

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Metode Pembelajaran Gamifikasi Melalui Media Wordwall

Efforts To Improve History Learning Outcomes Through Gamification-Based Teaching Methods Using Wordwall Media

Tria Anggraini^a, Putut Wisnu Kurniawan^b, Deri Ciciria^c

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

*Pos-el: triaangraini308@gmail.com, pututbukan@gmail.com, cici201528@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi dampak metode pembelajaran gamifikasi menggunakan Wordwall terhadap peningkatan keterlibatan dan hasil belajar Sejarah peserta didik kelas 11 di SMA Adiguna. Pendekatan yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas dijalankan dua siklus, di mana tiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa metode pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 11 dalam mata pelajaran Sejarah di SMA Adiguna Bandar Lampung. Hal ini terlihat dari persentase hasil pra siklus, Siklus I, dan Siklus II yang menunjukkan adanya kemajuan. Pada pra siklus, hanya terdapat 10 peserta didik yang berhasil lulus dengan persentase 34,48%. Di siklus I, terdapat jumlah peserta didik yang lulus menjadi 17 peserta didik dengan persentase 58,62%, sedangkan di Siklus II, jumlah peserta didik yang lulus bertambah 25 siswa menjadi 86,21%. Metode belajar yang menggunakan pendekatan gamifikasi juga berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas belajar para siswa di mata pelajaran Sejarah Kelas 11 SMA Adiguna Bandar Lampung. Ini terbukti dari persentase yang tercatat pada Siklus I sebesar 60,41% dan Siklus II sebesar 77,08%. Ini menandakan bahwa penerapan metode gamifikasi dengan menggunakan Wordwall bisa meningkatkan aktivitas serta hasil belajar peserta didik sejarah Kelas 11 SMA Adiguna Bandar Lampung selama tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Hasil Belajar, pembelajaran sejarah, Metode pembelajaran Gamifikasi, Media Wordwall
Abstract: This study aims to explore the impact of the gamification learning method using Wordwall on improving student engagement and learning outcomes in History for 11th-grade students at Adiguna Senior High School. The approach used is classroom action research, consisting of two cycles, each of which includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through tests, observations, and documentation. The analysis shows that the gamification learning method can enhance the academic performance of 11th-grade students in History at Adiguna Senior High School in Bandar Lampung. This is evident from the percentages in the pre-cycle, Cycle I, and Cycle II, which show continuous improvement. In the pre-cycle, only 10 students passed, representing 34.48%. In Cycle I, the number of students who passed increased to 17 students, or 58.62%, and in Cycle II, it further increased to 25 students, or 86.21%. The gamified learning approach also contributed to increased learning activity among the 11th-grade students in History at Adiguna Senior High School, Bandar Lampung. This is proven by the recorded percentages of 60.41% in Cycle I and 77.08% in Cycle II. These findings indicate that the implementation of a gamification method using Wordwall can improve both student engagement and learning outcomes in the History subject for 11th-grade students at Adiguna Senior High School, Bandar Lampung, during the 2024/2025 academic year.
Keyword: Learning Outcomes, History subjects, Gamification learning methods, Wordwall Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dalam mendapatkan pengetahuan, kebiasaan, dan sikap yang diinginkan melalui proses belajar, dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, norma, keterampilan, sikap, dan pemahaman. Proses belajar melibatkan interaksi pendidikan antara pengajar dan siswa, di mana pengajar memiliki tanggung jawab untuk memfasilitasi perkembangan siswa melalui bimbingan, pemberian motivasi, penyediaan pengalaman belajar yang sesuai, serta pemajuan sikap, nilai, dan kemampuan beradaptasi.

Peran pengajar sangat signifikan dalam menentukan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pengajar perlu memiliki kompetensi, kreativitas, dan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Seorang pengajar yang profesional harus dapat mencari berbagai metode belajar yang tepat, merancang media pembelajaran yang menarik, serta memanfaatkan elemen permainan, peta pikiran, dan proyek kreatif untuk memastikan bahwa pemahaman materi dapat dicapai dengan mudah.

Keberhasilan dalam proses belajar sangat tergantung pada kemampuan pengajaran pengajar, perencanaan pembelajaran yang teliti, serta penggunaan sumber daya, fasilitas, kurikulum, metode, dan strategi yang tepat untuk memastikan bahwa pengajaran dan pembelajaran dilakukan secara efektif dan dapat melibatkan siswa dengan aktif.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada kelas XI SMA Adiguna, terdapat masalah yaitu kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Hal ini tampak dari kebiasaan guru yang sering menggunakan pendekatan yang sama, yang menyebabkan sebagian peserta didik mempunyai kesulitan dalam memahami

pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan tugas membaca tanpa adanya variasi dalam media dan metode pengajaran yang digunakan. Kurangnya inovasi dalam proses pengajaran membuat situasi ini semakin parah dan berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik. Untuk itu, guru perlu melakukan refleksi terhadap metode pengajaran yang telah diterapkan sebelumnya guna mengevaluasi apakah metode tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemilihan metode dan media berpengaruh besar terhadap hasil akademis siswa, sehingga beberapa di antaranya mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal.

Menyikapi masalah yang terdapat di kelas XI, diperlukan alternatif lain: pemilihan metode pengajaran sejarah yang tepat, yang melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang berarti. Untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran tersebut, peneliti berupaya menerapkan metode gamifikasi.

Media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pendidikan dengan pendekatan gamifikasi termasuk wordwall. wordwall adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan para pengajar untuk membuat berbagai jenis template materi yang diatur dalam format permainan. Aplikasi Wordwall menyediakan beragam aktivitas, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, penyortiran kartu, pencocokan gambar, dan menemukan pasangan jawaban.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti berkeinginan untuk melakukan studi mengenai peningkatan prestasi belajar sejarah melalui penerapan metode gamifikasi menggunakan Wordwall pada siswa kelas 11 di SMA Adiguna untuk tahun ajaran 2024/2025.

Sudjana berpendapat (2011:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2006), hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka dan skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Angka yang diperoleh siswa menjadi indikator untuk menilai pemahaman siswa dalam memahami materi Pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas hasil belajar sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi dan peran guru dalam membimbing proses pembelajaran secara efektif sehingga menunjukkan ketuntasan belajar.

Pendapat Azhar (2011:1) Setiap orang belajar sepanjang hidupnya, dan ini adalah proses yang kompleks yang dihasilkan dari interaksi antara mereka dan lingkungan mereka.

Pendapat lain, Hamalik (2010:154) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah karakteristik yang membedakan manusia dari binatang.

Kemudian Morgan dalam Gino, 1988 belajar adalah alternatif yang hampir sama dengan tingkah laku sebagai akibat dari empiris.

Pendapat (Anis, 2016: 487), pembelajaran sejarah adalah mengembangkan dalam kemampuan inovatif dan analitis, dalam memunculkan rasa penasaran, mengembangkan sebuah gagasan, untuk memperkuat kemampuan mencari, mengolah, menyajikan, dan menyampaikan informasi serta yang paling penting adalah untuk menguatkan semangat kebangsaan. Guru sejarah harus mampu mengambil peran penting karena mereka akan menjadi ujung tombak dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah.

Pendapat Uno dan Mohamad (2012:7), metode pembelajaran di definisikan sebagai metode yang digunakan oleh guru untuk

melaksanakan tugasnya dan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya pendapat M. Sobri (2009) dalam Prihatini (2017:173) metode pembelajaran merupakan cara menyampaikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keberhasilan dari pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu ilmu yang mencakup cara kerja, bersistem untuk memudahkan implementasi pengajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pendapat Darmawiguna et al., (2019), gamifikasi merupakan metode pembelajaran baru dengan mengadaptasi dari unsur-unsur atau karakteristik dalam game yang dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Kemudian Handani et al., (2016), penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi siswa dalam mempelajari materi, dengan tetap mempertimbangkan karakteristik siswa

Nasution et al., (2024), Dalam konteks pendidikan Sejarah, penerapan gamifikasi berbasis web dapat menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Beragam bentuk media permainan (game) digital telah dikembangkan guna membantu peserta didik mempelajari materi belajarnya.

Menurut Jusuf (2016), Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya, gamifikasi memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) Belajar menjadi lebih menyenangkan; 2) Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugasnya; 3) Membantu peserta didik menjadi lebih fokus dan memahami apa yang mereka pelajari; dan 4) Memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi di kelas.

Media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses pengajaran dan pembelajaran, menurut Aisyah Nurhikmah dan timnya (2023). Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan pendidikan di mana pengajar berperan sebagai penyaji informasi, dan dalam konteks ini, sebaiknya pengajar memanfaatkan berbagai jenis media pengajaran yang sesuai

Selanjutnya Sufri Mashuri, (2019), media pembelajaran mencakup semua hal yang digunakan dalam proses belajar yang berfungsi sebagai penyampai pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, ketertarikan, dan perhatian siswa sehingga komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan efektif

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Cronsberry (2004:3) *wordwall* adalah sekumpulan kata yang ditampilkan di dinding, papan pengumuman, whiteboard, atau papan tulis di ruang kelas. Diharapkan siswa mampu menikmati proses belajar yang lebih transparan dan penuh percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa meningkat.

Menurut Harlina, 2017 *wordwall* salah satu pilihan dari berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi guru dan siswa. Karena aplikasi *wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas

belajar, di mana siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara kompetitif dengan rekan sejawatnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan riset yang menjelaskan hubungan sebab-akibat dari perlakuan, serta menjelaskan semua hal yang terjadi saat perlakuan diterapkan, dan memaparkan seluruh proses dari awal penerapan perlakuan hingga efek yang ditimbulkan. (Arikunto et al)

Terdiri melibatkan empat fase yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu langkah I dan langkah II. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas XI selama proses penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Adiguna Bandar Lampung. Penelitian dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025.

Dalam mengumpulkan data yang diterapkan adalah melalui observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan mencakup tes objektif dan panduan untuk kegiatan siswa.

Metode analisis data yang diterapkan oleh peneliti dalam studi ini yaitu analisis deskriptif, yang bertujuan untuk menentukan persentase keberhasilan tujuan pembelajaran serta rata-rata nilai kelas.\

1. Teknik Penilaian

Rumus untuk menghitung hasil belajar siswa menggunakan pendekatan gamifikasi:

$$\bar{x} = (\sum x)/N$$

Penjelasan:

$\bar{x}$ = Rata-rata nilai kelas

$\sum x$ = Total poin (total nilai semua siswa)

N = Total peserta didik (jumlah mata pelajaran)

2. Keberhasilan belajar

Keberhasilan pribadi dalam belajar dicapai saat siswa meraih 70% dari poin ujian atau skor 70. Keberhasilan belajar secara keseluruhan terjadi ketika 70% dari seluruh siswa mencapai skor minimum dengan jawaban yang tepat. Rumus untuk menghitung kesuksesan belajar secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Penjelasan:

$$P = F/N = 100\%$$

P = Persentase dari keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan

F = Jumlah siswa yang memenuhi tujuan pembelajaran

N = Total siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Pra Siklus

Para peneliti memulai proses dengan meminta izin dari SMA Adiguna Bandar Lampung untuk melaksanakan penelitian. Tahap awal dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan dasar siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Observasi tahap awal dilaksanakan pada 10 Februari 2025. Data dari tahap awal menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 63,28, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 34,48% (10 siswa telah memahami materi sepenuhnya, sedangkan 19 siswa masih belum memahami). Hasil tersebut belum memenuhi standar keberhasilan, sehingga diperlukan perbaikan melalui penggunaan metode gamifikasi dengan Wordwall pada Siklus I agar siswa dapat lebih memahami materi.

b. Siklus I

Siklus I dilakukan dalam dua tahap.

Tahap pertama fokus pada merencanakan penelitian untuk Siklus I, penerapan metode gamifikasi pada pelajaran sejarah kelas 11 di SMA Adiguna Bandar Lampung, dan tahap kedua digunakan untuk melakukan uji coba. Hasil dari setiap langkah dalam Siklus I

dicantumkan di bawah ini: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Evaluasi.

1) Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus I

Lembar pengamatan kegiatan siswa disusun berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan metode gamifikasi. Berikut adalah hasil pengamatan kegiatan siswa yang diperoleh dari sesi-sesi yang dilangsungkan pada Siklus I.

Berdasarkan pengamatan kegiatan siswa, analisis kegiatan siswa pada Siklus I mencatat total skor 29 dari nilai tertinggi 48, dengan persentase 60,41%. Persentase ini secara keseluruhan berada dalam kategori "cukup aktif". Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan siswa pada Siklus I perlu ditingkatkan dan diperbaiki lebih lanjut untuk mencapai hasil yang optimal pada siklus selanjutnya.

2) Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I

Dokumen pengamatan kegiatan guru disusun berdasarkan pengamatan selama kegiatan belajar dengan pendekatan gamifikasi.

Menurut data yang didapat, kegiatan guru pada Siklus I memperoleh nilai 66,66% dengan kategori "cukup". Kegiatan guru di Siklus I dirasa masih kurang dan perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan refleksi mengenai kegiatan guru agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

3) Capaian Belajar Siswa pada Siklus 1

Capaian belajar siswa ditentukan setelah menerapkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi, yang terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda dengan tema "Kemerdekaan Indonesia".

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada ujian Siklus I tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang mencapai 67,07, dengan tingkat ketuntasan sebesar 58,62%, artinya hanya 17 siswa yang memenuhi kriteria, sementara 12 siswa tidak memenuhi kriteria. Kondisi ini menunjukkan bahwa evaluasi pada Siklus I tidak memenuhi ekspektasi yang diharapkan. Berdasarkan hasil dari Siklus I, peneliti merumuskan rencana strategi untuk diterapkan pada tahap siklus selanjutnya.

Pada fase ini, para peneliti dan staf merenungkan hasil penerapan pendekatan pembelajaran gamifikasi di Siklus I, yang masih memiliki beberapa kekurangan, seperti kurangnya otonomi siswa, jawaban yang tidak akurat, kurangnya keinginan untuk mengemukakan pendapat, kesulitan dalam berdiskusi, kegelisahan saat diskusi, dan pengendalian kelas yang kurang memadai oleh guru. Karena itu, diperlukan perbaikan untuk siklus berikutnya, yaitu dengan memberikan bimbingan dan arahan yang lebih baik untuk menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi, menciptakan suasana belajar yang menarik melalui permainan pemecah kebekuan, dan memanfaatkan waktu kelas antara teori dan praktik dengan lebih efisien. Oleh karena itu, langkah-langkah perbaikan akan dilaksanakan di Siklus II.

c. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang tercatat, kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa pada Siklus II menunjukkan kemajuan yang baik. Lingkungan kelas kini lebih tenang dan teratur, serta siswa mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran gamifikasi, yang meningkatkan minat, keterlibatan, dan kepercayaan diri mereka, terutama dalam diskusi kelompok. Jika dibandingkan dengan Siklus I, saat ini siswa

lebih mampu menggunakan waktu dengan baik untuk merefleksikan, mendiskusikan, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Kekurangan yang ada pada Siklus I telah diperbaiki; siswa dapat menjalankan kegiatan gamifikasi dengan baik, mengajukan pertanyaan, serta memeriksa jawaban, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka dengan rata-rata nilai yang memuaskan. Guru juga memperbaiki cara mengajar dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami, mengingatkan siswa akan teknik membaca cepat, dan memanfaatkan waktu dengan lebih efektif. Secara keseluruhan, pembelajaran yang menggunakan metode gamifikasi dengan Wordwall pada Siklus II berhasil memenuhi kriteria kesuksesan.

1) Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus II

Berdasarkan pengamatan kegiatan siswa pada Siklus II, analisis menunjukkan bahwa siswa mendapatkan skor 37 dari maksimum 48, yang berarti memperoleh persentase 77,08%. Dari hasil ini, keseluruhan berada dalam kategori "baik". Ini mengindikasikan bahwa kegiatan siswa di Siklus II telah memenuhi target yang diinginkan.

2) Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II

Dari pengamatan kegiatan guru yang telah dilakukan, diketahui bahwa pada Siklus II, kinerja guru mendapatkan skor 85,41%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru pada Siklus II berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

3) Capaian Belajar Siswa pada Siklus II

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mencapai 76,38 dengan tingkat keberhasilan pembelajaran sebesar 86,21%. Ini berarti 25 dari 29 siswa telah sepenuhnya memahami materi. Hasil

ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai ketuntasan, karena 86,21% dari mereka memperoleh nilai 70 atau lebih, yang melebihi target ketuntasan yang ditetapkan sebesar 70%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa capaian belajar siswa pada Siklus II tergolong sukses, karena mereka menunjukkan peningkatan pemahaman tentang kemerdekaan Indonesia.

Melalui refleksi dan diskusi bersama dengan guru, disimpulkan capaian belajar siswa di mata pelajaran sejarah pada siklus kedua dapat dianggap berhasil. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya pemahaman mereka tentang kemerdekaan Indonesia dan telah berhasil mengatasi tantangan yang muncul pada siklus pertama.

Hal tersebut dikarenakan peneliti telah melakukan perbaikan atas kesalahan-kesalahan yang terdapat di Siklus I berdasarkan kebutuhan siswa dan saran dari guru pembimbing yang terus mendampingi dan mendukung proses penelitian. Dengan demikian, aktivitas serta hasil belajar siswa pada Siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga tidak perlu diteruskan ke siklus selanjutnya.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan langkah-langkah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II adalah penyempurnaan dari Siklus I. Informasi yang didapat mencakup hasil pengamatan aktivitas pembelajaran dan hasil tes tertulis para siswa. Kedua informasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam aktivitas serta hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan media Wordwall di pelajaran sejarah untuk kelas 11 di SMA Adiguna Bandar Lampung.

1. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil dari penelitian dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Untuk melihat peningkatan tersebut bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Rekapitulasi Aktivitas Peserta didik

No	Hasil Pengamatan	Siklus	
		I	II
1	Jumlah skor	29	37
2	Jumlah skor maksimal	48	48
3	Persentasi aktivitas siswa	60,41%	77,08%

Sumber: Pengolahan Data

Peningkatan aktivitas siswa setelah menggunakan metode pembelajaran gamifikasi siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:

Gambar 1

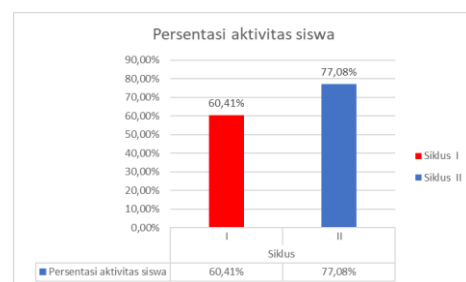


Diagram Aktivitas Siswa

Hasil grafik di atas, terdapat peningkatan kegiatan siswa di setiap siklus. Ini terlihat jelas dari analisis aktivitas siswa di Siklus I yang bisa dikatakan cukup memuaskan, yaitu sebesar 60,41%. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa siswa yang masih terlibat dalam kegiatan lain di luar kelas, seperti mengobrol dengan teman temannya saat guru menyampaikan materi. Siswa masih kurang serius dalam

menyelesaikan tugas kelompok. Banyak siswa tampak gelisah. Selain itu, siswa masih merasa kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat terhadap pertanyaan dari siswa lain. Siswa juga belum menunjukkan kesungguhan dalam menyajikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Di samping itu, siswa masih merasa bingung saat belajar dengan menggunakan metode gamifikasi.

Mengenai aktivitas peserta didik pada siklus II, persentase sejumlah 77,08% termasuk dalam kategori "baik". Ini menunjukkan bahwa kesulitan peserta didik dalam menuntaskan problem berkurang dan interaksi peserta didik dalam proses belajar dengan metode gamifikasi semakin meningkat.

2. Capaian Pembelajaran Siswa

Peningkatan pemahaman sejarah siswa terjadi melalui penerapan metode gamifikasi pada Siklus I dan Siklus II. Dalam hasil belajar pasca-tes Siklus I, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85, sedangkan nilai terendahnya adalah 35. Sebanyak tujuh belas siswa dapat mencapai nilai minimal, sementara 12 siswa lainnya belum berhasil. Hal ini dipicu oleh kurangnya pengetahuan siswa mengenai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, rendahnya konsentrasi saat belajar, dan minimnya latihan.

Dalam siklus I, peserta didik telah berhasil melewati nilai minimum. Sesi ini dikenal memiliki kemampuan kognitif yang baik, sedangkan siswa yang belum memenuhi standar memerlukan bantuan khusus melalui latihan yang lebih. Dengan semakin banyak membaca dan berdiskusi bersama teman sebaya, kemampuan mereka dalam mengajukan pertanyaan serta mengenali ide pokok, tema, atau kesimpulan dari teks akan semakin berkembang.

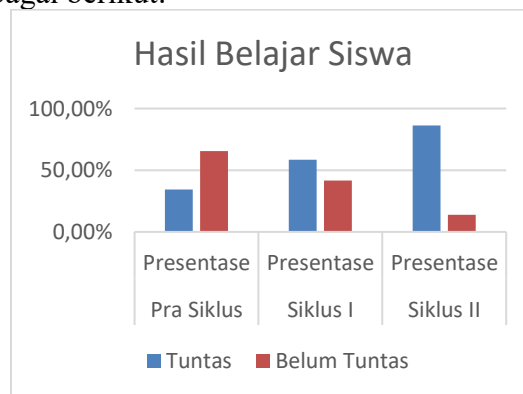
Namun, dalam evaluasi siklus kedua, hampir semua pelajar berhasil mendapatkan nilai minimal, yaitu 25. Nilai tertinggi yang

diperoleh adalah 95 dan yang terendah adalah 55. Ini terjadi karena indikator keberhasilan tujuan pembelajaran dalam studi ini menunjukkan bahwa siswa meraih nilai rata-rata minimum sebesar 70. Apabila ditinjau lebih dalam, total nilai yang diperoleh meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Tabel berikut memperlihatkan perbandingan hasil belajar sejarah peserta didik selama pelaksanaan penelitian tindakan ini:

Tabel 2
Hasil Belajar sejarah

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Tuntas	10	34,48%	17	58,62%	25	86,21%
Belum Tuntas	19	65,52%	12	41,62%	4	13,79%
Jumlah	29	100%	29	100%	29	100%

Peningkatan hasil belajar siswa pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 2
Diagram Peningkatan Hasil Belajar Sejarah

Hasil dari data yang terlihat dalam tabel dan grafik di atas, sebelum menerapkan pendekatan gamifikasi, tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik adalah 34,48% dengan rata-rata nilai 63,28. Dari 29 peserta didik, 10 berhasil mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan 19 lainnya

tidak berhasil. Melihat hasil tersebut, diambil keputusan untuk meningkatkan prestasi belajar pada fase prasiklus melalui penerapan metode gamifikasi pada Siklus 1. Setelah menggunakan metode gamifikasi pada Siklus 1, tingkat pencapaian meningkat menjadi 58,62% dengan skor rata-rata 67,07, di mana 17 peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran sementara 12 peserta didik masih belum berhasil. Persentase peningkatan yang diperoleh dari metode pembelajaran gamifikasi masih memerlukan perbaikan agar dapat mencapai hasil yang optimal atau memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Kemudian pada Siklus II, pencapaian hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 86,21% dengan rata-rata nilai 76,38, di mana 25 peserta didik sudah memenuhi kriteria dan empat peserta didik lainnya masih belum memenuhi kriteria.

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa pencapaian belajar siswa Kelas 11 SMA Adiguna telah memenuhi target yang telah ditetapkan. Aryo Kusumo dan Hendra Wahyudrajat (2020) menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar, ketepatan, efisiensi, semangat, dan partisipasi siswa di kelas karena dengan mengintegrasikan unsur permainan seperti penghargaan dan tantangan, gamifikasi dapat memacu partisipasi dan motivasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode pembelajaran gamifikasi ini, maka kesimpulannya sebagai berikut:

1. Hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025 dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode gamifikasi dengan bantuan media wordwall. Pada siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan sebesar 58,62%, dan pada

siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan sebesar 86,21%, atau peningkatan sebesar 27,59%.

2. Potensi untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung dengan menggunakan metode gamifikasi dengan bantuan media wordwall pada tahun pelajaran 2024/2025. Persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60,41% dan siklus II sebesar 77,08%, masing-masing, mengalami peningkatan sebesar 16,41%, menunjukkan bahwa ini dapat meningkatkan aktivitas siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprilia, S., Zubaidah, R., & Fitriawan, D. (2022). Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Alpha Euclid Edu*, 3(1), 100-107.
- Arrizqiyah, N. R. (2024). Pengaruh metode pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian pada kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung
- Hasan, S. H. (2010). Pendidikan Sejarah: Kemana dan Bagaimana. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagogia* (Vol. 3, pp. 527-532).
- Ibrahim, R., & Nana, S. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 45–50,
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game

- Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Mardapi, D., Hadi, S., & Retnawati, H. (2015). "Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal Berbasis Peserta Didik." *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), 38-45.
- Marli, S. (2020). Sejarah dan Pendidikan Sejarah. *Jurnal Cakrawala*.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Piranita, E. R., Hidayat, N., & Zainal, V. Y. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Pada Peserta Didik Kelas XI IPA 1 SMA Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Ekonomia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1-12.
- Rahayuningsih, T., & Susanti, A. E. (2022). Implementation Of Gamification Method To Improve Student Cooperation In Group Of Class X-4 In One Of Christian High Schoolc In Tangerang]. *Kumpulan Artikel Ilmiah Rumpun Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 2(1), 40-56.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 120–135, No. ISBN: 978-979-769-417-8.
- Supyan, M., Dasuki, M., & Sa'idah, S. N. (2024). Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 47-54.
- Shavab, O. A. K., Yulifar, L., Supriatna, N., & Mulyana, A. 2021, September). Gamification in history learning: a literature review. In 6th International Conference on Education & Social Sciences. Atlantis Press.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. 2022. Penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317-326.