

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPAS. Sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan dan hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan fitur *game* pada *wordwall* yang dipadukan dengan materi yang diajarkan yaitu *game show* dan *open the box* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada kelas IV SDN Pamotan V pada mata pelajaran IPAS dibuktikan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa yaitu :

Tabel 6. 1 Selisih Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

SIKLUS	Hasil data ketuntasan klasikal	Selisih peningkatan		
		Pra-siklus – siklus I	Pra-siklus – siklus II	Siklus I – siklus II
Pra-siklus	85,2%	11,8%	3%	8,8%
siklus I	97%			
siklus II	88,2%			

Berdasarkan data di atas, menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari tindakan pra siklus sampai siklus II yaitu pra siklus-siklus I mendapatkan selisih peningkatan 11,8%, pra siklus dan siklus I mendapatkan peningkatan selisih 3%, dan pada siklus I dan siklus II yaitu 8,8%. Hasil tersebut membuktikan dengan adanya antusias siswa dan sikap siswa yang lebih aktif, senang, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

B. Penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran IPAS. Hasil dari penilaian observasi keaktifan siswa dan hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa menunjukkan bahwa penerapan fitur *game* pada *wordwall* yang dipadukan dengan materi yang diajarkan yaitu *game show* dan *open the box* dan di padukan dengan soal *pretest posttest* dapat meningkatkan kreaktifitas siswa pada kelas IV SDN Pamotan V pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil pengamatan langsung pada siswa dengan diterapkannya media pembelajaran *wordwall* ini dari yang awalnya siswa kurang pintar dan nilainya rendah menjadi lebih meningkat dan siswa yang sudah cukup pintar dan nilainya bagus menjadi lebih paham dan meningkat pada pembelajaran dan berdasarkan hasil tes siswa yang telah dilakukan. Dibuktikan dengan adanya peningkatan selisih hasil gain score *pretest-posttest* yakni :

Tabel 6. 2 Selisih Peningkatan Hasil Pretest-Postest Hasil Belajar Kognitif Siswa

SIKLUS	Hasil n-gain rata-rata <i>pretest posttest</i>	Selisih peningkatan		
		Pra-siklus – siklus I	Pra-siklus – siklus II	Siklus I – siklus II
Pra-siklus	0,55	0,08	0,14	0,22
siklus I	0,47			
siklus II	0,69			

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan peningkatan hasil pretest dan posttest berdasarkan selisih hasil n-gain setiap siklus yang di lakukan yaitu terjadi peningkatan dari tindakan pra-siklus dan siklus I yaitu 0,08, untuk selisih peningkatan Pra-siklus–siklus II mendapatkan 0,14 dan selisih peningkatan siklus I – siklus II mendapatkan 0,22. Hasil tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas maka peneliti dapat memberi saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran dapat menjadi masukan dan inspirasi untuk menerapkan media pembelajaran ini disesuaikan dengan tema dan materi pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan.

2. Bagi sekolah

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan cara belajar di kelas ke arah yang lebih baik terutama mengembangkan potensi siswa dan kualitas belajar siswa.

3. Bagi peneliti

penelitian ini diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *game* lainya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik.

Daftar Pustaka

- Aldani, D. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Aulia, A. 2021. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S., Suhardjono dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas* (edisi revisi)
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2). DOI: 10.5281/zenodo.5244716
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif Edisi III*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Fauqannuri, I.R. 2022. *Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi tidak diterbitkan. Jember: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Farhaniah, S. 2021. *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi*. Skripsi. UIN Sulthan Thaha Syaifuddin. Jambi.
- Firda, M. 2013. *Pengaruh Kreatifitas Guru, Keaktifan Dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MI Kelas 2 Kecamatan Gempol*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: fakultas ilm tabiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri (IUN) Malik Ibrahim Malang.

- Hamalik, O. 2014. Press Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, H. (2021). Pengaruh Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Dompu Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(2). DOI: 10.53299/jagomipa.v1i2.68
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA press.
- Junaidi, J. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: *Jurnal Manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1).
- Khairunisa, Y. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *MEDIASI : Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*. 2(1): 41-47. DOI: 10.46961/mediasi.v2i1.254.
- Kunto, E. 2021. Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram. (erickunto.com).
- Kusnadi, E, & Azzahra. S.A. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. Vol. 12 No 2. *JDPP (Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran)*. Universitas Islam Nusantara. DOI:10.24269/dpp.v12i2.9526
- Muqodas 2015. Mengembangkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Metodik Didaktik*. Vol 9 no 2. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 1 no 2. DOI: 10.31800/jtp.kw.v1n2.p95—105.
- Mulyadi, E. (2021). Penerapan Kelasiber Berbasis Video Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3). DOI: 10.51169/ideguru.v6i3.295

Mungzilina, A.K., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Sisiwa Kelas 2 SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2) DOI: 10.35568/naturalistic.v2i2.209.

Nurlaela dkk. 2017. Strategi Belajar Berfikir Kreatif. *PT Media Guru Digital Indonesia: Jakarta Utara*.

Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1)

Pebrianti, D. 2022. *Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa Kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram

Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.

Purwaningrum, J. P. (2018). *Pakem Mtematika*. Kudus: UMK.

Purwanto, 2018. Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar)

Purwanto, 2016. Evaluasi Hasil Belajar (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)

Puspitarini, D. 2023. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(3):388-396. DOI: 10.51169/ideguru.v8i3.485.

Putri, N.M. & Hamimah. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and*

- Educational Development*. 3(1):95-99. DOI: 10.58737/jpled.v3i1.99.
- Restyana, E., Suneki, S., & Murniati, N. A. N. 2023. Analisis Kreatifitas Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas 1. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2): 4666-4673. DOI: 10.36989/didaktik.v9i2.1171.
- Ricardo & Meilani, R. I. 2017. "Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No.2.
- Sahronih, S., Soeprpto, A., & Sumantri, M. (2019). The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes. Dalam ICIET 2019: Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology. DOI: 10.1145/3323771.3323797.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), DOI:10.36418/japendi.v1i3.33.
- Sudjana, N. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, N. 2010. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabet.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto. A. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Turyati. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo. *PKN Progresif*. 11(1).

Warti., Gimin.,& Suarman. 2023. *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Pekanbaru : TAMAN KARYA Anggota IKAPI.

Widyawati, T. 2019. *Penerapan Media Miniatur untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas I Tema 8 Sub Tema 1 SDN 2 Permanu Pakisaji Malang Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan. UNIRA Malang.

Yanti, N.H., Nuvitasari, D, Miyono, N.,& Riskiyati, N. 2023. Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(3):634-638. DOI: 10.51169/ideguru.v8i3.667.

Zainul Aqib, dkk. 2011. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT