



## Pemanfaatan Media Games Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 270 Mattirowalie

Al Munawwarah<sup>1</sup>, Hardiyanto Rahman<sup>2</sup>, Nasruddin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru

Universitas Negeri Makassar

Email: [ppg.almunawwarah07@program.belajar.id](mailto:ppg.almunawwarah07@program.belajar.id)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Makassar

Email: [hrahman@unm.ac.id](mailto:hrahman@unm.ac.id)

<sup>3</sup> SDN 270 Mattirowalie

Universitas Negeri Makassar

Email: [Nasruddin12@gmail.com](mailto:Nasruddin12@gmail.com)

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licen-ci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

### Abstrak

Semangat belajar yang menurun ditengah proses pembelajaran yang mengakibatkan mereka tidak peduli pada pembelajaran sehingga hasil belajar mereka kurang mengharuskan peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan yang akan dilaksanakan peneliti yaitu melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengaplikasikan media pembelajaran edukatif yang menyenangkan berupa media game *wordwall* dan *quizziz*. Penerapan media pembelajaran edukatif ini bertujuan agar dapat mengatasi masalah peserta didik yang kurang semangat belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media games edukatif dapat meningkat. Meningkatnya hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan bertambahnya semangat mereka dalam belajar dan antusiasnya mereka dalam menggunakan aplikasi media *wordwall* dan *quizziz*. Analisis yang digunakan yaitu lembar observasi, catatan lapangan, tes, dan dokumentasi. Dibuktikan ketika siklus 1 nilai ketuntasan sebanyak 33% dan tidak tuntas 67%, siklus 2 meningkat menjadi nilai tuntas 83% dan tidak tuntas 17%. Berdasarkan analisis data diperoleh simpulan bahwa pengaplikasian media pembelajaran edukatif yang berupa *wordwall* dan *quizziz* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar;Media Pembelajaran Games Edukatif.

### Abstract

*The enthusiasm for learning decreases in the middle of the learning process which results in them not caring about learning so that their learning results do not require researchers to conduct classroom action research. The action taken by the researchers was to apply fun educational learning media in the form of wordwall and quizzes game media. The application of educational learning media aims to ensure that students are active in learning and that student learning outcomes by using educational games media can increase. The increase in students' learning activeness is proven by being active and enthusiastic in using the Wordwall and Quizziz media applications. The analysis used is observation sheets, field notes, tests, and documentation. It was proven that in cycle 1 the completeness value was 33% and 67% incomplete, in cycle 2 it increased to 83% complete and 17% incomplete. Based on data analysis, it can be concluded that educational learning media in the form of wordwall and quizzes can be used to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** learning outcomes, educational games learning media

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Sekolah Dasar adalah salah satu tempat pendidikan yang bertujuan agar peserta didik mendapatkan sarana dan prasarana dalam belajar yang meliputi menulis, membaca dan belajar berperilaku baik dengan dampingan guru . Berdasarkan hukum Undang- Undang No. 2 Tahun 1989 sekolah merupakan satuan pendidikan yang berkelanjutan pada berbagai tingkat dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Pendidikan sekolah dasar adalah tempat belajar kedua setelah rumah bagi peserta didik dalam menumbuhkan kepribadiannya. Kihajar dewanatara mengatakan bahwa sekolah sebagi taman bagi peserta didik. Taman yang menjadi tempat kegiatan memperoleh ilmu yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka datang kesekolah dengan hati yang gembira dan tidak mau pulang ke rumah karena sudah merasa nyaman di sekolah. Di dalam lingkup sekolah tentunya menjadi jembatan peserta didik memperoleh pendidikan. Pendidikan yang memberikan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan yang baik pada peserta didik disekolah sistematis dan teratur sesuai syarat-syarat dan aturan yang jelas. Pendidikan merupakan upaya sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap peningkatan sumber daya manusia, Sebagaimana di atur dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pasal 3 terkait Sistem Pendidikan Nasional dengan jelas menyatakan bahwa :

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang unggul, manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dalam keadaan sehat, warga negara yang berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan tidak serta merta terjadi, tentu memerlukan proses pembelajaran dilakukan secara sistematis. Dalam melakukan proses pembelajaran yang bertahap ini, tentunya guru menggunakan beberapa macam proses didalamnya, seperti menggunakan model pembelajaran, metode, pendekatan, strategi dan teknik pembelajaran yang berbeda.. Proses pembelajaran dan Belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan erat, tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjion, 2013 dalam (Anisa Fadiyah Windi, 2020) . Peserta didik merupakan subjek sekaligus objek dalam proses belajar mengajar. Jadi, kegiatan belajar dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelum memulai pengajaran. Menurut Sugihartono, dkk 2012 dalam (Ilham, 2018) Pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan Secara sengaja oleh pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan, mengorganisasikan dan menciptakan lingkungan yang nyaman dengan menggunakan banyak metode yang berbeda untuk diterapkan ke peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta mencapai hasil yang optimal (hal.1).

Dalam melaksanakan proses pembelajaran tentunya tidak semudah yang dibayangkan, menemui peserta didik yang memiliki aneka macam karakteristik adalah sebuah tantangan sendiri untuk guru. Salah satu masalah peserta didik yang biasa ditemui di dalam kelas yaitu semangat belajar yang

menurun ditengah proses pembelajaran yang mengakibatkan mereka tidak peduli dengan pembelajaran sehingga hasil belajar mereka kurang. Hal tersebut terjadi karen pendidik yang masih membiasakan diri menggunakan metode cerama terus menerus, kegiatan sekolah yang fokus hanya pada satu sumber yaitu buku pelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran dan lingkungan belajar yang dapat nyaman dan memotivasi siswa, Oleh karena itu, mereka kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan seharusnya guru mengembangkan dalam arti memperluas keterampilannya sesuai dengan ilmu yang dimiliki. Karena Hal ini sangat menentukan hasil selama proses pembelajaran.

Pada kegiatan belajar mengajar, tentunya pendidik menggunakan media pebalajaran yang dijadikan alat bantu untuk mengajar. Menurut (Azhar, 2011) mengatakan media pembelajaran merupakan alat yang menunjang proses Pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, dijelaskan lebih lanjut apa itu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu bagian penting dari perlengkapan mengajar yang memuat materi. Media pembelajaran juga menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Media yang digunakan terdiri beberapa macam jenis, Media bisa berperan sebagai alat penghubung, alat untuk menyampaikan pendapat, sebagai sarana relaksasi atau hiburan, sebagai alat komunikasi sosial dan juga sebagai alat mengatur atau mengendalikan masyarakat.

Tentunya dari media pembelajaran yang digunakan ini, ada seorang figur yang menentukan, memilah kemudian mengaplikasikannya. Figur tersebut adalah seorang guru. Guru yang merupakan suatu komponen dalam kegiatan pembelajaran yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Mulyasa, 2011 dalam (Wahid, 2018) “Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, mendorong peserta didik untuk belajar dengan baik. Guru mempunyai tanggung jawab yang begitu besar, guru harus memahami bahwa itu adalah dia pendidik, yaitu terjun langsung ke lapangan mengajar peserta didik dan menjadi salah satu penunjang keberhasilan pendidikan (hal.2)

Peran pendidik dalam bidang pendidikan tentu sangat berpengaruh penting bagi masa depan peserta didik. Dapat dikatakan, pembelajaran tanpa seorang pendidik, seperti pohon yang tidak berbuah. Kedudukan mereka wajar untuk dihormati karena pengetahuan yang mereka miliki akan bermanfaat untuk generasi berikutnya. Mereka hadir dan berkomitmen untuk meningkatkan kecerdasan bangsa dan negara.

Merekan menjadi sosok manusia yang berprofesi sebagai guru yang hebat yang memiliki sikap perhatian terhadap kebutuhan peserta didiknya, cinta tanpa membedakan peserta didik satu dengan yang lainnya, dan sikap bertanggung jawab terhadap masa depan peserta didik. Melihat dari pentingnya seorang guru bagi keberhasilan peserta didik, maka disarankan guru menggunakan media pembelajaran edukatif. Menurut (Sukmawati, 2021) “Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan guru agar kegiatan pembelajaran berjalan efektif”. Media pembelajaran edukatif yang dimaksud yaitu media pembelajaran yang memungkinkan bisa memfasilitasi peserta didik memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Biasanya pembelajaran efektif jika

peserta didik merasa senang, dan semakin terus berkembang zaman, maka guru juga harus menyesuaikan. Menurut Cuc,2014 dalam (Yulianti, 2020) Media pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan merupakan dua poin penting yang tak terpisahkan. Pelaksanaan pembelajaran tidak selamanya menggunakan selalu menggunakan alat tulis dan suara pendidik saja, namun tentunya memerlukan media. Pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media yang baik, dapat membuat peserta didik aktif dan menggunakan kecerdasannya dengan berpikir kritis. Untuk itu, sebaiknya guru ciptakan pembelajaran yang edukatif diciptakan dalam bentuk permainan sehingga mereka bisa belajar sambil bermain. Bermain yang dimaksud bukan permainan olahraga atau permainan diluar kelas. Tapi permainan yang dimaksud adalah permainan edukasi, permainan yang bisa mengaitkan materi pembelajaran.

Pada permainan edukasi ini, peserta didik diarahkan untuk menggunakan sebuah aplikasi yang membuat mereka belajar sekaligus bermain. Aplikasi inilah yang dijadikan yang digunakan sebagai alat pembelajaran atau media pembelajaran. Permainan yang dimaksud tersebut dinamakan media game edukatif. Media game edukasi dapat menarik perhatian peserta didik dalam memperoleh pemahaman di kelas. Menurut Novaliendry, 2013 dalam (Yulianti, 2020) Game edukasi adalah permainan yang telah disiapkan secara khusus untuk memandu siswa (pengguna) pada pembelajaran yang dipilihnya, memperbaiki konsep deskriptif dan memberi mereka pelajaran untuk mengasah keterampilan mereka dalam menggunakannya.

Game yang dimaksud diatas adalah games yang biasanya digunakan oleh anak SD seperti Wordwall dan Quizziz. Wordwall dan quizziz merupakan games edukasi yang dirancang agar pembelajaran menarik dan dapat disukai oleh peserta didik. Menurut (Arif, 2021) mengemukakan bahwa aplikasi *wordwall* dan *quizziz* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan sebagai alat bantu Penilaian bagi guru pada peserta didik. Bukan hanya itu saja, *wordwall* merupakan media yang memiliki ciri-ciri yaitu dapat pembelajaran dapat menyenangkan, karena menarik, permainan dalam aplikasinya menarik, peserta didik dapat memcocokkan kata sehingga menjadi berpasangan, peserta didik dapat mencari jawaban pada kata yang sudah disediakan, menyusun kata yang sudah teracak,dll.

Aplikasi *Wordwall* tersedia beberapa fitur yang beragam, pengguna dapat berkreasi sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Aplikasi *wordwall* ini sangat mudah untuk digunakan pengguna yang baru menggunakannya. Dengan aplikasi *wordwall* ini dapat membuat guru menciptakan suatu media yang kreatif dan mudah untuk digunakan dalam mengajar di kelas. Hampir sama dengan *wordwall*, *Quiziz* sekarang sering digunakan, sudah menjadi aplikasi berbasis game yang berisi permainan yang digunakan oleh pendidik dalam dunia pendidikan agar pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, program *quizziz* lainnya menawarkan fitur-fitur menarik seperti: beberapa pertanyaan yang dilengkapi dengan musik seperti sebagai pelengkap permainan atau sebagai hiburan bagi peserta didik saat belajar, dilengkapi tema secara berkarakter dan berbagai topik, dan

latihan atau evaluasi dapat diciptakan sendiri oleh guru. Permainan edukasi ini juga dapat menjadi ajang kompetisi bagi peserta didik dalam menjawab pertanyaan kuis. Sehingga mendorong peserta didik untuk memperoleh skor tertinggi. Pada pengimplementasiannya dilakukan sebagai suatu tindakan yang bertujuan untuk mengatasi masalah peserta didik dan memperbaiki proses mengajar di kelas dengan melihat beberapa penunjang pembelajaran mulai dari penggunaan media, model dan metode guru yang harus diperbaiki, cara belajar peserta didik, dan dengan penelitian tindakan kelas diupayakan dapat meningkatkan keprofesionalan pendidik dalam mengajar. Sebenarnya dalam penelitian terdapat beberapa jenis penelitian, salah satunya yaitu penelitian tindakan kelas atau biasa disingkat PTK.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang sering digunakan guru dan mahasiswa jurusan keguruan pada umumnya dikarenakan penelitian tersebut mudah untuk dilakukan. Penelitian yang reflektif untuk dilakukan oleh peneliti. Perlu kesadaran pendidik dalam memperhatikan perkembangan peserta didik melalui observasi atau biasa dikenal dengan pengamatan, guru perlu memberikan dorongan dan motivasi, merangsang peserta didik dalam memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Hal tersebut dicatat secara lengkap dari pengumpulan data, pengelolaan data, dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan objektif dalam suatu penelitian tindakan kelas. Menurut Kasihani, 1999 dalam (Totok, 2017) yang menyatakan bahwa yang dimaksud dengan Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan pemerolehan data yang praktis, upaya tindakan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dan permasalahan yang dialami pendidik dalam melaksanakan proses mengajar. Semua masalah yang ditemukan dicarikan solusi dan diselesaikan dalam suatu tindakan kelas secara profesional. Dalam pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas sangat erat hubungannya dengan proses pembelajaran yang dilakukan setiap harinya oleh pendidik.

Pada penelitian ini peneliti akan membuktikan apakah media pembelajaran yang akan digunakan mampu menyelesaikan masalah peserta didik dan mempengaruhi hasil belajarnya. Pada proses kegiatan belajar mengajar tentunya harus ada tujuan akhir yang ingin dicapai, salah satunya yaitu hasil belajar peserta didik lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar yang dimaksud adalah pencapaian kemampuan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. (Sudjana, 2013) membagi menjadi 3 macam penilaian hasil belajar secara umum yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan).

Dalam penelitian kali ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran edukatif yaitu aplikasi *wordwall* dan *quizziz*. Hal tersebut didasari dari pengamatan peneliti pada kegiatan praktik pengalaman lapangan berlangsung, pada saat itu pendidik hanya menggunakan media pembelajaran biasa dan mengakibatkan peserta didik bosan dan hasil belajar tidak meningkat, maka dari itu pendidik berinovasi untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media games edukatif yaitu *wordwall* dan *quizziz*. Dalam penelitian (Afrila, 2023)

dengan judul efektivitas penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas x pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah aliyah negeri (man) 2 kota Cirebon menemukan hasil bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website wordwall yang dilakukan secara efektif akan menghasilkan minat belajar yang baik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. maka dari itu berdasarkan latar belakang diatas, dan disertai hasil observasi mahasiswa di kelas V SDN 270 Mattirowalie, yang dilaksanakan pada pembelajaran mandiri PPL II, mahasiswa menemukan terdapat masalah peserta didik seperti cepat jenuh di tengah proses pembelajaran, peserta didik terlihat tidak fokus dalam belajar, hal tersebut mengakibatkan mereka tidak memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Maka dari itu, peranan media pembelajaran edukatif sangat diperlukan dalam mengatasi masalah peserta didik di atas, untuk itu mahasiswa akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK Kolaboratif) didampingi oleh guru pamong dan Dosen pendamping lapangan dengan judul penelitian “**Pemanfaatan media pembelajaran games edukatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 270 Mattirowalie kecamatan liliriaja kabupaten soppeng**”

## METODE

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan cara atau metode ilmiah dalam mendapatkan data atau informasi. Metode ilmiah tersebut digunakan dengan tujuan sebagai bukti untuk dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam suatu penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Penelitian tindakan kelas atau disingkat PTK. Menurut (Arikunto, 2012) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja diciptakan di dalam kelas. Tindakan ini diberikan oleh guru atau di bawah arahan guru dan dilakukan oleh peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini, dilakukan di kelas V UPT SPF SDN 270 Mattirowalie sebanyak 6 orang peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini, dilakukan secara bekerjasama atau kolaboratif antara mahasiswa PPG Prajabatan gelombang 1, Guru Pamong, dan Dosen Pendamping Lapangan (DPL)

Media pembelajaran Games Edukatif pada kelas V SDN 270 Mattirowalie bertempat di Lappamaluang Desa Pattojo, Kecamatan Liliriaja, Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 3 Mei sampai dengan 9 Juni tahun 2023, yang bertujuan untuk mengatasi masalah peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga mampu memengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi meningkat melalui media pembelajaran games edukatif yang yaitu *wordwall* dan *quizziz* pada kelas V SDN 270 Mattirowalie.

Teknik pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan teknik antara lain pengamatan langsung (observasi), catatan lapangan, tes serta dokumentasi a). Pengamatan langsung (Observasi) dilaksanakan pada proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen penelitian dengan tujuan untuk memperoleh data tentang bagaimana media yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar

peserta didik. b). Catatan Lapangan berupa kesan dan penafisran peneliti tetntang kegiatan peserta didik di awal hingga akhir pembelajaran. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatatkan semua proses pembelajaran yang tidak diperoleh pada teknik penelitian sebelumnya yaitu pada lembar observasi. c) Tes, dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik. tes tersebut berupa evaluasi yang dilaksanakan di setiap akhir pembelajaran. d). Dokumentasi, dilakukan untuk mengumpulkan dokumen berupa nilai tes evaluasi dan beberapa foto dalam proses pembelajaran di kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penerapan media pembelajaran games edukatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 270 Mattirowalie dapat dibuktikan pada Tabel 1 dibawah ini.

**Tabel 1** Hasil Belajar Peserta didik kelas V SDN 270 Mattirowalie

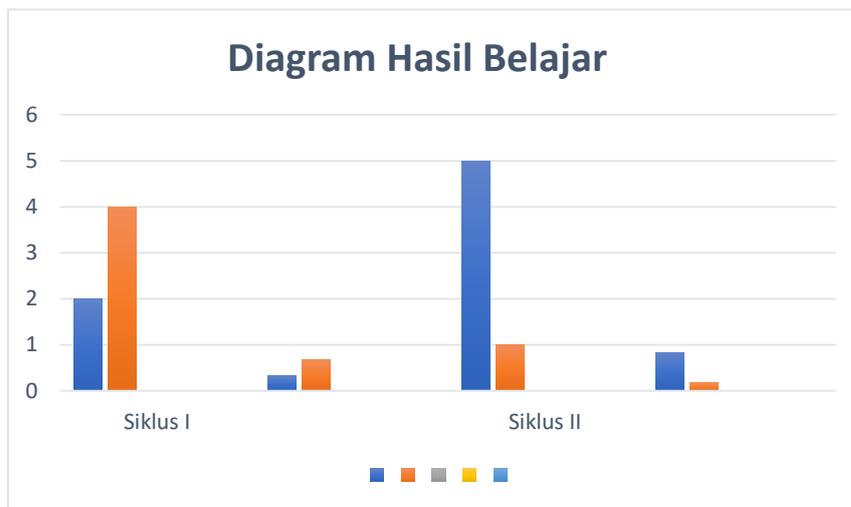
No	Keterangan	Perolehan Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	70	80
2	Tuntas	33 %	83%
3	Tidak Tuntas	67%	17%

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik, peneliti dapat menemukan keberhasilan penelitian terkait penerapan media pembelajaran games edukatif dalam proses pembelajaran di kelas V SD 270 Mattirowalie, hal tersebut dapat dibuktikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2.** Tabel Distribusi Frekuensi

Interval	Kategori	Frekuensi dan Persentase Nilai			
		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
80-100	Sangat Baik	2	33%	5	83%
60-79	Baik	4	67%	1	17%
40-59	Cukup	0	0%	0	0%
20-39	Kurang	0	0%	0	0%
0-19	Sangat Kurang	0	0%	0	0%

Berdasarkan data diatas terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 270 Mattirowalie dengan penerapan media pembelajaran games edukatif berupa *wordwall* dan *quizziz* dapat dilihat berdasarkan grafik dibawah ini.



**Grafik 1** Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II

## Pembahasan

Pada Sub Pembahasan kali ini, akan menggambarkan kegiatan yang dilakukan guru, peserta didik dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media yang sudah disarankan peneliti sebelumnya yaitu media pembelajaran games edukatif dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* pada siklus I hingga siklus II.

Pada penelitian ini diperoleh keberhasilan peningkatannya hasil belajar yang dimulai dari siklus I hingga siklus II. Diperoleh hasil evaluasi siklus I dengan presentase ketuntasan belajar adalah 33%. Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 2 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Hal ini masih menunjukkan bahwa keberhasilan peserta didik masih jauh dari harapan. Untuk meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran *wordwall* dan *Quiziz*, maka dilanjutkan pada siklus II, peserta didik diberikan media pembelajaran *wordwall* dan *Quiziz* dalam Pembelajaran. Dengan demikian hasil yang diperoleh pada siklus II meningkat. Hasil pada siklus II dalam pembelajaran media pembelajaran *wordwall* dan *Quiziz* mencapai 83%. Sekitar 5 peserta didik yang tuntas dan 1 yang tidak tuntas.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran games edukatif berupa *wordwall* dan *Quiziz* yang digunakan dalam pembelajaran di kelas membawa perubahan yang signifikan terhadap keberhasilan pendidik dalam mengatasi masalah peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu, peningkatan hasil yang diperoleh dari siklus I hingga siklus II dapat sesuai harapan peneliti, sehingga penelitian dihentikan pada

siklus ke II.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *games* edukatif berupa *wordwall* dan *quizziz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran *games* edukatif berupa *wordwall* dan *quizziz* ini merupakan aplikasi online yang digunakan dengan berbasis game dan dilengkapi dengan kuis sehingga bisa membuat peserta didik senang dan aktif dalam menggunakannya. Menurut (Yulianti, 2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran games edukasi digunakan alat pembelajaran yang memadukan pembelajaran dan permainan, *games* edukasi ini dapat digunakan untuk membangkitkan minat peserta didik dalam memperoleh ilmu (h.528)

## **KESIMPULAN**

Setelah melaksanakan penelitian, maka diperoleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa dengan menggunakan media *games* edukatif, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan melalui media aplikasi *wordwall dan quizziz*. Aplikasi ini juga dapat membuat peserta didik terbiasa dengan teknologi sehingga mampu meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan IT . Hasil penelitian yang diperoleh dapat dibuktikan dengan beberapa perubahan hasil belajar pada siklus I dan Siklus II. Pada siklus I nilai tuntas sebanyak 33% , dan pada pelaksanaan siklus II memperoleh persentase nilai tuntas sebanyak 83%. Nilai tersebut meningkat dan dapat dikatakan peneliti telah mencapai target yang di tentukan.

## **SARAN**

Dari hasil penelitian diatas yang dilakukan dengan segala keterbatasan yang ada, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama. Keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran *games* edukatif berbasis *wordwall dan quizziz* ini, menjadi solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas, agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik maka dari itu peneliti memberikan beberapa saran untuk guru dan peneliti selanjutnya, dapat dijabarkan sebagai berikut :

### **1. Bagi Guru**

Diharapkan guru selalu melaksanakan evaluasi dan refleksi setiap selesai pembelajaran dan melihat beberapa masalah yang dialami peserta didik di kelas dan perlunya inovasi dan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran serta menggunakan model pembelajaran sesuai karakteristik peserta didiknya.

### **2. Bagi Peneliti selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi sesuai dengan tema yang akan diteliti, namun perlunya mempertimbangkan dan melihat beberapa kendala dan kekurangan dalam penelitian ini, agar menjadi pelajaran untuk penelitian yang dilakukan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afrila, N. (2023). *Efektivitas penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas x pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah aliyah negeri (man) 2 kota cirebon*. Institut agama islam negeri (IAIN).
- Arif, A. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (Quizzis, Sway, dan Worwall). *Innovative:Journal Of Social Science Research, 1(2)*.
- Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian* (Rineka Cip).
- Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Fadiyah windi, A. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(1)*, 1.
- Ilham. (2018). *Upaya menurunkan kejenuhan belajar melalui bimbingan kelompok teknik games pada siswa kelas XI Akutansi SMK YPKK 2 Sleman*. Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Totok, S. (2017). *Pengertian,tujuan,manfaat,karakteristik,prinsip, dan langkah-langkah penelitian tindakan kelas*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkanprestasi Belajar. *Istiqra, V(2)*, 2.
- Yulianti, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *It-Edu, 5(1)*, 528.