksi guru dan peserta didik	Guru memberikan bimbingan ketika proses pembelajaran <i>game</i>	12-13
		Jika bermain dengan kelompok, saya dapat bekerja sama dengan baik	
	Aktivitas belajar	Saya lebih aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan Wordwall	14-16
		Saya dapat berinteraksi lebih baik dengan teman saat belajar dengan Wordwall	
		Guru memberikan kesempatan bertanya selama pembelajaran dengan Wordwall	
	Kenyamanan belajar	Saya merasa waktu nyaman saat mengikuti	17-20

Nadila Oktavianing, 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)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Kenyamanan belajar	pembelajaran menggunakan <i>game</i> media Wordwall	
		Saya merasa nyaman dengan tampilan fitur dalam media Wordwall	
		Saya merasa nyaman karena Wordwall membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	
		Saya nyaman mengikuti pembelajaran menggunakan game wordwall	
Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model <i>Game-Based Learning</i> .	Kemampuan memahami dan mengingat materi	Saya mudah memahami materi setelah menggunakan Wordwall	21-27
		Saya menjadi paham mengenai keberagaman suku yang ada di Indonesia	

		Saya semakin memahami perbedaan agama setelah menggunakan Wordwall	
		Saya menyadari keberagaman ras dan golongan diindonesia sangatlah beragam	
		Wordwall membantu saya pentingnya menghargai setiap perbedaan	
		Saya lebih memahami keterkaitan antara materi Keberagaman dengan kehidupan sehari-hari	
		Saya merasa mudah mengingat materi Keberagaman suku, agama, ras dan antar golongan setelah	

Nadila Oktavianing, 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)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		menggunakan Wordwall	
	Kemampuan menghubungkan materi dengan kehidupan nyata	<p>Ketika bertemu dengan orang yang memiliki perbedaan Keberagaman saya akan menghargai teman yang berbeda suku, agama, ras dan antar golongan</p> <p>Saya menyadari bahwa setiap Keberagaman Indonesia adalah kekayaan yang harus dijaga</p> <p>Saya akan berteman dengan siapapun tanpa memandang perbedaan</p> <p>Saya merasa lebih mudah menerima perbedaan setelah belajar tentang keberagaman dengan Wordwall.</p>	28-31

	Peningkatan kemampuan kognitif	Saya dapat menjawab soal dengan baik setelah menggunakan model <i>game-based learning</i> media Wordwall	32-34
		Saya lebih percaya diri dalam menjawab soal setelah menggunakan model <i>game-based learning</i> media Wordwall	
		Saya merasa hasil belajar saya akan semakin meningkat setelah menggunakan <i>game-based learning</i> media Wordwall	
	Kemampuan berpikir kritis	Saya mampu memberikan contoh manfaat Keberagaman dilingkungan sekolah setelah	35-38

		belajar menggunakan <i>game</i> Wordwall	
		Saya mampu mengidentifikasi contoh diskriminasi yang terjadi di masyarakat setelah belajar dengan Wordwall.	
		Saya lebih memahami dampak buruk dari tindakan diskriminatif setelah menggunakan Wordwall dalam pembelajaran	
		Saya menyadari bahwa keberagaman membuat kehidupan lebih menarik dan kaya budaya setelah bermain Wordwall	

Sumber: (diolah Peneliti Tahun 2025)

Nadila Oktavianing, 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)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6.2.2. Tes

Penelitian menggunakan tes untuk meninjau kenaikan hasil belajar peserta didik dengan *pre-test* dan *pos-test*. Berikut terdapat kisi-kisi tes:

Tabel 3.5. Tabel kisi-kisi tes *pre-test* dan *pos-test*

Siklus I					
Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator	Level Kognitif	Skor	Ke t
Peserta didik mengidentifikasi keberagaman suku, agama, ras dan antar golongan dalam bingkai bhinneka tunggal Ika	Keberagaman Suku	Menjelaskan pengertian suku bangsa	C2 Menjelaskan	5	PG 1
		Mencirikan asal rumah adat	C2 Mencirikan	5	PG 2
		Menerangkan pentingnya menjaga keberagaman	C2 Menerangkan	5	PG 3
		Mencontohhkan sikap toleransi	C2 Mencontohkan	5	PG 4
		Mengkategorika n suku mayoritas	C2 Mengkategorik an	5	PG 5
		Memperkirakan suku berdasarkan daerah	C2 Memperkiraka n	5	PG 6
		Mengelompokan suku berdsarkan provinsi asalnya	C2 Mengelompok an	5	PG 7

		Membedakan ciri keberagaman	C2 Membedakan	5	PG 8
		Mengkategorikan suku dengan daerah asalnya	C2 Megkategorikan	5	PG 9
		Mencirikan budaya suku	C2 Mencirikan	5	PG 10
		Membedakan adat suku	C2 Membedakan	5	PG 11
		Menjelaskan faktor penyebab keberagaman suku bangsa	C2 Menerangkan	5	PG 12
		Menerangkan pentingnya keberagaman	C2 Menerangkan	5	PG 13
		Membedakan suku bangsa di provinsi aceh dengan provinsi lain	C2 Membedakan	5	PG 14
		Mencontohkan budaya	C2 Mencontohkan	5	PG 15
		Memperkirakan dampak ketidak toleransian	C2 Memperkirakan	5	PG 16
		Mencirikan budaya khas	C2 Mencirikan	5	PG 17

		Menjelaskan karakteristik suku	C2 Menjelaskan	5	PG 18
		Menjelaskan makna upacara	C2 Menjelaskan	5	PG 19
		Membedakan bentuk rumah adat	C2 Membedakan	5	PG 20
Siklus II					
Peserta didik mengidentifikasi keberagaman suku, agama, ras dan antar golongan dalam bingkai bhinneka tunggal Ika	Keberagaman Agama	Menjelaskan makna toleransi antar umat beragama	C2 Menjelaskan	5	PG 1
		Memperkirakan waktu berkembangnya agama konghucu di Indonesia	C2 Memperkirakan	5	PG 2
		Memperkirakan waktu berkembangnya agama budha di Indonesia	C2 Memperkirakan	5	PG 3
		Memperkirakan masuknya agama islam	C2 Memperkirakan	5	PG 4
		Memperkirakan masuknya agama konghucu	C2 Memperkirakan	5	PG 5

		Mengemukakan perkembangan agama Kristen dengan kedatangan bangsa Eropa	C2 Mengemukakan	5	PG 6
		Menghitung jumlah agama yang diakui secara resmi di Indonesia	C2 Menghitung	5	PG 7
		Menjelaskan makna keberagaman agama	C2 Menjelaskan	5	PG 8
		Memberikan contoh sikap toleransi antar umat beragama	C2 Mencontohkan	5	PG 9
		Menjelaskan pentingnya menghargai keberagaman agama	C2 Menjelaskan	5	PG 10
		Mengidentifikasi isi pasal UUD terkait kebebasan beragama	C2 Menafsirkan	5	PG 11

		Menghubungkan kepercayaan lokal dengan penerimaan ajaran agama baru	C2 Menjelaskan	5	PG 12
		Menjelaskan definisi agama secara sosiologis	C2 Menjelaskan	5	PG 13
		Mengidentifikasi tokoh penting dalam Sejarah agama islam	C2 Menjelaskan	5	PG 14
		Memberikan contoh sikap toleransi	C2 Mencontohkan	5	PG 15
		Menguraikan proses akulturasi budaya dan agama	C2 Menguraikan	5	PG 16
		Membedakan pengertian fanatisme dalam kehidupan beragama	C2 Membedakan	5	PG 17
		Mencirikan rumah ibadah hindu	C2 Mencirikan	5	PG 18

		Menjelaskan dampakkurangnya toleransi	C2 Menjelaskan	5	PG 19
		Memperkirakan asal pedagang penyebar agama islam	C2 Memperkirakan	5	PG 20
Siklus III (Dua Pertemuan)					
Pertemuan 1					
Peserta didik mengidentifikasi keberagaman suku, agama, ras dan antar golongan dalam bingkai bhinneka tunggal Ika	Keberagaman Ras dan Antar Golongan	Menjelaskan pengertian ras	C2 Menjelaskan	5	PG 1
		Mencirikan ciri fisik dari ras mongoloid	C2 Mencirikan	5	PG 2
		Mengasosiasikan ras Australoid dengan wilayah geografis tertentu	C2 Mengasosiasikan	5	PG 3
		Membandingkan perbedaan ciri fisik antara ras mongoloid dan kaukasoid	C2 Membandingkan	5	PG 4
		Merinci alasan pentingnya memahami keberagaman ras	C2 Merinci	5	PG 5

		untuk mencegah diskriminasi			
		Memberikan contoh konkret yang menunjukkan sikap menghargai keberagaman ras	C2 Mencontohkan	5	PG 6
		Memperkirakan akibat dari ketidakmampuan menghargai keberagaman ras	C2 Memperkirakan	5	PG 7
		Mengkategorikan golongan dalam Masyarakat berdasarkan factor yang relevan	C2 Mengkategorikan	5	PG 8
		Memperkirakan penyebab keberagaman ras di Indonesia	C2 Memperkirakan	5	PG 9
		Menjelaskan manfaat keberagaman golongan dalam Masyarakat	C2 Menjelaskan	5	PG 10

		Cara menjalin kerukunan keberagaman ras dan golongan	C2 Menjalin	5	PG 11
		Membandingkan perbedaan antara golongan profesi dan ras	C2 Membandingkan	5	PG 12
		Mengkategorikan profesi tertentu kedalam golongan profesi	C2 Mengkategorikan	5	PG 13
		Merinci alasan mengapa diskriminasi harus dihindari dalam Masyarakat	C2 Merinci	5	PG 14
		Menontohkan sikap diskriminasi berdasarkan golongan tertentu	C2 Menconntohkan	5	PG 15
		Mengidentifikasi perbedaan ras yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari	C2 Mengidentifikasi	5	PG 16

		Mencirikan contoh konkret dari kerukunan antar golongan dalam Masyarakat	C2 Mencirikan	5	PG 17
		Menjelaskan kondisi Masyarakat yang menghargai keberagaman	C2 Menjelaskan	5	PG 18
		Menguraikan sikap yang tepat pada perbedaan ras dan golongan	C2 Menguraikan	5	PG 19
		Menjelaskan sikap yang seharusnya diambil dalam Masyarakat multikultural terkait dengan keberagaman ras dan golongan	C2 Menjelaskan	5	PG 20
Pertemuan 2					
Peserta didik mengidentifikasi keberagaman suku, agama, ras	Keberagaman suku, agama, ras dan antar golongan	Menjelaskan pengertian suku bangsa	C2 Menjelaskan		PG 1

dan antar golongan dalam bingkai bhinneka tunggal Ika		Mengklasifikasi suku bangsa berdasarkan asal daerahnya	C2 Mengklasifikasi		PG 2
		Menjelaskan pentingnya memahami keberagaman suku di Indonesia	C2 Menjelaskan		PG 3
		Memperkirakan tempat ibadah sesuai agama yang dianut	C2 Memperkirakan		PG 4
		Mencontoh bentuk sikap toleransi dalam kehidupan antaragama	C2 Mencontohkan		PG 5
		Mengklasifikasi rumah adat sesuai dengan suku asalnya	C2 Mengklasifikasi		PG 6
		menjelaskan ciri khas dari ras Australoid	C2 Menjelaskan		PG 7
		Menjelaskan cara menjaga toleransi antar	C2 Menjelaskan		PG 8

		ras di lingkungan			
		Mengklasifikasikan keberagaman sosial berdasarkan profesi	C2 Mengklasifikasikan		PG 9
		Membandingkan perbedaan sistem kekerabatan dalam pernikahan antar suku	C2 Membandingkan		PG 10
		Mencirikan budaya khas daerah tertentu sebagai identitas suku	C2 Mencirikan		PG 11
		Membedakan ciri fisik antara ras mongoloid dan Australoid	C2 Membedakan		PG 12
		Mencontohkan sikap positif terhadap keberagaman ras di lingkungan sekolah	C2 Mencontohkan		PG 13

		Menjelaskan dampak positif dari keberagaman dalam masyarakat	C2 Menjelaskan		PG 14
		Menjelaskan dampak negatif sikap intoleransi	C2 Menjelaskan		PG 15
		Mengategorikan golongan sosial dalam masyarakat	C2 Mengategorikan		PG 16
		Mencontohkan sikap menghargai ras di lingkungan rumah	C2 Mencontohkan		PG 17
		Menjelaskan akibat dari adanya diskriminasi dan intoleran	C2 Menjelaskan		PG 18
		Mencontohkan bentuk keberagaman sosial yang ada di Masyarakat	C2 Mencontohkan		PG 19

		Menjelaskan ciri khas fisik ras melanesoid	C2 Menjelaskan		PG 20
		Menjelaskan akibat dari perlakuan tidak adil antar golongan	C2 Menjelaskan		PG 21
		Menjelaskan pentingnya memahami keberagaman suku bangsa untuk persatuan	C2 Menjelaskan		PG 22
		Membedakan konsep ras dan suku bangsa berdasarkan ciri dan budaya	C2 Membedakan		PG 23
		Mencontohkan perilaku toleran terhadap agam lain	C2 Mencontohkan		PG 24
		Mengklasifikan bentuk keberagaman sosial dalam Masyarakat	C2 Mengklasifikasikan		PG 25
		Menjelaskan alasan	C2 Menjelaskan		PG 26

		pentingnya mencegah diskriminasi dalam masyarakat			
		Mengklasifikasi wilayah berdasarkan persebaran ras di Indonesia	C2 Mengklasifikasi		PG 27
		Mencontohkan bentuk sikap menghargai profesi orang lain	C2 Mencontohkan		PG 28
		Menjelaskan nilai positif dari adanya perbedaan antargolongan	C2 Menjelaskan		PG 29
		Menjelaskan akibat dari tidak adanya sikap toleransi antar agama	C2 Menjelaskan		PG 30
		Menjelaskan cara mewujudkan toleransi dalam	C2 Menjelaskan		PG 31

		kehidupan beragama			
		Menjelaskan cara menjaga kerukunan dalam keberagaman suku di sekolah	C2 Menjelaskan		PG 32
		Menjelaskan pentingnya sikap setara dalam pergaulan antar suku dan ras	C2 Menjelaskan		PG 33
		Memperkirakan awal masuknya agama islam ke Indonesia	C2 Memperkiraka n		PG 34
		Menjelaskan makna sosial dari keberagaman profesi	C2 Menjeelaskan		PG 35

Sumber: (diolah Oleh Peneliti Tahun 2025)

3.7. Teknik Analisis Data

3.7.1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Menurut Sugiyono teknik analisis data kualitatif bersifat induktif, berlandaskan pada yang didapatkan kemudian diuraikan pola hubungannya membentuk hipotesis. Selanjutnya menurut miles and huberman dalam Sugiyono pada analisis data kualitatif dilaksanakan secara langsung sampai selesai. Aktivitas

Nadila Oktavianing, 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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengolahan data ialah data penyederhanaan dan pengurangan data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Cara mengolah data peneliti gunakan yaitu:

1. Reduction

Mereduksi data yaitu merangkum dan fokus terhadap sesuatu yang krusial, serta menemukan ide dan contoh. Melalui reduksi mendapatkan gambaran nyata yang memudahkan dalam menghimpun data selanjutnya.

2. Penyajian data

Sesudah mereduksi berikutnya menyajikan data. Pada kualitatif dilaksanakan berdasarkan bentuk bagan, penjelasan ringkas, serta jaringan pergolongan ataupun naratif.

3. Verifikasi/menarik kesimpulan

Menarik ikhtisar diperoleh mulai dari pengumpulan data dilokasi serta memberikan suatu maksud berdasarkan data diambil sebagai hasil suatu tahap pelaksanaan. Kesimpulan pada penelitian kualitatif yaitu penemuan baru yang belum ada. Penemuan bisa dalam deskripsi maupun gambar yang belum pasti sesudah di teliti menjadi pasti (Spradley & Huberman, 2024).

3.7.2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang telah di himpun di Lokasi penelitian berbentuk data mentah. Dalam memperoleh data untuk landasan menjawab suatu rumusan masalah sehingga perlu dilaksanakan tahapan pengolahan dan menganalisis data. Efektivitas menganalisis sebuah data pada penelitian kuantitatif harus melakukan pengolahan dan menyajikan data, dan menggunakan perhitungan dalam menyampaikan data, serta melaksanakan analisis dalam menguji hipotesis.

3.8. Validasi Data

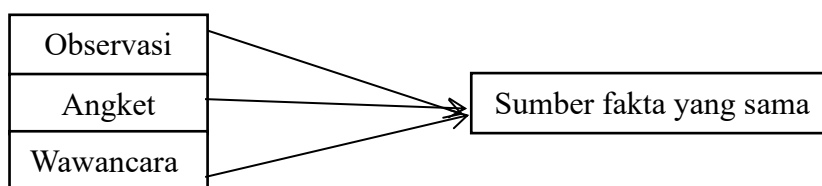
Validasi data merupakan pembuktian melalui cara yang sesuai tiap bahan, proses, pedoman, aktivitas yang dilaksanakan dalam mengumpulkan informasi dalam mencapai hasil yang diinginkan. Selanjutnya, Validasi data merupakan pengujian kebenaran data maupun bahan yang menjadi dasar kajian penelitian. Dapat kita simpulkan bahwa validasi data merupakan suatu bentuk kesesuaian maupun kebenaran dari sebuah data yang dikumpulkan.

Nadila Oktavianing, 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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

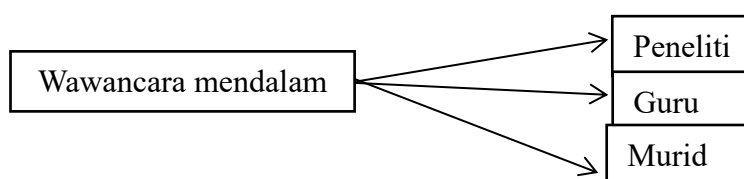
3.8.1. Triangulasi

Menurut Sugiyono, triangulasi suatu upaya saat melihat kebenaran data tentang pandangan tidak sama pada yang sudah dilaksanakan peneliti, berdasarkan teknik dan waktu yang beragam dalam mengurangi ketidakjelasan data. Berikut terdapat tahap triangulasi cara pengumpulan data, triangulasi sumber pengumpulan data sebagaimana berikut ini:



Gambar 3.2. Triangulasi Teknik Pengumpulan Data

Sumber: (diolah Peneliti Tahun 2025)



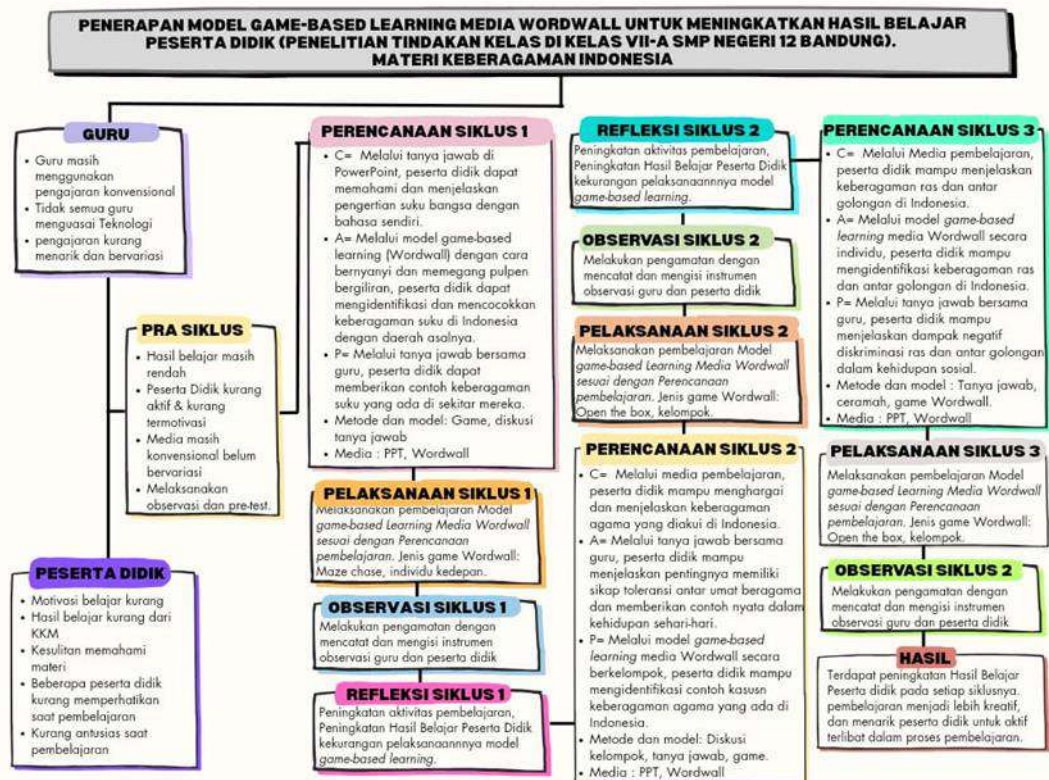
Gambar 3.3. Triangulasi Teknik sumber pengumpulan data

Sumber: (diolah Peneliti Tahun 2025)

3.8.2. Member check

Berdasarkan Sugiyono, yaitu melihat kembali kebenaran data penelitian dengan mengkonfirmasi kepada sumber data yaitu guru dan peserta didik.

Berikut terdapat alur PTK yang digunakan peneliti pada saat penerapan di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung:



Gambar 3.4. Alur PTK di kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung

Sumber: (diolah Peneliti Tahun 2025)