

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Melalui hasil perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi setelah dilakukan secara sistematis setiap tindakan dipenelitian berjudul “Penerapan Model *Game-Based Learning* Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas VII-A di SMP Negeri 12 Bandung)” peneliti menyimpulkan sejumlah konklusi yaitu:

5.1.1. Simpulan Secara Umum

Penelitian didasari temuan mengenai kurang hasil belajar peserta didik dibawah KKM 75, peserta didik kurang antusias dalam menjawab pertanyaan guru, kurang menarik perhatian peserta didik bahkan terkadang merasa jenuh, kurang bersemangat dalam belajar disebabkan oleh cara pengajaran guru dikelas kurang interaktif. Kelas masih berfokus pada guru.

Dari perilaku peserta didik terlihat dilapangan bagaimana peserta didik dalam merespon guru selama proses pembelajaran masih kurang aktif sehingga penugasan disampaikan pengajar tetap diabaikan oleh sejumlah peserta didik. Peneliti berinisiatif untuk mengimplementasikan model *game-based learning* media Wordwall dengan harapan terciptanya ruang belajar yang mengasyikkan, nyaman, serta meningkatkan hasil belajar.

Dari hasil wawancara disertai pengamatan Guru mitra, menerapkan model *game-based learning* media Wordwall sudah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya media berbasis teknologi kreatif dan inovatif terdapat manfaat yang dapat dirasakan yaitu pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, berpikir kritis, lebih kreatif, lebih terserap, materi sehingga berdampak pada peningkatan 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

Pada saat pelaksanaannya model *game-based learning* media wordwall menyediakan pengalaman seru, lebih paham dan juga menarik. Pada saat pembelajaran merasa sederhana memahami bahan ajar yang di berikan, lebih tertarik, semangat dalam belajar karena template yang digunakan menarik menimbulkan keadaan belajar lebih mengasyikkan, berpusat pada peserta didik, mendorong untuk berpartisipasi aktif.

Dari ketiga siklus tersebut, terlihat adanya peningkatan disetiap siklusnya, baik untuk guru ataupun peserta didik. Pada siklus pertama, masih dalam kategori "cukup," manajemen waktu dan keterlibatan peserta didik hal yang perlu diperbaiki. Siklus kedua muncul perkembangan yang lebih baik, dari guru sudah lebih efektif dalam mengelola waktu dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif. 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 menyampaikan pengaruh baik, terlihat berdasarkan hasil peninjauan pengajar dan peserta didik, lembar wawancara guru dan peserta didik, lembar *pre-tes* dan *pos-tes* serta angket menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

5.1.2. Simpulan Secara Khusus

Kesimpulan dilihat dari temuan, sebagai berikut:

- a. Perencanaan model *game-based learning* media Wordwall telah di rancang oleh peneliti dan guru mitra. Peneliti berdiskusi dan melakukan wawancara dengan guru tersebut terkait penelitian yang akan dilakukan dan menyusun modul ajar. Peneliti dan guru mitra menyusun modul ajar dengan kurikulum merdeka yang berbasis *game-based learning* media wordwall dengan menyusun dan menyiapkan modul ajar kurikulum merdeka yang memuat: tujuan pembelajaran, Capaian Pembelajaran, materi pembelajaran, model dan media yaitu model *game-based learning* media Wordwall, bahan dan sumber referensi, evaluasi, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, lembar wawancara guru,

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

- lembar wawancara peserta didik, menyiapkan soal evaluasi dan menyiapkan lembar pre tes dan pos tes, dan kuesioner.
- b. Pada pelaksanaan, peneliti berperan sebagai guru model serta guru mitra menjadi pengamat kegiatan belajar. Dapat dilihat dari hasil instrumen penelitian setelah dilakukan siklus I, II, dan III terdapat hasil perbaikan dan juga peningkatan. Pada siklus III memberikan peningkatan hasil pembelajaran, dengan kategori “sangat baik”. Pada pelaksanaannya memberikan kondisi belajar lebih menyenangkan, berpusat terhadap peserta didik, berpikir analitis dan mendorong untuk berpartisipasi aktif.
 - c. Peningkatan hasil belajar peserta didik penerapan model *game-based learning* media Wordwall dikelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung, terdapat kenaikan hasil belajar. Pada siklus I, pada hasil *pre-tes* peserta didik mencapai ketuntasan 0% atau tidak tercapai ketuntasan sebanyak 34 peserta didik. Setelah proses pembelajaran terdapat tes evaluasi pos tes, peserta didik diberikan evaluasi pos tes yang mencapai ketuntasan sebanyak 11 orang / 0,3235% dan belum tuntas sebanyak 23 orang. Sedangkan, hasil tes pada siklus ke II, terdapat hasil pre tes untuk pengetahuan dan pemahaman awal peserta didik sebelum penyampaian materi keberagaman agama dimulai, dari tabel tersebut dapat kita lihat pre-tes pada siklus II, peserta didik mencapai ketuntasan 0% atau belum mencapai ketuntasan dari 34 peserta didik. Pada pos tes yang mencapai ketuntasan sebanyak 31 orang/ 0,911% dan belum tuntas sebanyak 3 orang/ 0,088. Selanjutnya, siklus ke III sebelum penyampaian materi keberagaman ras dan antargolongan, dapat kita lihat pre-tes pada siklus III, peserta didik mencapai ketuntasan 0% atau belum mencapai ketuntasan dari 34 peserta didik.
 - d. Pada penerapan game saat pembelajaran terdapat kendala yang ditemui yaitu kesiapan peserta didik yang belum terbiasa menggunakan laptop, jaringan internet kurang baik, masih gugup saat bermain, serta ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan. Jaringan internet yang kurang stabil, tidak semua peserta didik membawa Handphone

- e. Dengan melihat kendala yang terjadi, diperlukan solusi, sebagai langkah dalam mengatasi masalah yaitu dengan memberikan penjelasan petunjuk mengoperasikan media Wordwall di awal sebelum pelaksanaan, memberikan lembar kertas Wordwall jika tidak membawa perangkat pembelajaran, memberikan bimbingan, memberikan bantuan hotspot dan memberikan bantuan perangkat seperti handphone.

5.2. Implikasi

Melalui penelitian sesudah dilaksanakan ditemukan keterlibatan yang muncul menjadi akibat penerapan model *game-based learning* media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Implikasi ini sebagai refleksi ilmiah dan memberikan kontribusi terhadap kebijakan Pendidikan. Adapun implikasi tersebut yaitu:

- a. Penggunaan model *game-based learning* media wordwall memberikan gambaran kepada pengajar ketika menyusun perencanaan belajar yang imajinatif, pembaruan bertujuan sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik.
- b. Penggunaan *game* dapat meningkatkan interaktif peserta didik dan membuat terlibat dan berpartisipasi aktif.
- c. Penggunaan *game* memberikan semangat belajar melalui tantangan yang dilakukan melancarkan memahami bahan ajar berakibat baik terhadap hasil belajar peserta didik.
- d. Penggunaan *game* dapat mengembangkan keterampilan peserta didik seperti memecahkan masalah, berpikir kritis, dan berkolaborasi antar kelompok.
- e. Penerapan *game-based learning* media wordwall sejalan dengan teori konstruktivisme, peserta didik memiliki pemahaman berdasarkan pengalaman langsung, dengan proses belajar yang interaktif dapat memberikan kemudahan penyampaian bahan ajar diberikan pengajar untuk peserta didik. Berdasarkan pemikiran vygotsky, hubungan antar peserta didik dalam proses belajar hal yang sangat besar dalam memberikan pengetahuan untuk meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, penerapan *game-based learning* media wordwall sesuai dengan teori belajar berbasis permainan yang dapat menumbuhkan semangat

belajar serta interaktif peserta didik dalam pengajaran dengan memberikan animasi yang menarik dan menantang. Melewati model *game* peserta didik bukan saja berpikir kritis melainkan dapat meningkatkan hasil belajar.

- f. Teknologi memiliki peran penting dalam pendidikan, penerapan *game* Wordwall berbasis teknologi dalam pembelajaran pendidikan Pancasila sesuai dengan kebijakan pendidikan yang mendorong inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* digital dapat memberikan pendekatan inovatif yang selaras dengan karakteristik peserta didik generasi Z dan mendukung pembelajaran abad 21.

5.3. Rekomendasi

A. Bagi Guru

1. Guru diharapkan dapat menerapkan, mengembangkan model dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik
2. Guru diharapkan memberikan pembelajaran yang unik, mengasyikkan supaya terbangunnya motivasi belajar.
3. Guru diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar nyaman, aman, dapat mendorong aktif bertanya, berpendapat.

B. Bagi Peserta Didik

1. Peserta didik diharapkan selalu meningkatkan motivasi belajar.
2. Peserta didik diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.
3. Peserta didik diharapkan mengembangkan kreatifitas berpikir analitis dan pemahaman konsep.

C. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan pelatihan bagi guru dalam meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Sekolah hendaknya memastikan tersedianya infrastruktur teknologi yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat pendukung, agar proses pembelajaran berjalan lancar.

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

D. Bagi Program Studi Pendidikan Pancasila

1. Program studi pendidikan Pancasila diharapkan dapat memberikan wawasan lebih banyak kepada mahasiswa mengenai teknis belajar serta alat bantu kreatif, inovatif, berdasarkan tuntutan saat ini harus berinteraksi dengan teknologi.
2. Program studi pendidikan Pancasila diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam meningkatkan kualitatif pembelajaran.

E. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Dalam menerapkan model *game-based learning* terutama media Wordwall peneliti selanjutnya di sarankan dapat mengkaji secara lebih mendalam mengenai media yang digunakan, langkah-langkah penerapan, aturan permainan, serta waktu yang digunakan sehingga pembelajaran berjalan dengan nyaman, aman.
2. Mampu mengidentifikasi tantangan yang muncul pada saat penerapan dan memberikan solusi dengan tepat.
3. Melalui penerapan model *game-based learning* media Wordwall diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.