PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VIII E SMPN 2 SEMPARUK

SKRIPSI

OLEH

HESTI WULANDARI

NIM F1221211021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2025

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VIII E SMPN 2 SEMPARUK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

OLEH

HESTI WULANDARI

NIM F1221211021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2025

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VIII E SMPN 2 SEMPARUK

Hesti Wulandari

NIM F1221211021

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Okianna, M.Si	Heni Kuswanti, M.Pd
NIP 196210231990022001	NIP 199008152019032018

Disahkan
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP 196604011991021001

Lulus Tanggal : 21 Juli 2025

iii

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VIII E SMPN 2 SEMPARUK

HESTI WULANDARI

NIM F1221211021

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Okianna, M.Si	Heni Kuswanti, M.Pd
NIP 196210231990220001	NIP 199008152019032018

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Bistari, M.Pd	Tri Utami, M.Pd
NIP 196603131991102100l	NIP 199605042024062001

Mengetahui :
Ketua Program Studi

Thomy Sastra Atmaja, S.H, M.Pd
NIP 198512162019031010

iv

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hesti Wulandari

NIM : F1221211021

Jurusan/Prodi : P.IIS/Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

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, Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Hesti Wulandari

NIM F1221211021

v

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya. Penulis persembahkan Skripsi ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua penulis, ibu Halimah dan bapak Rajunit, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, doa, dan semangat dalam setiap langkah kehidupan. Dengan penuh kasih sayang, ketulusan, serta pengorbanan yang tak ternilai, beliau selalu mendampingi penulis baik dalam suka maupun duka. Segala doa, dukungan moril maupun materil, serta keikhlasan yang diberikan telah menjadi cahaya penerang dan motivasi terbesar hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini.
2. Kepada saudara kandung tercinta, Ramadani, Wahid, dan M. Syamil, yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan dalam setiap langkah penulis. Kehadiran kalian tidak hanya menjadi penguat di saat penulis menghadapi kesulitan, tetapi juga menjadi sumber kebahagiaan dan inspirasi dalam perjalanan hidup ini. Terima kasih atas kebersamaan, perhatian, serta dorongan yang telah membantu penulis tetap tegar dan berusaha hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada teman-teman, Adelia Salwa, Henny Muldia, Putri Meiensi, dan Rani, yang senantiasa hadir memberi semangat, canda tawa, serta dukungan disetiap perjalanan penulis menempuh pendidikan dari awal hingga akhir semester. Kalian adalah salah satu alasan penulis mampu melewati berbagai

tantangan dan suka duka selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

4. Kepada teman-teman seperjuangan di rantau, Lesmi Mulyati, Fera, Yundari, dan Yuni, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta rasa kekeluargaan yang selalu menguatkan penulis selama menempuh perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Kepada dosen penguji, Prof. Dr. Bistari, M.Pd. dan Ibu Tri Utami, M.Pd.; dosen pembimbing, Ibu Dr. Okianna, M.Si. dan Ibu Heni Kuswanti, M.Pd.; serta seluruh dosen Program Studi PPKn yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis menempuh pendidikan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Kepada almamater tercinta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Tanjungpura, yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu dan mengukir pengalaman berharga.
7. Dan yang terakhir, kepada diri penulis sendiri, atas segala keteguhan hati, kesabaran, serta kerja keras yang telah ditempuh dalam menghadapi berbagai rintangan. Terima kasih telah bertahan, berusaha, dan tidak menyerah hingga akhirnya mampu sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini.

MOTTO

"Masa depan itu dibeli oleh masa sekarang. Apa yang kamu lakukan hari ini akan menentukan masa depanmu."

(B.J. Habibie)

"Kesuksesan tidak pernah lahir dari mereka yang berhenti di tengah jalan, melainkan dari jiwa-jiwa yang terus berjuang, pantang menyerah, dan senantiasa berkomitmen untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai."

(Hesti Wulandari)

"Sesungguhnya setiap kesulitan pasti diiringi dengan kemudahan"

(QS. Al-Insyirah: 6)

"maka janganlah pernah berputus asa dari rahmat Allah Setiap langkah perjuangan yang dijalani dengan sabar dan ikhlas adalah jalan menuju keberhasilan yang diridhai-Nya."

(QS. Az-Zumar: 53).

"It always seems impossible until it's done."

(Nelson Mandela)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E SMPN 2 Semparuk. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek sebanyak 31 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa 1) Perencanaan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif yaitu adanya kerja sama antara peneliti dan guru dalam menyusun modul yang menggunakan metode *Game Based Learning* dan disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Instrumen evaluasi berupa lembar observasi guru dan peserta didik serta angket. 2) Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pendahuluan (membangun kesiapan dan menyampaikan tujuan), kegiatan inti (penyampaian materi dan pelaksanaan metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall)*, serta penutup (refleksi, penyimpulan, dan pemberian apresiasi). 3) Penerapan metode ini berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan. Observasi terhadap guru meningkat dari 77,08% menjadi 86,46%, sedangkan observasi peserta didik meningkat dari 57,5% menjadi 85%. Selain itu, hasil angket keaktifan belajar peserta didik meningkat dari 66,41% pada siklus I menjadi 84,02% pada siklus II. Dengan demikian, indikator keberhasilan telah tercapai.

Kata Kunci : Keaktifan Belajar, Metode *Game Based Learning*, Pendidikan Pancasila, *Wordwall*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkah, rakmat, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas VIII E SMPN 2 Semparuk" dengan baik dan lancar tanpa mengalami kendala yang berarti.

Dalam penyusunan skripisi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dalam bentuk saran, motivasi, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Okianna, M.Si selaku Dosen Pembimbing Pertama yang senantiasa memberikan masukan dan saran sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Heni Kuswanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi maupun saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Ismet Suhendi S.Pd selaku Kepala SMPN 2 Semparuk yang telah mengizinkan dan menerima saya untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
4. Ibu Aida S.Pd selaku guru Pendidikan Pancasila SMPN 2 Semparuk yang telah membantu peneliti dalam kontribusinya selama penelitian.
5. Bapak Thomy Sastra Atmaja, S.H.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan juga selaku dosen pembimbing akademik.

6. Bapak Dr. H Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
7. Bapak Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial, Staf Administrasi dan Akademik di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
9. Kepada kedua orang tua beserta keluarga yang selalu mendoakan dan telah memberikan dukungan selama menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2021 dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan serta dukungan baik secara moril maupun materil.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dari pembaca. Semoga penulisan skripsi ini, dapat memberikan manfaat dan dijadikan sumbangan pikiran bagi semua pihak terutama untuk penelitian selanjutnya yang akan jauh lebih baik.

Pontianak, Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN iv

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

MOTTO viii

ABSTRAK ix

KATA PENGANTAR x

DAFTAR ISI xii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xv

LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 7

E. Definisi Operasional 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA 10

A. Metode Pembelajaran *Game Based Learning* 10

B. *Wordwall* 16

C. Keaktifan Belajar 24

D. Pendidikan Pancasila 30

E. Kelebihan Metode *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar 32

F. Penelitian Relevan 33

BAB III METODE PENELITIAN 36
A. Prosedur Penelitian 36
B. Subjek dan Lokasi Penelitian 39
C. Kolaborator Penelitian 41
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 41
E. Teknik Uji Validitas Data 43
F. Uji Reabilitas 43
G. Teknik Analisis Data 44
H. Indikator Kinerja dan Indikator Keberhasilan 46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 48
A. Deskripsi Hasil Penelitian 48
B. Pembahasan 73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 77
A. Kesimpulan 77
B. Saran 79
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal Wordwall 19

Gambar 2.2 Tampilan login 20

Gambar 2.3 Tampilan awal pembuatan template 20

Gambar 2.4 Template game yang dapat digunakan 21

Gambar 2.5 Contoh tampilan game kuis 21

Gambar 2.6 Tampilan pengaturan game 22

Gambar 2.7 Tampilan akhir Wordwall 22

Gambar 3.1 Peta Lokasi SMPN 2 Semparuk 40

Gambar 4.1 Pelaksanaan Siklus I 53

Gambar 4.2 Pelaksanaan Siklus II 65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan 33

Tabel 3.1 Skor Skala Likert 45

Tabel 3.2 Kategori Persentase 46

Tabel 4.1 Uji Validitas 49

Tabel 4.2 Uji Realibilitas 50

Tabel 4.3 Hasil Observasi Guru Siklus I 54

Tabel 4.4 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I 57

Tabel 4.5 Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta. Didik Kelas VIII E Siklus I .. 58

Tabel 4.6 Hasil Angket Berdasarkan Indikator Keaktifan Belajar Siklus I..... 59

Tabel 4.7 Hasil Observasi Guru Siklus II..... 66

Tabel 4.8 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II 68

Tabel 4.9 Hasil Angket Keaktifan Helajar Peserta Didik Kelas VIII E Siklus II.. 70

Tabel 4.10 Hasil Angket Berdasarkan Indikator Keaktifan Belajar Siklus II 71

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi pedoman observasi 87
Lampiran 2 Hasil Pedoman Observasi Guru 89
Lampiran 3 Hasil Observasi Peserta didik 90
Lampiran 4 Uji Validitas Data 92
Lampiran 5 Uji Realibilitas Data 93
Lampiran 6 kisi-kisi angket keaktifan belajar 94
Lampiran 7 Angket Penelitian 94
Lampiran 8 Tabulasi Data Angket Siklus I 97
Lampiran 9 Tabulasi Data Angket siklus II 98
Lampiran 10 Jawaban Peserta Didik 99
Lampiran 11 Modul Ajar 100
Lampiran 12 Pelaksanaan Siklus I 123
Lampiran 13 Pelaksanaan Siklus II 124
Lampiran 14 SK Pembimbing 125
Lampiran 15 Tim Review Artikel 126
Lampiran 16 Izin Riset 127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran yang menentukan dalam kemajuan masa depan suatu bangsa, karena mampu meningkatkan kesejahteraan sosial dan berkontribusi kepada bangsa yang semakin maju (Aditya & Pusposari, 2024). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat".

Saptono juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses yang penting untuk meningkatkan keterampilan, memperkuat kepribadian, kecerdasan, mempertinggi budi pekerti, dan mempertebal semangat kebersamaan, sehingga dapat bersama-sama membangun bangsa maupun diri sendiri (Saptono, 2016). Maka dari itu pendidikan adalah proses yang kompleks, melibatkan pengembangan berbagai aspek diri, termasuk kecerdasan, keterampilan, dan karakter.

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan potensi sosial peserta didik. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Menurut Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2006 (Magdalena & Ramdhan, 2020) bahwa Pendidikan Pancasila memiliki tujuan dalam pembentukan kepribadian peserta didik untuk memahami dan mampu menjalankan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia sebagai bentuk kontribusinya untuk bertanggung jawab atas pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan Hal tersebut dapat terbukti bahwa Pendidikan Pancasila memiliki potensi sebagai mata pelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai potensi sosialnya secara penuh. Sehingga sebagai seorang guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila hendaknya guru tersebut dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan merancang pembelajaran kreatif sesuai dengan kompetensi program mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran dioptimalkan untuk berpusat pada peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki kemauan untuk mencari tahu dan membangun sendiri pengetahuannya, guru disini hanya berperan sebagai fasilitator saja. Sebagai fasilitator guru perlu merencanakan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik selama prosesnya, keaktifan belajar menjadi kunci keberhasilan pembelajaran, keaktifan peserta didik ini merupakan proses kegiatan yang melibatkan perbuatan dan pemikiran yang bersifat fisik dan mental (Puspitarini, 2023).

Keaktifan belajar peserta didik merupakan suatu keadaan, tingkah laku, atau aktivitas yang terjadi pada diri peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan untuk bertanya, memberikan umpan balik, menyelesaikan tugas, menanggapi pertanyaan dari guru, berkolaborasi dengan peserta didik lain, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan (Busa, 2023).

Meskipun pembelajaran aktif sangat dianjurkan terlebih lagi pembelajaran saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka yang dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif mengembangkan dan merancang potensi, minat, bakat, karakter, serta kemampuannya, dalam membentuk jati diri dalam menghadapi segala tantangan (Hasibuan dkk, 2024). Namun pada kenyataannya tidak semua peserta didik terlibat secara optimal.

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan kelas VIII E SMPN 2 Semparuk sebagai subjek penelitian berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik di kelas tersebut cenderung pasif, enggan menjawab pertanyaan dari guru, tidak berani mengemukakan pendapat ketika diminta, jarang bertanya meskipun belum memahami materi, serta kurang terlibat dalam diskusi maupun kegiatan kelompok.

Hasil pengamatan tersebut diperkuat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran, yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di kelas VIII E masih bersifat satu arah, dengan dominasi metode ceramah. Peserta didik lebih banyak bergantung pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik belum terbiasa belajar secara mandiri dan cenderung bergantung sepenuhnya pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Rendahnya keaktifan tersebut menjadi hambatan dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, serta mampu menarik minat dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Upaya yang bisa dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil yang dikeluarkan lebih maksimal yaitu salah satunya menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif berbasis teknologi. Variasi penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan keadaan peserta didik hal tersebut sangat penting untuk menjamin peserta didik dapat terus belajar dengan baik. Memberikan interupsi permainan dalam belajar juga bisa menjadi jawaban untuk menjaga suasana belajar tetap menyenangkan (Nursyafa'ah, 2024). Konsep dalam penelitian ini mengacu pada *Game Based Learning* yang merupakan metode pembelajaran berlandasan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan (Pranoto, 2020).

Pada penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* ini peneliti memilih media pembelajaran *Wordwall. Wordwall* adalah sebuah *website* yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik.

Wordwall dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam *website* (Sari & Yarza 2021). Dalam *Wordwall* terdapat pembelajaran yang interaktif seperti permainan kuis, kata-kata, kartu acak, kartu lampu kilat, menemukan kecocokan, roda acak, pengurutan grup dan membuka kotak. Pemilihan permainan dapat disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"**Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas VIII E SMPN 2 Semparuk".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII E SMPN 2 Semparuk". Rumusan Masalah tersebut dirinci dalam sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E SMPN 2 Semparuk pada setiap siklus ?

2. Bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E SMPN 2 Semparuk pada setiap siklus ?
3. Apakah penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E SMPN 2 Semparuk pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan perencanaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E SMPN 2 Semparuk pada setiap siklus.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E SMPN 2 Semparuk pada setiap siklus.
3. Mendeskripsikan hasil metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E SMPN 2 Semparuk pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan adanya penelitian ini yang telah dilakukan oleh peneliti, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini untuk memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran seperti *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka temuan penelitian ini memberikan kajian ilmiah tentang bagaimana penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dan juga peserta didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti *Wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi ide bagi sekolah dalam mengembangkan lebih lanjut rangkaian pengalaman pendidikan berbasis pemanfaatan teknologi.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dan dapat mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Game Based Learning* dengan media *Wordwall* serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Tanjungpura.

e. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan memperbarui informasi dalam bidang pendidikan, menjadi sumber inspirasi untuk penelitian lanjutan, serta meningkatkan kualitas pendidikan.

E. Definisi Operasional

1. Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall*

Game Based Learning adalah metode pembelajaran inovatif yang memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar. Menggunakan media digital seperti *Wordwall*, peserta didik belajar sambil bermain melalui adanya tantangan, aturan, dan skor. Metode ini mendorong keterampilan berpikir kritis, kerja sama, serta komunikasi, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

2. *Wordwall*

Wordwall adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui fitur-fitur yang disediakan, *Wordwall* memungkinkan guru untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas permainan seperti kuis *Open The Box* dan *Wordsearch* yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Keaktifan Belajar

Keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, ditandai dengan peserta didik turut serta dalam pelaksanaan pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan, peserta didik terlibat dalam pemecahan soal/masalah pembelajaran, peserta didik bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk generasi muda Indonesia menjadi warga negara yang berkualitas. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan dapat memahami secara mendalam nilai-nilai luhur Pancasila dan UUD 1945 sebagai dasar negara. Selain itu, peserta didik juga diajarkan untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.