

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VII G MTs NEGERI 1 BONE

Riska¹⁾, Suhardiman²⁾, Ahmad Nurul Ihsan³⁾.

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone.

Email: *aariska362@gmail.com, suhardimanbone@gmail.com, ahmadnurulihnsanb@mail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran media wordwall game dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, dokumentasi, analisis data menggunakan deskriptif dengan distribusi frekuensi. Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa nilai ketuntasan siswa yang tuntas tes awal sebanyak 7 siswa dengan persentase 21%. Kemudian siswa yang tidak tuntas sebanyak 26 orang dengan persentase 79%. Hasil tes pada siklus 1 sebanyak 11 siswa yang tuntas dengan persentase 33%, jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa dengan persentase 67%. Hasil pada siklus 1 masih rendah dan belum mencapai angka KKM sekolah, kemudian tes dilanjutkan pada siklus II dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 siswa dengan persentase 90% dan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa. dengan persentase 10%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran media wordwall game mampu meningkatkan dan meningkatkan hasil belajar siswa mengenai penerapan media pembelajaran wordwall game.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Edukatif, Wordwall, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This research aims to determine the application of the wordwall game media learning model and student learning outcomes. The data collection techniques are observation, documentation, data analysis using descriptive data with frequency distribution. Based on the results of the action implementation research, it shows that the completeness score of students who completed the initial test was 7 students with a percentage of 21%. Then there were 26 students who did not complete with a percentage of 79%. The test results in cycle 1 were 11 students who completed it with a percentage of 33%, the number of students who did not complete it was 22 students with a percentage of 67%. The results in cycle 1 were still low and had not yet reached the school's KKM figure, then the test continued in cycle II with the number of students who completed it being 30 students with a percentage of 90% and 3 students who did not complete it. with a percentage of 10%. So it can be concluded that the application of the wordwall game media learning model is able to improve and enhance student learning outcomes regarding the application of the wordwall game learning media.

Keywords : Learning Media, Educational Games, Wordwall, Learning Results.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum adalah suatu proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan sosial yang diwariskan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Dan ada juga yang mengatakan definisi pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan bakat potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan maka seseorang akan dapat kecerdasan. Akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pendidik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan sprituak keagamaan, pengadlan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulai serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bagsa dan bernegara (uu no 20 tahun 2003). Manusia yang berpendidikan adalah manusia yang paling bermanfaat dimuka bumi sebagai khalifah yang mampu memimpin memiliki kemampuan dalam mengemban tugas serta amanah. Sebagai

manusia yang dilahirkan dengan akal sehat dan pikiran manusia sempurna dimuka bumi. Pendidikan mengantarkan manusia dalam berfikir kritis, menganalisa, serta memutuskan sesuatu tidak serta merta begitu saja.

Menumbuhkan karakter pada diri manusia dapat menciptakan sumber daya manusia yang jauh lebih baik untuk kemajuan suatu bangsa dan tataran diri pada masyarakat sebab pendidikan masih menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan yang berbangsa dan bernegara. Belajar merupakan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Tentu saja, perubahan yang diharapkan adalah perubahan yang arah positif.

Jadi, sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada diri orang tersebut. Perubahan perilaku pada diri orang tersebut. Perubahan perilaku misalnya dapat berupa dari anak pembangkang menjadi penurut, dari pembihong menjadi jujur, dari kurang taqwa menjadi lebih taqwa, dari tidak tahu sama sekali menjadi samar-samar dari kurang mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi bisa. Jadi perubahan hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek efektif, kognitif, maupun psikomotor hamalik (2008: 36). Semakin meningkatnya kemajuan teknologi membawa pengaruh yang pesat pula bagi dunia pendidikan saat ini memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar yang lebih produktif bagi pelaku pendidikan guru maupun peserta didik memudahkan akses dalam memberika materi, serta hasil evaluasi lebih mudah dalam suatu jenjang pendidikan dengan tampilan yang lebih menarik sehingga dapat mengurangi rasa bosan dalam proses pembelajaran yang menggunakan inovasi di era teknologi. Sebagai upaya dalam memulihkan kualitas pendidikan setelah pandemi covid-19 berupaya untuk mengatasi krisis pembelajaran setelah pemberlakuan dan mengaplikasikan kurikulum 2013 dimana pada proses pembelajaran berbasis *e-learning* (pembelajaran berbasis internet). Kemudian hadirnya kurikulum merdeka yang sebelumnya dikenal dengan kurikulum prototype yang lebih terfokus pada materi esensial yang mencakup kompetensi dasar dalakurikulum ini lebih kepadm hal literasi dan numerasi, pengembangan karakter secara fleksibel.

Pembelajaran merupakan salah satu instrument penting dalam pendidikan pembelajaran disekolah diselenggarakan untuk berinteraksi dalam membangun relasi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran saat ini terganggu akibat wabah covid 19 yang memberikan dampak diantaranya, sekolah dialihkan kerumah dengan proses pembelajaran daring, transformasi media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam menggunakan metode pembelajaran peserta didik harus meningkatkan kompetensi diri dalam bidang teknologi informasi menjadi prioritas bagi pendidik agar dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan proses pembelajaran (Yuni Kusumawati, 2020:1).

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Hal ini sesuai dengan pendapat Kristin, (2016:2.1) yang menuliskan bahwa, "hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya". Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya; misal konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari. Selanjutnya menurut Frosalia (2016), "hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari; a) perubahan perilaku anak. B) perubahan pola pikir anak. C) membangun konsep baru. Keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut; faktor materi, lingkungan, instrumen (kurikulum, pengajar/guru, model dan metode mengajar).

Untuk memperoleh hasil belajar yang efektif dan baik, faktor instrumental ini dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi dan subjek belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII MTs 1 Bone adalah pembelajaran tersebut masih menggunakan model pembelajaran ceramah yang relative mudah dan sederhana untuk diterapkan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih cenderung pasif, seperti kurangnya minat belajar siswa untuk bertanya dikarenakan siswa masih kurang percaya diri dalam hal tersebut. Siswa belum berani saat disuruh presentasi didepan kelas untuk memaparkan hasil tugasnya atau praktiknya, dikarenakan kurangnya komunikasi dengan guru ataupun teman, sehingga

hasil belajar siswa rendah. Dalam menyelesaikan masalah tersebut, perlu diterapkan strategi model pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall*.

Model pembelajaran berbasis *game based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah di rancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *game-based learning* kita perlu dapat memberikan stimulasi pada tiga bagian paling penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual, dan psikomotor. Pengembangan game atau kurang paham teknologi jika ingin menerapkan *game based learning*, banyak game edukasi yang bisa kita dapati diperangkat *smartphone*, bahkan banyak juga yang berbasis web aplikasi. Kita hanya perlu untuk memilih permainan game yang perlu kita sesuaikan dengan materi apa yang ingin kita berikan. Dan kita juga tidak perlu khawatir siswa jika tidak bisa menggunakan game yang akan kita pergunakan, karena umumnya sudah terdapat petunjuk dalam setiap permainan baik itu yang terdapat di *smartphone* ataupun yang terdapat berbasis web aplikasi.

Media pembelajaran interakti sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*. *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) merupakan desain penelitian yang di rancang khusus untuk meningkatkan kualitas praktik siswa kelas. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Bone, tahun pelajaran 2023/2024 yang terletak di Jl. Sukawati, Manurunge, Kec. Tanete Riattang, Kab. Bone Pelaksanaan penelitian ini dilakanakan pada bulan juli. Desain penelitian ini berawal dari rencana awal yang merupakan kegiatan dilakukan sebelum mengadakan penelitian. Peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrument peneliti dan perangkat pemebelajaran. Kegiatan dan pengamatan meliputi: tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebageian upaya membangun presetasi belajar serta mengamati hasil dan dampak dari di terapkan strategi Pembelajaran menggunkan metode media Pembelajaran *wordwall*. Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil.

Subjek peneliti adalah siswa kelas VII MTs Negeri 1 Bone pada mata pelajaran bahasa Indonesia MTs Negeri 1 Bone yang mendasari melakukan penelitian ini adalah dikarenakan dikelas membutuhkan banyak jenis model pembelajaran baru yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar. Siswa dalam kelas terdiri dari 35. 17 siswa laki-laki dan 16 siswa Perempuan. Metode atau alat pengumpulan data yang tepat diperlukan untuk mendapatkan data yang valid Pengumpulan data adalah proses yang sistematis dan terstandarisasi untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk keakuratan penggunaan, sangat tergantung pada jenis data penelitian yang Anda kumpulkan berbagai jenis teknik pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini berupa lembar tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil nilai dari lembar tes, lembar observasi dan data penunjang dari dokumentasi. Data yang kemudian terkumpul dianalisis. Untuk teknik analisis digunakan dua analisis antara lain:

a. Analisis Data Deskriptif

Teknik analisis data penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yang menggunakan uji tes, sebelum pelaksanaan adanya persayratan yang menormalisikan dan uji homogen dan heterrogen sebagai syarat pelaksanaan penelitian. Untuk keperluan analisis deskriptif meliputi kegiatan mengumpul data, mengolah data, penyajian data. Menurut (Ngalim 2009 :102) untuk teknik analisis digunakan analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus berikut.

$$N = \frac{\text{JUMLAH DENGAN NILAI 70 KE ATAS}}{\text{JUMLAH SISWA YANG DITELITI}} \times 100\%$$

b. Analisis Data Inferensial

Adapun menurut Sutrisno (2004) analisis Inferensial digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis pengajuan, analisis digunakan sebagai sampel dari hasil yang akan direalisasikan untuk populasi yang diambil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Tindakan dan hasil siklus

Hasil penelitian yang memperhatikan perubahan hasil belajar peserta didik kelas vii mtsn 1 bone pada mata pelajaran bahasa indonesia penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan mengetahui hasil belajar peserta didik kelas vii mtsn 1 bone pada mata pelajaran bahasa indonesia. Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan kajian terhadap observasi awal dikelas vii mtsn 1 bone dengan jumlah peserta didik 33 orang. Sebelum dimulai penjelasan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* diadakan pre-test yang diperoleh kemudian diperoleh pre-test sebagai acuan untuk menentukan tingkat penguasaan materi peserta didik. Kemudian setelah analisis terhadap hasil awal tersebut, dilakukanlah tindakan melalui siklus pembelajaran yang bersangkutan.

Setiap siklus meliputi rencana, tindakan, dan pengamatan serta refleksi yang akan memperbaiki perbaikan. Adapun instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi aktivitas peserta didik dari lembar observasi hasil belajar siswa peserta didik kelas vii mtsn 1 bone pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan pemberian tes pada siklus 1 dan siklus ii. Adapun yang dianalisis adalah perubahan hasil belajar peserta didik (kognitif), perubahan sikap peserta didik (afektif) dan keterampilan peserta didik (psikomotorik) dalam penjelasan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Tabel 4.2 Frekuensi Ketuntasan Nilai Tes Awal

Nilai	Frekuensi	Presentasi	Kategori
0 - 74	26	79%	Tidak Tuntas
75 - 100	7	21%	Tuntas

Berdasarkan table 4.2 Terlihat bahwa dari 33 siswa kelas XII MTsN terdapat 26 siswa yang hasil pendidikannya dibawah 75 maka dianggap tidak tuntas, dan ada 7 siswa yang memiliki nilai sempurna dengan total 21%. Berdasarkan Tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang nilainya di atas standar masih jauh dari jumlah siswa yang nilainya di bawah standar. Hal ini berdasarkan nilai KKM untuk pelajaran bahasa Indonesia sebesar 75,00 dan persentase yang tidak sesuai dengan ketentuan Dinas Pendidikan Nasional yaitu 80% dari jumlah siswa. Proses pembelajaran berikut menggunakan Media Game wordwall sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4.4 Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus I

Nilai	Frekuensi	Presentasi	Kategori
0 - 74	22	67%	Tidak Tuntas
75 - 100	11	33%	Tuntas

Berdasarkan table 4.4 dapat dinyatakan bahwa dari 33 siswa kelas VII MTsN 1 Bone persentase dan 11 siswa yang hasil belajarnya tuntas dengan ketuntasan 33%. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi untuk belajar. dilihat dari kegiatan belajar dan upaya melaksanakan dan mengumpulkan tugas. Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus 1 setelah penerapan media *game wordwall* dalam proses pembelajaran. namun tidak mencapai persentase ketuntasan belajar berdasarkan standar KKM untuk jumlah siswa, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 4.6 Frekuensi ketuntasan hasil Belajar siswa pada siklus II

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
0 - 74	3	10%	Tidak Tuntas
75 – 100	30	90%	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dikemukakan bahwa hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada siklus II lebih besar dari pada siklus I setelah penerapan media *game wordwall* dalam proses pembelajaran yang membuat motivasi belajar siswa meningkat dilihat dari keaktifan belajar dan berkomunikasi dalam serta rajin dalam mengumpulkan tugas. Berdasarkan tabel 4.5 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (kognitif) mencapai KKM. Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75.00 dari jumlah siswa yang ada sehingga penelitian ini diakhiri pada siklus II.

2) Hasil Analisis Data Lembar Observasi

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siklus I

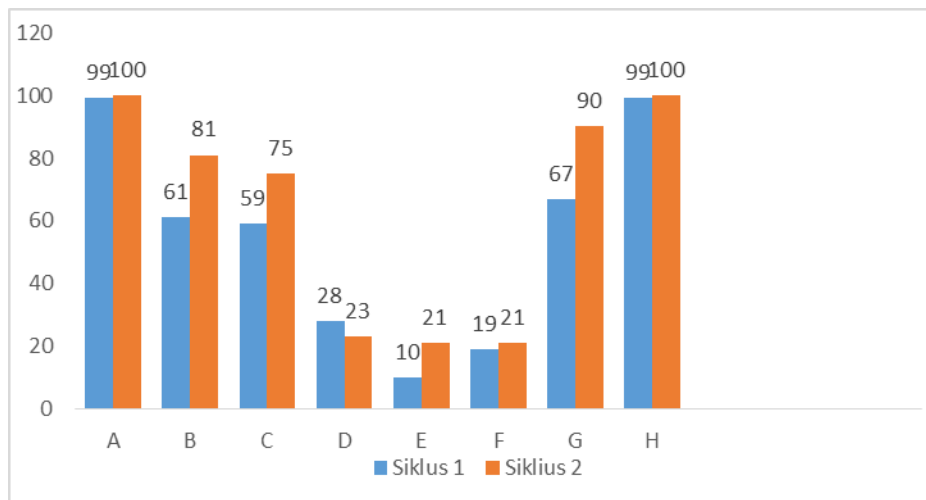
No	Aspek Yang diamati	Pertemuan			
		I	II	III	%
1	Kehadiran siswa pada pada proses pembelajaran	33	33	32	99%
2	Siswa yang memperhatikan Pembelajaran	15	20	25	61%
3	Siswa Yang aktif kerja kelompok	20	15	33	59%
4	Siswa yang melakukan kegiatan lain Pada saat pembelajaran main-main	10	8	12	28%
5	Siswa yang mengajukan pertanyaan	2	5	3	10 %
6	Siswa yang menjawab pertanyaan Guru	7	4	8	19%
7	Siswa yang menyalin penjelasan Guru	15	28	25	67%
8	Siswa yang mengumpulkan tugas	33	33	32	99%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dikemukakan bahwa jumlah siswa yang hadir pada proses pembelajaran sebesar 99%, Jumlah siswa yang memperhatikan pembahasan materi sebesar 61%, jumlah peserta didik yang yang aktif dalam kegiatan kerja kelompok sebesar 59%, jumlah siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran sebesar 21%, siswa yang mengajukan pertanyaan sebesar 9,9%, jumlah siswa yang menjawab pertanyaan sebesar 19%, jumlah siswa yang menyalin penjelasan guru sebesar 67%, serta jumlah siswa yang mengumpulkan tugas sebesar 99%.

Tabel 4.8 Hasil analisis data observasi aktivitas siswa pada siklus II

No	Aspek Yang diamati	Pertemuan			
		I	II	III	%
1	Kehadiran siswa pada pada proses pembelajaran	33	33	33	100%
2	Siswa yang memperhatikan Pembelajaran	20	30	25	81%
3	Siswa Yang aktif kerja kelompok	30	26	20	75%
4	Siswa yang melakukan kegiatan lain Pada saat pembelajaran main-main	3	13	7	23%
5	Siswa yang mengajukan pertanyaan	5	3	7	15%
6	Siswa yang menjawab pertanyaan Guru	7	6	8	21%
7	Siswa yang menyalin penjelasan Guru	28	30	33	90%
8	Siswa yang mengumpul tugas	33	33	33	100%

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dikemukakan bahwa jumlah siswa yang hadir pada proses pembelajaran sebesar 100%, Jumlah siswa yang memperhatikan pembahasan materi sebesar 81%, jumlah peserta didik yang yang aktif dalam kegiaiatan kerja kelompok sebesar 75%, jumlah siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran sebesar 23%, siswa yang mengajukan pertanyaan sebesar 15%, jumlah siswa yang menjawab pertanyaan sebesar 13%, jumlah siswa yang menyalin penjelasan guru sebesar 90%, serta jumlah siswa yang mengumpulkan tugas sebesar 100%.



Gambar 1. Diagram Siklus 1 dan Siklus 2

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan kemampuan pada mata kognitif siswa dapat dilihat dari bagaimana siswa mampu berinteraksi dengan baik dengan guru dan teman- temannya pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall* pada kelas VII MTsN 1 Bone.

Penerapan media *game wordwall* yang diterapkan seorang guru merupakan salah satu faktor yang menentukan ketercapaian hasil belajar (*kognitif*) siswa. Karena menggunakan strategi

pembelajaran dengan penggunaan media yang sesuai dengan materi yang disajikan mempengaruhi minat dan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media *game wordwall* ini sangat mendukung hasil penelitian yang telah diperoleh. Peningkatan kemampuan hasil belajar siswa, dilihat dari hasil belajar siswa mencapai KKM untuk mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 75,00 serta mencapai ketentuan dari jumlah siswa kelas VII MTsN 1 Bone mata pelajaran bahasa Indonesia yang menunjukkan bahwa nilai ketuntasan siswa dari tes awal adalah jumlah siswa yang tidak tuntas 26 orang atau 26 % dan jumlah siswa yang tuntas adalah 7 orang atau 29% kemudian dari hasil tes siklus 1 adalah jumlah siswa yang tidak tuntas 22 orang atau 67% dan jumlah siswa yang tuntas adalah 2 orang atau 33% , kemudiandari hasil tes siklus II adalah jumlah siswa yang tidak tuntas 3 orang atau 9% dan jumlah siswa yang tuntas adalah 30 orang atau 91%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, model pembelajaran media *game wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil belajarnya. Karena ini cocok diterapkan dalam proses pembelajaran, siswa dapat memecahkan masalah dan bekerja sama dengan temannya untuk mempelajari matapelajaran bahasa Indonesia yang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran setelah melakukan kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat berbagi pengetahuan dengan teman sekelas. Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman pendidikannya. Dengan mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Selain peningkatan hasil belajar siswa, juga terjadi peningkatan aktivitas. Hal ini terlihat dari keaktifan dan semangat siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran antara lain: 1 faktor internal meliputi: aspek fisik, psikis dan sosial, dan 2 faktor eksternal meliputi: tingkat kesulitan materi pendidikan, tempat belajar, iklim atau cuaca dan suasana lingkungan.

Oleh karena itu, agar terjadi pembelajaran siswa yang efektif, guru harus menguasai materi pembelajaran keterampilan dan menilai pembelajaran terpadu berdasarkan Hasil belajar dicapai dalam konteks pembelajaran melalui tiga kategori domain, yaitu domain kognitif, emosional, dan psikomotorik. Rinciannya adalah sebagai berikut: 1 Domain kognitif. Mengenai hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi, 2 ranah emosional. berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah emosi meliputi lima tingkat kemampuan yaitu menerima, merespon atau merespon, mengevaluasi, mengorganisasikan dan mengkarakterisasi nilai atau nilai yang kompleks, 3 rana psikomotor. Ini termasuk keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota badan, atau tindakan yang membutuhkan koordinasi antara saraf dan otot.

Metode hasil belajar siswa lebih dominan daripada *afektif psikomotor* karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotorik dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian akhir proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Selain itu, faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran di sekolah itu sendiri, yaitu ada tiga komponen yaitu kompetensi guru, karakteristik kelas dan karakteristik sekolah. Karakteristik sekolah berkaitan dengan disiplin sekolah, perpustakaan sekolah, letak geografis sekolah, lingkungan sekolah, dan estetika, artinya sekolah memberikan rasa nyaman dan kepuasan belajar, serta bersih dan rapi dan teratur. Efisiensi guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru pandai memilih metode dan model pengajaran yang sesuai dengan isi mata pelajaran. Model berperan sebagai alat untuk menggeser pembelajaran menuju tujuan yang ingin dicapai sehingga metode pembelajaran yang digunakan harus benar-benar efektif dan efisien. Game edukasi *wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan daya tarik kegiatan kelompok belajar dan juga dapat dan melibatkann siswa dalam pembuatanya secara aktif.

Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berlangsung dua siklus dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa yang diamati dari hasil belajar bahasa Indonesia dengan menerapkan media game *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII MTsN 1 Bone. Diantara 33 siswa tersebut terdapat nilai ketuntasan siswa dari tes awal, jumlah siswa yang belum tuntas 26 orang 79% dan jumlah siswa yang tuntas 7 orang 21%. Pada tes siklus I, jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 22 orang 67% dan jumlah siswa yang menyelesaikan 11 orang adalah 33% kemudian dari hasil tes siklus II adalah jumlah siswa yang tidak tuntas 3 orang atau 9% dan jumlah siswa yang tuntas adalah 30 orang atau 91%. Dilihat dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan mencapai 24%.

Atas dasar hasil yang diperoleh selama kegiatan penelitian dan untuk mencapai hasil yang optimal dalam kegiatan pembelajaran, banyak hal yang disarankan dan sifatnya membangun. Apun hal-hal yang dimaksud adalah bagi pengambil kebijakan dalam hal ini kepala sekolah, sebagai bahan masukan, perbandingan dan pertimbangan dalam merealisasikan berbagai sistem pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas belajar serta hasil belajar siswa. Bagi tenaga pengajar, sebagai bahan masukan informasi, dan pola strategi pembelajaran dalam hal ini penggunaan model yang efektif digunakan dalam upaya meningkatkan kualitas belajar serta hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariwibowo, 2021. *Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, Hingga Anagram. Universty Lecture & Edtech Enthusiasiat.*
- Firdani Eva, Juni. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Ipa 2 SMA Negeri 20 Bone.* (Skripsi)
- Firosalia, Kristin. 2016 "Analisis model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2.1 90-98.
- Hamalik, 2008 *Pengembangan Pengembangan Kurikulum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Handaryani, Harina. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Praktik Fotografi Menggunakan Kamera Dslr Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Multimedia Kelas XI SMK Negeri 2 Bone.* (Skripsi)
- Kuswanto, Dkk. 2018 "Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14.1.
- Mahnun, 2012. *Pengertian Media. Jurnal Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemeliharaan Media Dan Implemetasinya Dalam Pembelajaran.* http://scholar.google.com/?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+media+Pembelajaran&btnG=#d=gs_qabs&t=1677506504171&u=%23p%3DIPyNqv6pPz4J, Diakses 27 Februari 2023.
- Nurhasanah, S, Soebandi A. 2016 *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar siswa.* 1.(1)
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa.* 10.33511/misykat.v3i.52

- Pristiwanti, 2022 *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4. No.6.7911-7915. Hhttps:// doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498
- Putra, DKK . "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 14.1 (2016).
- Putri Fann, Mestany. 2020 *Macam-Macam Media Pembelajaran*. Tidak Diterbitkan. *Skripsi*Tangerang.Selatan.hhttp://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/12345678/54622/1/11160183000046%20%20FANNY%20MESTYANA%20PUTRI%20WATER%20MARK.pdf.
- Rusman, 2014 *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo)
- Sanjaya, Wina. 2011. *Startegi Pembelajaran Beroreantasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Prenada Media).
- Slameto,2010.*Belajar dan factor-Faktor Yang mempengaruhinya* (Rev.ed).Jakarta:Rineka Cipta.
- Tulili Imran. 2021. *Macam-macam media pembelajaran*. www.imrantului.net.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 1999.Jakarta: Armas Duta Jaya.
- Wahid, Abdul.2018. "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5.2
- Yuniar, Arrum Intan Setya. 2021. "HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): *Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas.*" *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)* 1.11 : 1182-1190.