ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DENGAN PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII IPS SMA SANTUN UNTAN

SKRIPSI

OLEH:

SEPTIA BELLESTARI
NIM. F1091211023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DENGAN PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII IPS SMA SANTUN UNTAN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Program Studi Pendidikan Sosiologi

OLEH:

SEPTIA BELLESTARI
NIM. F1091211023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DENGAN PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII IPS SMA SANTUN UNTAN

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

SEPTIA BELLESTARI
NIM.F1091211023

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1	**Pembimbing II**
Iwan Ramadhan, M.Pd	**Adhalia Zatalini, M.Pd**
NIP. 1993030420190310132	**NIP. 199405202023212041**

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr.Ahmad Yani T, M.Pd
NIP.19660401191021001

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DENGAN PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII IPS SMA SANTUN UNTAN

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

SEPTIA BELLESTARI
NIM.F1091211023

Disetujui,

Pembimbing 1	Pembimbing II
Iwan Ramadhan, M.Pd	**Adhalia Zatalini, M.Pd**
NIP. 199303042019031012	**NIP.199405202023212041**

Penguji I	Penguji II
Dr. Amrazi Zakso	**Hadi Wiyono, M.Pd**
NIP. 196301091987031003	**NIP.198808232019031018**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi

Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 199303042019032012

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Septia Bellestari

NIM : F1091211023

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Pontianak, Mei 2025
Yang membuat pernyataan,

Septia Bellestari
NIM. F1091211023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII IPS di SMA Santun Untan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*pre-eksperimental design*) menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*) serta observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 30,5 sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 71,2. Uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga digunakan uji *non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 (< 0,05) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan model *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi.

Kata kunci: Wordwall, Game Based Learning, Sosiologi, Wilcoxon

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Wordwall learning media with the application of the Game Based Learning model in Sociology class XII IPS at Santun Untan High School. This research uses a quantitative approach with a pseudo-experimental method (pre-experimental design) using a one group pretest-posttest design. The number of subjects in this study were 26 students. Data collection techniques were carried out through tests (pretest and posttest) and observation of student activity during learning. The results showed that the average student pretest score was 30.5 while the average posttest score increased to 71.2. The normality test showed that the data was not normally distributed, so the Wilcoxon Signed Rank Test non-parametric test was used. The test results showed a significance value of 0.001 (<0.05) which means there is a significant difference between the pretest and posttest scores. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall learning media with the Game Based Learning model has a positive effect on student learning outcomes in Sociology subjects.

Keywords: Wordwall, Game Based Learning, Sociology, Wilcoxon

MOTTO

"Iman adalah penenang hati saat semuanya sulit, dan sujud adalah
bisikan hati yang dekat tersambung dengan sang pencipta
bumi dan langit"

~Mario Teguh~

"Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya"

~QS.Al-Baqarah {2} : 286~

"Pendidikan Memiliki Akar yang Pahit, tapi Buahnya Manis**."**

~Aristoteles~

PERSEMBAHAN
Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahi Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, saya mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. **Kedua orang tua**, yang telah memberikan cinta tanpa syarat, ketulusan, dan pengorbanan yang tiada terhitung jumlahnya. Terima kasih atas doa, dukungan, semangat yang tidak pernah surut dan semua yang telah diberikan sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dan mendapatkan gelar sarjana S1
2. **Dosen Pembimbing**, yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan ilmu yang sangat berharga. Terima kasih atas kesabaran, dedikasi, serta waktu yang telah bapak/ibu luangkan untuk membantu saya menyelesaikan skripsi ini. Segala masukan dan nasihat yang bapak/ibu berikan menjadi pendorong utama untuk terus maju.
3. **Teman-teman seperjuangan**, baik yang ada di kontrakan,dikampus maupun luar kampus, yang senantiasa mendukung, memberikan semangat, dan menjadi tempat berbagi cerita. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dan saling menguatkan yang telah mewarnai perjalanan akademik saya.
4. **Salah satu orang yang tidak dapat saya sebutkan**, yang telah memberikan semangat dan kontribusi, baik langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih atas kebaikan dan dukungan yang telah diberikan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan limpahan kuasannya, sehingga peneliti dapat diberikan kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik, dengan judul penelitian "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *WordWall* Dengan Penerapan Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XII IPS SMA Santun Untan ". Penelitian ini diajukan bertujuan untuk tugas akhir peneliti yakni penyusunan Skripsi pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku Pembimbing Pertama sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan penelitian ini.
2. Adhalia Zatalini, M.Pd selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan penelitian ini.
3. Dr. Amrazi Zakso, M.Pd selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan arahan dan masukan dalam skripsi ini.
4. Hadi Wiyono, M.Pd selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan arahan dan masukan dalam skripsi ini.
5. Nursaid, S.H selaku Kepala Sekolah SMA Santun Untan, yang telah memberikan izin pra-riset penelitian.
6. Syech Geopandu Abdurizal Arsyad, S.Pd selaku guru mata pelajaran sosiologi di kelas XII SMA Santun Untan.

7. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Stella Prancisca, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Akademik dan Administrasi PIIS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
11. Kedua Orang Tua saya dan saudara saya yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
12. Sahabat saya Putri,Syapri,Anin,Ferdi,Tiara dan orang terdekat saya Alhaji Diof yang sudah memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini
13. Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak Maylin, Siti dan Angkatan 2021 serta pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi catatan amal dan diberikan pahala serta berkat dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan penelitian ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Pontianak, Februari 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL..... i
HALAMAN JUDUL.....ii
LEMBAR PERSETUJUAN..... iii
LEMBAR PENGESAHAN..... iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....v
ABSTRAK..... vi
MOTTO..... viii
LEMBAR PENGESAHAN..... ix
KATA PENGANTAR.....x
DAFTAR ISI.....xii
DAFTAR TABEL..... xiv
DAFTAR GAMBAR..... xv
DAFTAR LAMPIRAN..... xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....1
A. Latar Belakang..... 1
B. Rumusan Masalah..... 5
C. Tujuan Penelian.....6
D. Manfaat Penelitian.....7
1. Manfaat Teoritis.....7
2. Manfaat Praktis..... 7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....8
1. Fokus Penelitian.....8
2. Operasional Konsep..... 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....14
A. Media Pembelajaran.....14
B. Model Pembelajaran..... 21
C. Mata Pelajaran Sosiologi..... 26
D. Penelitian Relevan..... 28
E. Hipotesis penelitian.....30
BAB III METODE PENELITIAN.....32

A. Desain Penelitian..... 32
B. Populasi dan Sampel..... 33
C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data..... 33
D. Analisis Data..... 34
E. Validitas dan Reabilitas tes..... 36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 42
A. Deskripsi Data..... 42
1. Data umum..... 42
2. Data khusus..... 44
B. Pembahasan..... 58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 66
A. Kesimpulan..... 66
B. Saran..... 68
DAFTAR PUSTAKA..... 69
LAMPIRAN..... 75

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Data Peserta Didik Kelas XII IPS Tahun 2024 SMA Santun Untan.....4
Tabel 21 .Daftar Penelitian Relevan.....24
Tabel 4.1 Analisis data pretest 53
Tabel 4.2 Analisis hasil posttest 54
Tabel 4.3 Rangkuman hasil uji normalitas..... 56
Tabel 4.4 Rangkuman hasil uji wilcoxon 57

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Tampak depan sekolah..... 42
Gambar 4.2 visi misi sekolah.....44
Gambar 4.3 Tampilan laman utama di platform *wordwall*.....45
Gambar 4.4 Tampilan untuk mendaftarkan akun..... 46
Gambar 4.5 Tampilan laman untuk membuat aktivitas di *platfrom wordwall*.....46
Gambar 4.6 Tampilan membuat judul di platfrom wordwall..... 47
Gambar 4.7 Tampilan laman bagikan di platfrom wordwall.....48

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi.....75
Lampiran 2. Kisi-kisi instrument penelitian.....77
Lampiran 3. Modul Ajar.....78
Lampiran 4. Soal menjodohkan Pretest 83
Lampiran 5. Soal pilihan ganda Posttest 85
Lampiran 6. Contoh Tampilan Soal Dimedia Wordwall.....90
Lampiran 7. Uji Normalitas Pretest dan posttest.....91
Lampiran 8. Hasil Uji Nonparametrik Wilcoxon.....92
Lampiran 9. Data hasil jawaban pretest 93
Lampiran 10. Data hasil jawaban posttest 94
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....95
Lampiran 12. Surat Bantuan Pra-Riset.....97
Lampiran 13. Surat Balasan Pra-Riset.....98
Lampiran 14. Surat Izin Riset.....99
Lampiran 15. Surat Balasan Riset.....101
Lampiran 16. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....102
Lampiran 17. Surat Keputusan Pembimbing Artikel 104

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang harus terpenuhi, mempunyai tujuan lebih tinggi dari sekedar untuk hidup, sehingga manusia lebih terhormat dan mempunyai kedudukan yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Pendidikan juga merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Manusia sangat membutuhkan pendidikan melalui proses penyadaran yang berusaha menggali dan mengembangkan potensi dirinya lewat metode pengajaran atau dengan cara lain yang telah diakui oleh masyarakat.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 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 keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. (Maria Dimova & Stirk, 2019) mengatakan

> Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju Kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiakan manusia."

Masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori, hal ini menimbulkan rasa bosan pada diri siswa. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akhirnya menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang diberikan oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif akan semakin menambah kualitas belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap kegiatan akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Dunia saat ini memasuki era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif

dan inovatif dalam mengembangkan media dan model pembelajaran yang ada. Media *Wordwall* adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran sosiologi. Menurut P.M Sari & Yarza (Sari & Yarza, 2021) *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Nanda dkk., 2021) *wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Game* ini dapat digunakan melalui laptop atau *smarthphone*. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. *Wordwall* (Aprilia dkk., 2023) merupakan aplikasi game digital berbasis website yang menyediakan berbagai macam game serta kuis yang bisa digunakan pendidik untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Aplikasi ini dibesarkan oleh Visual Education Ltd, suatu industri Inggris.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital adalah model pembelajaran *game-based learning*. Menurut, (Kusmiyati, 2021) Model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. *Game Based Learning* (Wulandari & Safitri, 2024) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis *game* untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. *Game Based*

Learning telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan professional. *Game based learning* (Pranoto, 2020) merupakan teknik pembelajaran berlandasan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan.

Mata pelajaran sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran wajib diikuti oleh siswa kelas XII IPS SMA Santun Untan. Namun, dalam menggunakan media dan model pembelajaran terdapat guru yang masih tidak memperhatikan penggunaannya dalam pembelajaran sosiologi. Salah satu alasan guru jarang menggunakan media pembelajaran adalah pembagian jam pelajaran yang kurang efektif serta kurangnya minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model *game based learning* ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sosiologi dan dapat membantu guru dalam memaksimalkan jam pelajaran. Dengan terus mengintegrasikan media dan model pembelajaran yang inovatif, pendidikan dapat menjadi lebih efektif dalam memotivasi peserta didik untuk semangat belajar di SMA Santun Untan.

Tabel 1.1 : Data Peserta Didik Kelas XII IPS Tahun 2024 SMA Santun Untan

No	Data siswa	Keterangan
1	Laki-laki	13
2	Perempuan	13
3	Jumlah	26

Sumber : Guru Mata Pelajaran Sosiologi SMA Santun Untan

Berdasarkan hasil pra riset berupa obsevasi pada tanggal 1-2 April 2024, yang telah dilakukan peneliti, diketahui bahwa SMA Santun Untan Pontianak memiliki 6 kelas. Berdasarkan wawancara dengan Bapak SG selaku guru sosiologi di kelas XII SMA Santun Untan Pontianak, pada mata pelajaran sosiologi belum sepenuhnya menggunakan media *Wordwall* karena guru harus menentukan terlebih dahulu materi pembelajaran yang sesuai dengan media *Wordwall* dan model *game based learning* agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pada saat melakukan pra riset masih ditemukan penggunaan media yang sangat minim dilakukan dalam kelas, hal tersebut membuat peneliti tertarik melakukan eksperimen mengenai penggunaan media *Wordwall* dan model *game based learning* pada kelas XII IPS.

Dengan menganalisis Pengggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Dengan Penerapan Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMA Santun Untan, diharapkan dapat membuat kelas menjadi aktif dan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Dengan Penerapan Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS SMA SANTUN UNTAN''

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumusan masalah yang menjadi pokok pembahasan penelitian ini adalah "Analisis penggunaan media

pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game basic learning* di SMA SANTUN UNTAN ". Adapun sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan ?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan mengunakan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan ?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan ?

C. Tujuan Penelian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perencanaan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan
2. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan

3. Hasil belajar siswa dengan mengunakan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan
4. pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan

D. Manfaat Penelitian

Manfaat ini dapat dilihat dari berbagai aspek yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan wawasan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Pendidikan Sosiologi yaitu dalam mata kuliah Inovasi Media dan Teknologi Pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peserta Didik

      Pada penelitian ini media pembelajaran *WordWall* dapat dijadikan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi.

   b. Bagi Guru

      Penelitian ini menambah dan memberikan informasi serta dapat menjadi bahan penilaian bagi guru mata pelajaran sosiologi pada saat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *WordWall*

dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMA Santun Untan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah terkait penggunaan media pembelajaran *WordWall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMA Santun Untan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran *WordWall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Santun Untan dengan menggunakan pendekatan eksperimen.

2. Operasional Konsep

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah yang ada di dalam judul penelitian ini sebagai berikut

a. Media Pembelajaran *WordWall*

Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah konsep media *wordwall* itu adalah penggunaan media wordwall dalam pembelajaran oleh guru didalam kelas. *Wordwall* merupakan aplikasi pembuat game edukasi yang mudah digunakan dan tersedia berbagai fitur di dalamnya sehingga bisa membuat kelas menjadi lebih seru dan menarik. Beberapa jenis *game*

edukasi yang bisa dibuat menggunakan aplikasi *wordwall* adalah kuis, pencocokan kata, labirin, dan masih banyak lagi. Pada penggunaaan media pembelajaran *wordwall* terdapat beberapa aspek penting yaitu sebagai berikut:

a) Perencanaan

Perencanaan adalah proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Perencanaan penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran dengan mengkoordinasikan komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan, isi kegiatan, cara penyampaian kegiatan menjadi jelas dan sisitematis.

Langkah-langkah dalam perencanaa penggunaan media pembelajaran *wordwall* adalah sebagai berikut:

1) Buat akun dengan mengunjungi tautan https://*wordwall*.net/.
2) Masukkan nama, alamat email, kata sandi, dan lokasi anda Sesudah mengtekan daftar
3) Tekanlah buat aktivitas, lalu Pilihlah salah satu templat aktivitas yang tersedia.
4) Buat judul dan deskripsi permainan.
5) Format konten agar sesuai dengan genre *game*.

6) Sesudah selesai, Tekanlah selesai.
7) Untuk membagikan URL dengan peserta, gunakan opsi bagikan.

Media pembelajaran *wordwall* ini dapat membuat kondisi didalam kelas menjadi menyenangkan dengan langkah-langkah diatas dapat memudahkan guru dalam mempraktikkan penggunaannya di dalam kelas.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran adalah tahap di mana guru atau pendidik mengimplementasikan media yang telah direncanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mendukung penyampaian materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan ini mencakup bagaimana media dipilih, disiapkan, digunakan secara efektif, dan dievaluasi dalam konteks pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran adalah proses penerapan media yang telah dirancang dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu penyampaian materi, meningkatkan pemahaman siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan ini mencakup kesiapan media, kesesuaian dengan materi, keterampilan guru dalam menggunakannya, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

c) Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat

penguasaan terhadap materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil ini dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti menggunakan media pembelajaran,tes tertulis, tugas individu atau kelompok, serta observasi terhadap perilaku dan keterampilan siswa. Hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas suatu proses pembelajaran serta sebagai dasar untuk pengambilan keputusan pendidikan selanjutnya.

d) Pengaruh

Pengaruh penggunaan media pembelajaran adalah dampak atau perubahan yang ditimbulkan oleh penggunaan media dalam proses belajar mengajar terhadap aspek-aspek pembelajaran, terutama pemahaman, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan lainnya, yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Penggunaan Wordwall memungkinkan siswa belajar secara lebih menarik dan partisipatif, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Pengaruh ini dapat bersifat positif apabila media digunakan secara tepat, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi ajar.

b. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai alat untuk mengajarkan materi pada saat pembelajaran. *Game-based learning* (GBL), seperti namanya, adalah metode belajar yang memanfaatkan *game* sebagai elemen untuk mendukung tujuan pembelajaran. *Game* tersebut bisa berupa *online game*, interaksi dengan objek-objek fisik, dan bahkan *game* yang dimainkan bersama tim. Berikut tahapan-tahapan (sintak) media *wordwall* dengan *game based learning* dalam proses pembelajaran :

a) Merancang *game* melalui media *wordwall* sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
b) Menjelaskan langkah-langkah permainan dan menyampaikan materi yang akan dimainkan oleh peserta didik
c) Menjelaskan aturan main yang dimana akan dilakukan oleh individu dan kelompok, dan selama permainan dilakukan peserta didik harus menaati aturan main yang telah dibuat oleh guru.
d) Peserta didik merangkum hasil dari permainan dan mencatat point penting yang telah dijelaskan oleh guru.
e) Melakukan refleksi diri dari hasil permainan menggunakan media *wordwall*.

Dengan menggabungkan kesenangan antara bermain *game* dengan proses belajar, *game based learning* dapat memberikan keuntungan dalam

mengembangkan keterampilan siswa dalam kehidupan sehari-hari dan bisa meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar para siswa.

c. Mata Pelajaran Sosiologi

Mata Pelajaran sosiologi merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang menjadi pelajaran penting di sekolah khususnya pada SMA. Pelajaran sosiologi mempelajari berbagai hal terutama masalah-masalah sosial di masyarakat yang sifatnya kompleks. Masalah sosial di masyarakat sangat banyak. Mata pelajaran Sosiologi dipandang oleh sejumlah siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan. Muatan materi sosiologi yang menyajikan banyak teori dan konsep seperti mengandung konsekuensi kepada siswa untuk menuntut semuanya dihafal secara baik.