

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Analisis data hasil observasi pembelajaran dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II dengan beberapa tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan tindakan observasi pembelajaran pra siklus di mana peserta didik memperoleh nilai 446 dengan rata-rata 15,91%.

Berdasarkan hal diatas, peneliti menganalisis kekurangan-kekurangan pada observasi pembelajaran pra siklus, kemudian peneliti merencanakan perbaikan pada siklus I dengan menerapkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall*. Pada pelaksanaan siklus I, nilai observasi pembelajaran peserta didik meningkat menjadi 812,5% dengan nilai rata-rata 27,08%. Observasi pembelajaran peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media gamifikasi berbasis *wordwall*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, peneliti menganalisis kembali kekurangan-kekurangan pada siklus I, kemudian merencanakan perbaikan pada siklus II dengan menerapkan kembali media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall*. Pada pelaksanaan siklus II, nilai observasi pembelajaran peserta didik meningkat menjadi 982,5 dengan rata-rata 32,75%. Observasi pembelajaran peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall*. Peserta didik terlihat lebih antusias, termotivasi, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik partisipasi peserta didik untuk mengikuti materi pembelajaran, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Kesimpulannya, media gamifikasi berbasis *wordwall* efektif sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik didasarkan pada peningkatan signifikan yang terjadi dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada observasi pra siklus, partisipasi peserta didik mencapai rata-rata 15,91%. Pada siklus I nilai rata-rata naik menjadi 27,08%. Setelah penerapan media gamifikasi berbasis *wordwall* pada siklus II, terjadi peningkatan rata-rata mencapai 32,75%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, maka diajukan beberapa sarana sebagai berikut:

1. Bagi Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik

Guru Pendidikan Agama Katolik SD Inpres Solot, media gamifikasi berbasis *wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif, khususnya menyampaikan materi-materi naratif dalam kurikulum. Dalam penerapannya, guru perlu memperhatikan tingkah tingkat kemampuan peserta didik, Menyusun pertanyaan yang sesuai dengan topik pembelajaran, serta mengoptimalkan interaksi dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Sekolah (SD Inpres Solot)

Sekolah hendaknya memberikan dukungan pada guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sekolah juga memperkaya perpustakaan dengan koleksi buku-buku yang beragam sesuai dengan jenjang peserta didik, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai agama. Lingkungan sekolah yang kaya akan sumber bacaan yang menarik akan mendorong partisipasi peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik SD Inpres Solot

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan penuh tanggung jawab. Peserta didik juga diharapkan lebih aktif, berani dan percaya diri dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang menggunakan media. Dengan sikap yang aktif dan antusias, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berpikir menjadi lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, variable penelitian, maupun penggunaan media pembelajaran lainnya, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

➤ Dokumen

Komisi Kateketik KWI, (1983). *Perutusan Murid-murid Yesus, Pendidikan Agama Katolik untuk SMA/SMK*, Yogyakarta: Kanisius, 1983, 7-8.

➤ Buku

Achmad, Muzayin. Kholil., & Moh, Aulia. Alvin. (2025). *Perencanaan dan Desain Pembelajaran PAI*. Jakarta: KBM Indonesia. 138

Aprida, P., & Muhammad, D. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Padangsidinpuan: FITRAH. 3, 337.

Arifuddin, (2024). *Teori dan Praktik Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: KBM Indonesia. 131.

Bayu, Wibowo Adhi., & Asyifah, Putri Dwi. (2023). *Pengantar Ilmu Statistika*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia. 64.

Bernad, Raho. (2022). *Penelitian Tindakan Sosial & Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pohon Cahaya. 68

Budi, J. J. D. (2025). *Statistik Deskriptif*. Jakarta: KBM Indonesia. 4.

Denny, Rachmwati Aaulia (2025). *Media Pembelajaran*. 15

Diana, Ariani. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. Pembelajaran, Jakarta: Gita Lantera. 3, 147
<https://doi.org/https://doi.org/10.210009/jpl.032.09>

Edi Siswanto (2023) *Pengembangan Asesmen Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Universitas Negri Jakarta. 204.

Etistika yuni Wijaya (2024) *Gamifikasi dalam pendidikan*. Jakarta: KBM Indonesia. 20

- Febrianto, H. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. Jurnal PGMI, Gorontalo: Institut Agama Islam.*6.
- Gabby, Priculia Maureen, & Habibi, Rahmandyah. (2022). *Tren Pembelajaran di Era Digital*, Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.33.
- Gilli, Tiwow Marlya, & Dominikus, Manulang Rojoki. (2025). *Media Pembelajaran Digital*. Jakarta: Sonpedia Publishing.
- Herman Embuiru, (1993). *Katekismus Gereja Katolik, Ende Nusa Indah*, 220.
- H. Nizamuddin. (2021) *Metode Penelitian: Kajian Praktis dan Praktis Bagi Siswa*. Jakarta: KBM Indonesia 148.
- H, S. A. (2018). *Riset Terhadap Kebidanan. Jakarta: Buku Kedokteran Jawa Barat: Lovrinz. EGC*.
- Hamidah, N. A. (2024). *memanfaatkan canva dan wordwall untuk membuat game edukasi*. Jakarta; KBM Indonesia.38
- Hamzah, Pagarra, Ahmad, Syawaluddin, Wawan, Krismanto, & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negri Makasar.10
- Herlin, E., Gatriyani, P. N., Galugu, S. N., Rizqi, V., Mayasari, N., Feriyanto, Junaidi, Qomartotun, N., Rahmi, H., Telaumbanua, C. A., Wahyudi, Ratnadewi, Aziz, A. D. & Saswati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Makassar: Tohar Media
- H. Setiana Anang. (2018) *Riset Terhadap Kebidanan*. 96.
- Indra, Nanda. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: untuk Guru Inspiratif*, Jawa Barat: Adanu Abiimata.6.
- Isnawati, & Alifah, U. (2021). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa pada Matapelajaran Matematika Kelas 2 MI Ma'arif Cekok*. Jawa Timur.205
- Isran, R., & Karo. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Jakarta: Indonesia1, 98.
- Kusmiyati. (2021) *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: P4I. 91.
- Nanda, S, Luvy, Z S., Ega, G., Ali, R., & Ardian, A, (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Riyanto, Slamet Aglis, Hatmawan Adhuta. (2022) *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.28.

Susilo Rahardjo (2022). Pemahaman Individu Teknik Nontes. Jakarta: Prenada Media Grup.94.

Teguh Triwiyanto. (2025). Manajemen Kurikulum dan pembelajaran Jakarta: Bumi Aksara. 7

➤ **Jurnal Ilmiah**

Cecep Kustandi, Darmawan, Daddy. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran*.5.

Eka, Safitri, Amrazi, Zakso, Shilmy, Purnama, Sulistyarini, & Biatari. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik melalui Media Crossword Puzzle pada mata pembelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Siantan. *On Education*, 6, 1.

Fadilah, A., Nurzakiah, R. K., Kanya, A. N., Hidayat, P. S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Of Student Research*, 1(2), 17.

Fahriana, N., Dina, H., & Noerlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02, 794.

Hamidulloh, I., Aniqoh, Ahmad, M., Maratussolihah, Trifka, F. D., & Nurma, R. F. (2021) *Media Gamifikasi Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 dan PPRA (Issue 12)*,5.

Karen, P. A. (2017). Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran Peraktik Tari Melalui Metode Jigsaw di kelas VIII-2 SMP Negeri 8 Yogyakarta. 11.

Leon, A. A., & Dkk (2021). *Penelitian Tindakan Kelas teori dan penerapannya*. 108.

Luh, H. T. (2022). *Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif*. 3.

Nana, S. (2010). Cara Belajar Aktif dalam Proses Belajar Mengajar. 27.

Nikolaus, Duli. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*.106

Noralia, Y. P., & Richardus, I. E. (2022). Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game. 2.

Novita, R., Nursa'Addah, & Irsyadunas (2025) Pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X MPLB di SMKN 1 Lubuk Basung Pe Teka, 8(1), 272.

Nugroho, A. E., & Joko, H. T. (2020). Menyelami Damai Melalui Pendidikan Agama.98.

Oktavia, P. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.1.

- Ovi, R. T., J, J., & Aah, S. A. (2023). Partisipasi Peserta Didik SD Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Blended Learning. *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7, 209. <https://doi.org/10.353931/am.v7il.818>
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Pendidikan Dan Konseling*. 2.
- Puji, R., Hidayat, W., & Primary, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa *Education*, 1, 8.
- Bernad Raho. (2022). *Penelitian Sosial Dan Tindakan Kelas*.56.
- Remerta, N. N., Rusijono, & Miftakhul, J. (2025). Model Pembelajaran Problem Based Gamification Learning.
- Septian, P. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Materi Siklus Air Kelas V Siswa Sekolah Dasar. 5.
- Siarang, A. (2024). Upaya Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik melalui Implementasi Pembelajaran Peta Konsep. *Pendidikan Kolaboratif* 1, 4, 854
- Slamet, R., & Aglis, H. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*.74.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.204.
- . (2021). *Statistika Untuk Peneliti*.112.
- Surjaweni, V. W., & Utami, L. R. (2019). *SPSS Pintar Mengolah Data Statistik Untuk Segalah Keperluan Secara Otodidak*.21.
- Wan, N. A. N., & Rafika, S. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Darma Agung*, 2, 32.
- Widarto, Rachbini. (2025). *Statistik Untuk Ekonomi dan Bisnis*.21.
- Wijaya, Y. E. (2020) Gamifikasi dalam Pendidikan.18.
- Yudin, C. (2019). Pengantar Pendidikan Bernard, R. (2022). *Penelitian Tindakan Sosial & Tindakan Kelas*. 15.
- Yusuf, A. Murin. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*.141.

➤ **Artikel Jurnal**

- Mumpuni, Primaniar, I., & Sagoro. (2018). Penerapan gamifikasi Pembelajaran Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1. 7, 1-15.

Khoiriyah, I. S. (2024). *Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember*. 73.

Septian, P. R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Materi Siklus Air Kelas V Siswa Sekolah Dasar*. 5.