

Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XII F 8 SMAN 1 Jonggat

Purniawati*, Ni Made Novi Suryanti, Jepri Utomo

Program Studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: Purniawati15705@gmail.com

Article History

Received : January 13th, 2026

Revised : January 22th, 2026

Accepted : February 18th, 2026

Abstract: Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi di kelas XII F 8 SMAN 1 Jonggat adalah rendahnya keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran serta rendahnya hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai Sumatif Tengah Semester (STS). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar observasi, tes tertulis, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terlaksana dengan persentase 88% pada siklus I dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Persentase keaktifan belajar siswa meningkat dari 59% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 56% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi sebagai hasil perbaikan tindakan pada siklus II berdasarkan refleksi siklus sebelumnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII F 8 SMAN 1 Jonggat.

Keywords: *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Keaktifan Belajar, Sosiologi *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pranoto, 2020). Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat berkembang secara optimal baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan melalui proses pembelajaran yang terarah dan sistematis.

Pembelajaran adalah sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal

(Kirom, 2017). Salah satu implementasi pembelajaran di sekolah adalah melalui mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa, salah satunya yaitu mata pelajaran sosiologi.

Sosiologi adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat (Ruyadi, 2017). Menurut Asmara (Hermon, D & Yona, M. 2022) pembelajaran sosiologi diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik untuk belajar dan manfaat mempelajarinya untuk kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun sebagai masyarakat. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran sosiologi masih menghadapi berbagai kendala yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Masalah yang terjadi dalam pembelajaran sosiologi adalah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dan juga hasil belajar yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Ruyadi, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal pelaksanaan pembelajaran di kelas XII. F 8 di SMA Negeri 1 Jonggat pada tanggal 21 september 2024 keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung masih rendah. Indikasi rendahnya keaktifan belajar seperti 1). Turut serta melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru, dari semua siswa yang terlibat dalam mengerjakan tugas kelompok dan melakukan diskusi hanya 15 (43%) siswa yang turut serta melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru; 2) Terlibat dalam pemecahan masalah, dari 35 siswa hanya 3-4 (10%) yang terlibat untuk menemukan solusi dan menuangkan ide-ide pikiran untuk menyelesaikan tugas kelompok; 3) Bertanya kepada teman atau guru, banyak siswa yang kurang inisiatif untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas, dari 35 siswa hanya 7 (20%) siswa yang mengajukan pertanyaan yang belum dipahami dan tugas yang akan dikerjakan; 4) Mencari informasi, mencari informasi terkait tugas yang diberikan, hanya 10% dari 35 siswa mencari informasi dari tugas yang diberikan melalui berbagai sumber seperti buku, secara online, bertanya kepada guru dan sesama anggota kelompoknya; 5) Melakukan diskusi kelompok, dalam menyelesaikan diskusi kelompok siswa masih mengandalkan 2 atau 3 (10%) orang temannya untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sosiologi yang mengajar di kelas XII. F 8 menyampaikan bahwa kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru lebih senang menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran, akan tetapi masih banyak siswa kurang memahami materi dan kurang inisiatif untuk bertanya terkait materi yang di ajarkan. Sementara itu indikasi rendahnya hasil belajar siswa dapat ditinjau dari hasil Sumatif Tengah Semester (STS), beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Berdasarkan dari data hasil belajar yang diperoleh dari guru sosiologi SMA Negeri 1 Jonggat ditemukan bahwa dari 35 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 18 perempuan, hanya 10 siswa (30%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 76. Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa yang mencapai KKTP di bawah 66%

Anggraena (Fidhun, 2024). Mengacu pada permasalahan yang dihadapi, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

Game Based Learning merupakan model pembelajaran siswa diminta untuk belajar melalui pendekatan bermain, dan bersenang-senang. Jadi, apapun kegiatan yang dilakukan dengan bermain pasti pasti akan menyenangkan. Begitu juga dengan peserta didik, ketika mereka belajar dengan dibarengi dengan permainan, belajarpun akan menyenangkan (Muthadillah, 2022). Model ini terdiri dari 6 tahapan yaitu: (1) Memilih Game Sesuai dengan topik, (2) Menjelaskan konsep, (3) Menjelaskan aturan permainan, (4) Bermain Game, (5) Merangkum Pengetahuan. (6) Melakukan refleksi.

Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang tidak hanya untuk ditonton tetapi juga untuk mengetahui dan memahami materi yang di ajarkan (Sari, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk (1) Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* kelas XII. F 8 SMAN 1 Jonggat, dan (2) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* kelas XII. F 8 SMAN 1 Jonggat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian tindakan Kelas. Dalam penelitian ini, desain penelitian dilaksanakan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model *Kemmis* dan *Mc Taggart* berupa siklus-siklus tindakan (daur ulang) terdiri dari tahap perencanaan (Planning), tindakan (action), pengamatan (Observation), dan Refleksi (*Reflection*) (Sh, 2023). Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas XII. F 8 di SMA Negeri 1 Jonggat yang beralamat di JL. Raya Ubung, Ubung, Kec. Praya, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa dari kelas XII. F 8 SMA Negeri 1 Jonggat, lebih khususnya yaitu kelas XII. F 8 dengan jumlah 32 siswa yang terdiri dari beberapa komponen siswa yaitu 18 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki serta

guru mata pelajaran sosiologi. Model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* digunakan sebagai variabel Tindakan dalam penelitian ini. Sedangkan variabel harapan atau hasil yang diharapkan Adalah meningkatnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Implementasi dari setiap tahapan dalam desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap Perencanaan (*Planning*) meliputi penyusunan alur tujuan pembelajaran, penyusunan modul pembelajaran dengan model *Games Based Learning* berbantuan *Wordwall*, menyiapkan media *Wordwall*, membuat instrumen observasi pelaksanaan model *Games Based Learning* berbantuan *Wordwall*, membuat instrumen penilaian, dan mengembangkan soal tes berbentuk uraian. Tahap Tindakan (*Action*) adalah tindakan pelaksanaan dengan menerapkan model *Games Based Learning* berbantuan *Wordwall*. Tahap Observasi (*Observation*) yaitu tahap yang beriringan dengan tahap Tindakan, Tindakan pada tahap ini adalah mengamati kegiatan pada tahap pelaksanaan dengan mengisi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Tahap Refleksi (*Reflection*) yaitu peneliti dan guru menganalisis, menilai hasil belajar, dan membuat kesimpulan dari hasil observasi dan tes. Memperbaiki pelaksanaan tindakan jika hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan sesuai dengan hasil pengamatan pada siklus I untuk ditingkatkan pada siklus berikutnya.

Prosedur penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dengan alokasi waktu 4 JP (4 x45) setiap siklus. Teknik pengumpulan data meliputi: Metode Observasi menggunakan lembar observasi untuk mengamati keterlaksanaan sintaks model pembelajaran oleh guru (Variabel Tindakan), Metode Tes menggunakan tes uraian tertulis (esai) pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa, Metode dokumentasi yaitu mengumpulkan bukti foto selama kegiatan pembelajaran serta dokumen pendukung seperti modul ajar, lembar keaktifan siswa, dan foto kegiatan pembelajaran. Analisis data yang digunakan ialah melalui 3 tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut *Milles & Huberman* (Sa'diyah, Halimah & Qamarruddin. 2024).

$$P = \frac{CS}{N} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan :

P : Presentasi ketercapaian tindakan

CS : Skor yang muncul

n : Jumlah Deskriptor Maksimal

Indikator kinerja Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila: (1) proses pembelajaran model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terlaksana 100%; (2) persentase keaktifan belajar siswa mencapai 75% berada dalam kategori baik (B); (3) persentase hasil belajar siswa 75% siswanya mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 76.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus mencakup empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, refleksi guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 oktober 2025 dimulai dengan tahap perencanaan, yang meliputi penyusunan Modul Ajar, Menyiapkan Media Ajar, Lembar Peserta Didik, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Tahap Tindakan dilaksanakan pada tanggal 27, dan 28 oktober 2025 selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 JP x 45 menit. Tindakan dalam tahap ini ialah proses kegiatan pembelajaran dengan diterapkannya model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Tahap pengamatan dilaksanakan selama penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, dengan mengamati perkembangan Variabel Tindakan serta variabel harapan yang menjadi fokus dalam penelitian. Tahap Refleksi dilaksanakan oleh peneliti bersama guru sosiologi untuk menganalisis, menilai, dan menarik Kesimpulan dari hasil observasi serta tes yang dilakukan.

Kegiatan pembelajaran berlangsung dalam dua kali pertemuan dengan urutan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Melakukan penjelasan konsep dengan materi Globalisasi dan Masyarakat Digital, dan

melakukan permainan dengan memanfaatkan media *Wordwall (Open The Box)* bersama dengan kelompoknya dan setiap individu memilih 1 kotak untuk menjawab pertanyaan yang tersedia. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran pada siklus I, persentase keterlaksanaan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mencapai 81%, dari 27 indikator yang terlaksana sebanyak 22 indikator. Kemudian persentase keaktifan siswa sebesar 59% hasil pengamatan menunjukkan dari 32 siswa ada 19 siswa terliibat aktif dalam proses pembelajaran. Persentase hasil belajar sebesar 56% dari 32 siswa 18 siswa tuntas, dan 14 siswa tidak tuntas yang sesuai dengan KKTP yang ditetapkan yaitu 76.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indicator keberhasilan belum tercapai. Beberapa indicator yang tidak terlaksana, banyak siswa kurang focus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa kurang kondusif, kegiatan diskusi dan permainan masih didominasi oleh beberapa siswa di dalam kelompok. Oleh karena itu, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II untuk melakukan perbaikan dan terhadap kendala-kendala yang ditemukan.

Siklus II

Penelitian pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 dan 24 november 2025, siklus II ini memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada

siklus I. Guru melakukan penjelasan materi secara terperinci kepada siswa, memperbaiki panduan diskusi, memperbaiki permainan. Selain itu juga, guru melaksanakan semua tahapan kegiatan pembelajaran, melaksanakan refleksi, dan menekankan bahwa penilaian tidak hanya individu tetapi juga kelompok.

Hasil observasi pada pelaksanaan tindakan di siklus II menunjukkan adanya peningkatan persentase keterlaksanaan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mencapai 100% yang berarti 27 indikator telah dilaksanakan oleh guru, persentase keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 88% hasil pengamatan yang telah dilakukan dari 32 siswa 28 siswa sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, dan persentase hasil belajar juga meningkat yaitu sebesar 81% dari 32 siswa 26 siswa tuntas sesuai dengan KKTP yang telah ditepkan.

Perubahan positif juga tampak dari suasana kelas yang lebih interaktif dan kondusif. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dimulai dari proses pembelajaran, memecahkan masalah, bertanya kepada guru atau temannya, mencari informasi, dan melakukan diskusi kelompok. Guru melaksanakan semua indikator kegiatan pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, indikator keberhasilan telah tercapai sepenuhnya.

Tabel 1. Persentase Pelaksanaan siklus I dan II

SIKLUS	Tindakan		Keaktifan Belajar Siswa		Hasil Belajar Siswa	
	Terlaksana	%	Terlaksana	%	Terlaksana	%
I	22	81%	19	59%	18	56%
II	27	100%	28	88%	26	81%

Sumber: Hasil penelitian (2025)

Pembahasan

Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII. F 8 SMAN 1 Jonggat

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada mata Pelajaran Sosiologi di kelas XII. F 8 SMAN 1 Jonggat menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Namun, pada pelaksanaan siklus I, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* belum terlaksana secara optimal. Hal ini terlihat dari persentase keaktifan belajar siswa yang hanya mencapai 59%

sementara indicator keberhasilan yang telah ditetapkan Adalah sebesar 75%.

Rendahnya persentase keaktifan belajar pada siklus I disebabkan oleh belum maksimalnya pelaksanaan sintaks pembelajaran. Dari 22 sintaks pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan, hanya 22 sintaks yang terlaksana, kondisi ini berdampak pada kurangnya optimalnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagian siswa pada awal pembelajaran sudah siap dalam melaksanakan tugas belajar yakni 15 peserta didik dalam kategori sangat baik (SB) dan 15 peserta didik dalam kategori baik (B) menunjukkan kesiapan dengan membawa perlengkapan belajar yang lengkap dan aktif

dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Sesuai pendapat dari Sri dan Easy (2018) Siswa aktif dalam kegiatan belajar adalah untuk mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik ataupun psikis. Aktifitas fisik yaitu siswa yang giat aktif dengan anggota badan seperti membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan saja, bahkan tidak hanya melihat atau pasif.

Keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya belum secara optimal terlibat dalam pemecahan masalah dari awal penjelasan konsep oleh guru hingga permainan selesai dilaksanakan. Beberapa siswa masih kurang terlibat dalam mengkaji materi-materi yang sulit ataupun permainan yaitu pertanyaan dalam *Open The Box* bersama dengan guru masih didominasi oleh beberapa siswa, sementara anggota lain masih pasif. Kondisi ini sejalan dari pendapat Yusron (2023) bahwa diskusi kelompok juga memperluas pemikiran siswa melalui pertukaran ide, pemikiran kritis, dan penyelesaian masalah bersama dalam diskusi kelompok, siswa dapat saling memperkuat pemahaman mereka dengan berbagi pengetahuan dan pengalaman. Hal ini tidak hanya meningkatkan prestasi belajar siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial, kerja sama tim, dan pemecahan masalah yang berguna dalam kehidupan nyata.

Keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru maupun anggota kelompoknya juga belum optimal. Pada siklus I, hanya beberapa siswa yang bertanya terkait materi yang dibahas, permainan *Open The Box* yang belum dipahami dan sulit dimengerti. Padahal, menurut Debora dan Kezia (2020) bahwa keaktifan belajar siswa ditunjukkan ketika siswa berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.

Sebagian besar siswa dalam mencari informasi masih mengandalkan buku paket dan penjelasan guru. Guru tidak memberikan gambaran secara rinci tentang manfaat materi terkait kehidupan sehari-hari. Meskipun siswa telah dibagi ke dalam kelompok dan menyepakati aturan permainan, pelaksanaan *Open The Box* belum berjalan kondusif dikarenakan anggota kelompoknya terlalu lama memikirkan jawaban yang ada dalam kotak *Open The Box* tersebut sehingga beberapa siswa jadi kurang terlibat dalam mencari informasi terkait jawaban untuk pertanyaan kotak *Opeb The Box* tersebut.

Diskusi kelompok pada siklus I ini belum dilaksanakan secara optimal yang sesuai dengan arahan guru dikarenakan masih mengandalkan beberapa anggota di dalam kelompok tersebut, yang menjawab pertama ataupun terakhir terlihat kurang kondusif, dari mulai urutan menjawab, siapa yang menjawab, dan jawaban terkait soal yang ada di dalam kotak masih mengandalkan beberapa di dalam anggota kelompoknya dikarenakan kurang percaya diri terkait jawaban dari soal yang ada di dalam kotak tersebut. Diskusi kelompok sangat perlu dilakukan untuk melibatkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sesuai juga dengan pendapat dari Lubis (Laskmi, 2022) tujuan diskusi kelompok adalah meningkatkan peran aktif siswa pada proses pembelajaran, yakni dengan mengeksplorasi berbagai pendapat ataupun pandangan beragam untuk memberikan suatu identifikasi dari berbagai kemungkinan yang ada.

Selain itu, pada akhir pembelajaran siklus I guru tidak memberikan gambaran tentang manfaat dalam mempelajari materi /topik untuk kehidupan sehari-hari. Guru tidak memberikan motivasi kepada siswa sebelum kegiatan berlangsung sehingga kedekatan guru atau siswa kurang terjalin menyebabkan siswa kurang terlibat dalam pada saat proses pembelajaran berlangsung, selesai proses pembelajaran berlangsung guru juga tidak memberikan kesempatan untuk siswa untuk menyimpulkan materi atau permainan yang sudah dilaksanakan sehingga menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mengeluarkan pendapat dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan pendapat dari Saleh (2016) Kemudian langkah terakhir yang dilakukan guru yaitu melakukan refleksi, menyimpulkan materi yang telah diajarkan, hal ini bertujuan agar siswa mempunyai kemandirian terhadap materi yang telah diajarkan. dan guru kurang memberikan penguatan materi sehingga daya ingat siswa dan ketertarikan mengikuti kegiatan pembelajaran belum optimal.

Berdasarkan berbagai kelemahan tersebut, peneliti Bersama guru melakukan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, peneliti bersama guru merencanakan kembali siklus II untuk dilaksanakan, dengan mencatat apa saja perbaikan-perbaikan yang perlu dilaksanakan pada siklus II yakni semua sintak *Game Based Learning* dilakukan agar indikator keaktifan siswa dapat ditingkatkan.

Semua sintak dilaksanakan dengan baik sehingga peningkatan keaktifan dari indikator

pertama sampai akhir sudah dilaksanakan secara maksimal oleh guru dan siswa sehingga persentase keaktifan dimana pada siklus I yakni baru mencapai 59% (19 siswa dengan persentase keaktifan yaitu sangat baik dan baik) dan dilakukannya perbaikan dan dilaksanakan pada siklus II menjadi 81% (28 siswa) sehingga penelitian sudah dikatakan berhasil dilaksanakan yang sesuai dengan penelitian akan berhasil dikatakan berhasil jika penelitian persentase keaktifan yang telah ditentukan yaitu 75%.

Persentase keaktifan siswa, dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran ini. Model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* ini mengajarkan mudah digunakan, menarik untuk dimainkan, dan meningkatkan siswa ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran pada pembelajaran sosiologi di kelas XII.F 8 SMAN 1 Jonggat.

Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII. F 8 SMAN 1 Jonggat

Siklus I merupakan tahap awal pelaksanaan tindakan, sehingga hasil belajar yang diperoleh mencerminkan proses adaptasi siswa terhadap model pembelajaran yang baru diterapkan. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 56%, yaitu 18 siswa dinyatakan tuntas dan 14 siswa belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Guru menentukan jenis permainan *Wordwall* pada siklus I yang disesuaikan dengan topik pembelajaran sosiologi yang sedang dipelajari. Pemilihan permainan bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dasar materi sehingga siswa mampu menjelaskan (C1) kembali konsep yang telah dipelajari. Menurut Khairi (2024) Guru harus menganalisis kebutuhan siswa pada proses pembelajaran. Misalnya banyak siswa yang merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, maka guru harus menganalisis siswa membutuhkan cara belajar yang unik sehingga dapat mengalihkan perhatiannya sehingga tidak mudah bosan. Namun tetap berpegang terhadap tujuan pembelajaran. Permainan yang digunakan berupa soal essay yang dimasukkan ke dalam *Open The Box* dan siswa secara berurutan menjawab sesuai kesepakatan setiap kelompok.

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, masih terdapat siswa yang belum mampu menjelaskan konsep secara tepat. Hal ini tercermin dari persentase ketuntasan belajar yang masih berada pada angka 56%.

Penjelasan konsep atau materi sangat penting untuk dilakukan sejalan dengan pendapat dari Widyastuti (Ibrahim dan Suci, 2019) penjelasan konsep merupakan kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep/materi yang terindikasi dalam ranah kognitif dan dengan memahami suatu konsep siswa dapat mengetahui, menjelaskan, mendeskripsikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memberikan contoh dan bukan contoh, menyimpulkan dan mengungkapkan kembali suatu objek dengan bahasanya sendiri dengan menyadari proses-proses yang dilaluinya. Tahap penjelasan konsep pada siklus I dilakukan sebelum permainan dimulai dengan tujuan agar siswa mampu menguraikan (C2) materi pembelajaran Hal ini terlihat dari jawaban siswa pada evaluasi yang masih bersifat singkat dan belum mencakup keseluruhan aspek materi. Keterbatasan pemahaman ini menjadi salah satu faktor penyebab masih terdapat 14 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, penjelasan konsep pada siklus I belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penyepakatan aturan bermain pada siklus I bertujuan agar siswa memahami mekanisme permainan *Wordwall*. Tahap ini berkaitan dengan kemampuan menerangkan (C2), yaitu kemampuan siswa menjelaskan kembali aturan permainan. Namun, dalam pelaksanaannya, masih terdapat siswa yang belum memahami aturan secara menyeluruh. Ketidapahaman terhadap aturan bermain menyebabkan beberapa siswa kurang fokus dalam menjawab soal, sehingga memengaruhi hasil belajar. Kondisi ini turut berkontribusi terhadap rendahnya persentase ketuntasan belajar pada siklus I.

Tahap pelaksanaan permainan, siswa dituntut untuk menganalisis (C4) soal-soal yang disajikan dalam *Wordwall*. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan analisis siswa masih tergolong rendah. Menurut Purbaningrum (2017) siswa mampu menganalisis informasi dengan tepat, memahami maksud pertanyaan dengan benar, serta memberikan alasan/bukti yang akurat. Namun tidak semua siswa dapat menganalisis informasi dengan baik. Banyak siswa yang belum mampu menghubungkan

konsep satu dengan konsep lainnya, terutama pada soal yang menuntut pemahaman sebab-akibat. Hal ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh ketuntasan belajar yang belum mencapai target. Dengan demikian, pelaksanaan permainan pada siklus I belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Akhir pembelajaran siklus I, siswa diminta melakukan refleksi. Namun, refleksi yang dilakukan belum menunjukkan kemampuan menilai (C5) secara mendalam. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi, sehingga hasil belajar pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal. Sehingga dibutuhkan refleksi kegiatan pada siklus II untuk melakukan perbaikan dan sesuai dengan pendapat dari Saleh (2016) Refleksi merupakan tindakan mengevaluasi uji coba yang telah dilakukan yaitu tinjauan kembali dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam proses pembelajaran.

Siklus II merupakan tahap penyempurnaan dari pelaksanaan tindakan pada siklus I yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap berbagai kelemahan yang ditemukan sebelumnya. Perbaikan pada siklus II difokuskan pada penguatan penerapan setiap sintaks *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah, efektif, dan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara optimal. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu mencapai 81%, dengan 26 siswa dinyatakan tuntas dan 6 siswa belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa dari tingkat pemahaman dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan Kata Kerja Operasional (KKO) C1–C5.

Guru melakukan perbaikan pada siklus II dalam menentukan jenis permainan *Wordwall* dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal dan indikator pembelajaran. Permainan yang dipilih tidak hanya menuntut siswa mengingat materi, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam. Jenis permainan dibuat lebih variatif dan kontekstual agar siswa mampu menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri sesuai pendapat dari Irawan, dkk (2017) pemilihan media permainan untuk keperluan

pembelajaran harus relevan dan sesuai dengan karakteristik maupun kebutuhan siswa.

Perbaikan ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa terlihat lebih mudah memahami materi dan mampu menjelaskan konsep dasar secara tepat. Hal ini tercermin dari meningkatnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, yaitu sebanyak 26 siswa. Dengan demikian, kemampuan menjelaskan (C1) siswa mengalami peningkatan.

Penjelasan konsep pada siklus II dilakukan secara lebih sistematis dan mendalam. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga memberikan contoh konkret serta mengaitkan materi dengan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi sebelum permainan dimulai. Pendapat dari supriyadi (Jaya, 2017) keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjutan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Pendekatan ini membantu siswa dalam menguraikan konsep secara runtut dan logis. Jawaban siswa pada evaluasi siklus II menunjukkan pemahaman yang lebih komprehensif dibandingkan siklus I. Siswa tidak hanya menyebutkan konsep, tetapi juga mampu menjelaskan keterkaitan antar konsep. Hal ini menjadi salah satu faktor utama meningkatnya ketuntasan belajar pada siklus II.

Penyepakatan aturan bermain pada siklus II dilakukan dengan lebih jelas dan melibatkan siswa secara aktif. Guru memberikan simulasi singkat sebelum permainan dimulai serta memastikan seluruh siswa memahami alur permainan *Wordwall*, waktu pengerjaan, dan mekanisme penilaian. Kondisi ini membuat siswa mampu menerangkan kembali aturan permainan dengan baik, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih tertib dan kondusif. Tidak ditemukan lagi kebingungan siswa terhadap aturan permainan seperti pada siklus I. Pemahaman yang baik terhadap aturan bermain berdampak pada meningkatnya fokus siswa dalam menjawab soal, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Tahap pelaksanaan permainan pada siklus II berlangsung lebih optimal dibandingkan siklus I. Siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam permainan, tetapi juga mulai menunjukkan kemampuan menganalisis (C4) soal-soal yang diberikan. Guru memberikan arahan agar siswa

membaca soal dengan cermat dan mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelum menjawab.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menganalisis hubungan antar konsep dan menentukan jawaban yang tepat. Kesalahan dalam menjawab soal yang menuntut pemikiran analitis mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa berkembang dengan baik, sehingga berdampak pada meningkatnya ketuntasan belajar menjadi 81% pada siklus II.

Siswa mampu menjelaskan kembali konsep utama serta menguraikan poin-poin penting dengan bahasa sendiri. Kegiatan ini membantu memperkuat pemahaman siswa dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Tahap refleksi pada siklus II dilakukan secara lebih terarah dengan pertanyaan yang mendorong siswa untuk menilai proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh. Siswa mampu mengemukakan pendapat mengenai kelebihan dan kekurangan pembelajaran, serta menyadari kesulitan yang dialami selama proses belajar.

Kemampuan menilai (C5) siswa pada siklus II berkembang lebih baik dibandingkan siklus I. Refleksi yang mendalam membantu siswa meningkatkan kesadaran belajar dan motivasi untuk memahami materi secara lebih optimal. Hal ini menjadi faktor pendukung meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II.

KESIMPULAN

Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran sosiologi di kelas XII. F 8 SMAN 1 Jonggat. Pada siklus I, keaktifan belajar siswa hanya mencapai 59% karena pelaksanaan sintaks pembelajaran belum optimal dan keterlibatan siswa dalam diskusi, bertanya, serta pemecahan masalah masih rendah. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan melaksanakan seluruh sintaks pembelajaran secara maksimal, keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 81% sehingga melampaui indikator keberhasilan sebesar 75% dalam kategori Baik (B). Penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa baru mencapai 56% karena siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap model pembelajaran serta pemahaman konsep, aturan permainan, kemampuan analisis, dan kegiatan refleksi belum optimal. Setelah

dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penjelasan konsep yang lebih mendalam, variasi permainan *Wordwall*, kejelasan aturan permainan, dan refleksi pembelajaran yang lebih terarah, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 81% sehingga telah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang berkontribusi membantu penelitian ini dari awal hingga akhir. Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penelitian ini dengan menyumbangkan tenaga, waktu, dan pikirannya. Peneliti mengetahui masih banyak kekurangan dalam tulisan ini sehingga, peneliti memohon maaf jika terdapat kekurangan dan kesalahan. Semoga penelitian ini dapat membantu dan berdampak untuk sesama.

REFERENSI

- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPA menggunakan strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/jimpian/article/view/2225>
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, (10), 11–21.
- Aulia, W., Wicaksono, V. D., & Selviar. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V melalui penerapan game based learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 658–670.
- Cuhanazriansyah, M. R., & Cahyaningrum, Y. (2023). Implementasi *Wordwall* sebagai upaya peningkatan minat siswa pada era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249–266.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2021). Implementasi game based learning pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal RESTI*, 1(10), 3–6.
- Fidhun, M., Suryanti, N. M. N., Malik, I., & Wahidah, A. (2024). Penerapan PBL berbantuan short movie untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar

- siswa XI SOSHUM 2 SMAN 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 711–715.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2146>
- Fitriana, A., Indriyani, I., & Dini, D. (2023). PBL berbantuan gamifikasi Wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 407–418.
- Hanifah, A. I. (2018). Hubungan bidang keahlian dan indeks prestasi mahasiswa teknik informatika (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hofifah, U., & Mislan. (2025). Penerapan model game based learning (GBL) berbasis Wordwall untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar negeri 116/X Lambur II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 41–56.
- Imtiyaz, N. (2023). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi siklus air kelas V MIM PK Blimbing Gatak tahun ajaran 2022/2023 (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Irawan, D., & Sa'dun. (2017). Pengembangan media papan permainan panjat pinang. *Jurnal Pendidikan*, 2(10), 1134–1350.
- Islamiyah, A. S. (2019). Efektivitas penggunaan media audio visual dalam mata pelajaran sosiologi. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 276–285.
- Jaya. (2017). Keterampilan dasar guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35.
- Kadiriandi, R., & Ruyadi, Y. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran two stay two stray (TSTS) terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 429–433.
- Kuswoyo, D., & Latif, A. (2024). Penerapan game based learning dalam materi pembelajaran K3 dengan game discover hazard in the workplace. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 236–246.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPEIS)*, 1(3).
- Lovandri, D. P., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Martin, Y., & Hermon, D. (2022). Urgensi pembelajaran sosiologi dalam memperkuat nilai-nilai karakter siswa. *Journal Riset Tindakan Indonesia (JRTI)*, 7(4), 691–695.
<https://doi.org/10.29210/30032343000>
- Muhtadillah, N. F. (2022). Penerapan model pembelajaran game based learning pada pelajaran PAI sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo tahun pelajaran 2021/2022 (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model pembelajaran berbasis game based learning untuk meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi pembelajaran aktif siswa kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada materi unsur intrinsik cerita pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13123–13131.
- Pathoni, T. A., & Hairul. (2014). Penerapan media e-learning berbasis Schoology untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 13–29.
- Patriamurti, Y. D., & Irawati, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pecahan pada siswa kelas IV melalui pendekatan kontekstual dengan bantuan aplikasi Wordwall. *Jurnal Educatio*, 10(1), 274–281.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7829>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 25–38.
- Purbaningrum, K. A. (2017). Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP dalam pemecahan masalah matematika ditinjau dari gaya belajar. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 40–49.
- Sa, H., Islamiyah, R., Evasufi, L., & Fajari, W. (2022). Meningkatkan keterampilan

- berpikir kritis siswa melalui metode diskusi kelompok: Literature review. *Journal of Professional Elementary Education (JPEE)*, 1(2), 148–157. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2.19>
- Saleh, M. (2016). Peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi kompleks melalui model STAD pada siswa SMA Negeri 1 Gading Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), 95–101.
- Sari, R. E., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi literatur tentang penggunaan media web sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 37–49.
- Sasnika, E., Suryanti, N. M. N., & Supraini, D. (2024). Penerapan model cooperative learning tipe everyone is teacher here untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 pada mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2199–2206. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2363>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Edunomika*, 2(1), 36–46.
- Wahyuning, S., & Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sain Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Widodo, E. W., & Adi, S. (2020). Hubungan antara minat belajar matematika, keaktifan siswa, dan fasilitas belajar di sekolah dengan prestasi belajar matematika siswa kelas X SMK se-Kecamatan Umbulharjo. *Jurnal Pendidikan*, 873–881.