Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN GAMIFIKASI MELALUI MEDIA *WORDWALL* PADA SISWA KELAS XI SMA ADIGUNA TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Tria Anggraini[1], Putut Wisnu Kurniawan[2], Deri Ciciria[3]
[123]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: triaangraini308@gmail.com[1], pututbukan@gmail.com[2], cici201528@gmail.com[3]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran gamifikasi melalui media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI SMA Adiguna pada mata pelajaran sejarah. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa dengan metode pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung, hal ini dapat dilihat dari presentase hasil pra siklus, siklus I, siklus II terdapat peningkatan. Pada pra siklus yang tuntas hanya 10 orang siswa dengan presentase 34,48% kemudian siklus I yang tuntas meningkat 17 orang siswa dengan hasil 58,62% sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan nilai tuntas 25 orang siswa dengan hasil 86,21%. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode gamifikasi melalui media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025.
Kata Kunci: Hasil Belajar, Mata pelajaran sejarah, Metode pembelajaran Gamifikasi, Media Pembelajaran *Wordwall*

Abstract: *This study aims to determine how the gamified learning method using Wordwall media can improve learning outcomes in the history subject for 11th-grade students at Adiguna Senior High School. The method employed is Classroom Action Research, conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The data collection techniques used tests, observations, and documentation. Based on the analysis, it was found that employing the gamified learning method can enhance students learning outcomes in the history class of Grade XI at Adiguna Senior High School, Bandar Lampung. This improvement is evident from the percentage increases across cycles: Pre-cycle: 10 students achieved mastery (34.48%), Cycle I: 17 students achieved mastery (58.62%), Cycle II: 25 students achieved mastery (86.21%). In conclusion, the use of a gamified learning method through Wordwall media can effectively improve learning outcomes in history for 11th- grade students at Adiguna Senior High School, Bandar Lampung, during the 2024/2025 academic year.*
Kata Kunci: *Hasil Belajar, Mata pelajaran sejarah, Metode pembelajaran Gamifikasi, Media Pembelajaran Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan, kebiasaan, dan perilaku yang diinginkan melalui pembelajaran, dengan tujuan menghasilkan perubahan pada pengetahuan, norma, keterampilan, sikap, hingga pemahaman. Proses pembelajaran merupakan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik, di mana guru bertanggung jawab memfasilitasi perkembangan siswa melalui arahan, motivasi, pengalaman

belajar yang memadai, serta pembinaan sikap, nilai, dan penyesuaian diri.

Guru berperan penting dalam menentukan hasil belajar. Oleh karena itu, guru dituntut kompeten, kreatif, dan inovatif agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Guru profesional harus mampu memilih metode pembelajaran yang bervariasi dan tepat, merancang media pembelajaran menarik, memanfaatkan permainan edukatif, peta pikiran, dan proyek kreatif agar materi mudah dipahami.

Keberhasilan pembelajaran bergantung pada keterampilan guru dalam mengajar, merencanakan pembelajaran dengan matang, serta didukung sarana, prasarana, kurikulum, metode, dan strategi yang sesuai agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan siswa aktif terlibat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI SMA Adiguna, ditemukan adanya masalah yaitu kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan, hal ini dapat dilihat guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran satu arah yang membuat siswa sebagian kurang memahami materi yang di sampaikan serta guru memberikan tugas membaca tanpa disertai variasi dalam penggunaan media maupun metode pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam proses belajar mengajar turut memperkuat kondisi tersebut yang mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Oleh karena itu, guru perlu melakukan refleksi terhadap metode pembelajaran yang selama ini digunakan untuk menilai apakah sudah sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemilihan siswa setelah memperoleh pengalaman belajar.

Sedangkan Dimyati dan Mudjiono (2006), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima 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 menunjukan ketuntasan belajar.

Menurut Azhar (2011:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Pendapat lain, Hamalik (2010:154) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan binatang.

Kemudian Morgan (Gino, 1988: 5) belajar adalah merupakan salah satu yang relatif tetap dari tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman.

Menurut (Anis, 2016: 487), pembelajaran sejarah adalah mengembangkan berpikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangan sebuah inspirasi, untuk menumbuhkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas dan mengkomunikasikan informasi dan yang terpenting adalah untuk memperkokoh jiwa berkebangsaan. Sebagai guru sejarah harus memegang peranan yang sangat penting karena guru sejarah akan menjadi garda terdepan dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah.

Menurut Uno dan Mohamad (2012:7), metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan

fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya Menurut M. Sobri (2009) dalam Prihatini (2017:173) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran tentu adalah tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah ilmu yang membahas cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan pengajaran guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Menurut 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), kelebihan metode gamifikasi dibandingan dengan metode pembelajaran lain yakni: 1) Belajar jadi lebih menyenangkan; 2) Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya; 3) Membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari; dan 4) Memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Menurut Aisyah Nurhikmah dkk, (2023), media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai.

Selanjutnya Sufri Mashuri, (2019), media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/ informas yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi mengenai edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara berdayaguna.

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 sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik.

Menurut (Harlina, dkk., 2017: 627) *Wordwall* salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media

pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Wordwall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. (Arikunto dkk 2016:1) Terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru wali kelas XI. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Adiguna bandar lampung. Penelitian ini dilaksanakan tepatnya pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes observasi dan dokumentasi. Kemudian instrumen yang digunakan adalah tes objektif, lembar pengamatan aktivitas peserta didik.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan persentase ketuntasan belajar dan rata-rata kelas (mean).

1. Teknik Penilaian

Rumus untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran gamifikasi:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

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

$\sum x$ = jumlah seluruh skor (jumlah nilai seluruh siswa)

N = jumlah siswa (banyaknya subjek)

2. Ketuntasan belajar

Ketuntasan individu akan tercapai apabila siswa mencapai 70% dari hasil tes atau dari nilai 70, ketuntasan klaksikal tercapai apabila 70% dari seluruh siswa mampu melakukan passing bawah dengan baik dan benar. Adapun rumus yang digunakan dalam menentukan ketuntasan klasifikasi sebagai berikut: Keterangan :

$$P = \frac{F}{N} = 100\%$$

P = Angka presentase ketuntasan klasikal

F = Frekuensi siswa yang tuntas N = Jumlah siswa

HASIL DANPEMBAHASAN

a. Pra Siklus

Peneliti memulai dengan meminta izin kepada pihak sekolah SMA Adiguna Bandar Lampung untuk melakukan penelitian. Tahap pra siklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum tindakan pembelajaran dilaksanakan. Observasi pra siklus dilakukan pada 10 Februari 2025 diketahui hasil pra siklus menunjukkan rata-rata nilai skor siswa adalah 63,28 dengan ketuntasan belajar 34,48% (10 siswa tuntas, 19 belum tuntas). Hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga diperlukan perbaikan melalui penerapan pembelajaran dengan metode gamifikasi menggunakan media Wordwall pada siklus I agar siswa lebih memahami materi.

b. Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. 1 kali pertemuan untuk memberikan perlakuan dengan perencanaan penelitian pada siklus I dengan menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung, dan 2 kali pertemuan untuk melakukan tes. Berikut hasil dari tahapan siklus I: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan,
3) Pengamatan, 4) Refleksi

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

Lembar observasi aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi. Dari pertemuan yang sudah dilakukan pada siklus I maka diperoleh hasil pengamatan aktivitas siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa diketahui hasil analisis dari aktivitas siswa siklus 1 di atas diketahui jumlah skor yang diperoleh yakni 29 dimana skor maksimalnya yakni 48, sehingga diperoleh persentase sebesar 60,41%. Perolehan persentase tersebut secara keseluruhan termasuk dalam kategori cukup aktif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa siklus I harus diperbaiki dan ditingkatkan lagi agar memperoleh hasil yang lebih maksimal pada siklus berikutnya.

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Lembar observasi aktivitas guru diperoleh dari pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi.

Berdasarkan hasil yang didapat diuraikan bahwa aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai sebesar 66,66% dengan kategori "cukup". Aktivitas guru pada siklus I dirasa masih kurang dan perlu di tingkatkan lagi. Oleh karena itu, perlu dilakukannya refleksi terhadap aktivitas guru, agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan dapat meningkat sehingga pembelajaran akan mencapai tujuan pembelajaran.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar siswa diperoleh setelah diterapkannya proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi dengan memberikan 20 soal pilihan ganda terkait materi materi Kemerdekaan Indonesia

Dari uraian diatas maka dapat dikatakan jika hasil belajar siswa dari tes siklus I masih kurang, hal ini dilihat dari nilai rata-rata yang di pero*l*eh siswa yaitu 67,07 dengan persentase ketuntasan 58,62% berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 17 siswa dan yang tidak tuntas ada 12 siswa, hal ini menunjukan bahwa tindakan Siklus I belum memenuhi harapan. Dari hasil Siklus I di atas maka peneliti menyusun strategi yang akan dilaksanakan pada tahap siklus selanjutnya

Pada tahap ini, peneliti dan kolaborator merefleksikan hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran gamifikasi pada siklus I yang masih memiliki beberapa kekurangan, seperti siswa kurang mandiri, jawaban belum tepat, kurang berani berpendapat, sulit berdiskusi, ribut saat diskusi, serta guru kurang optimal mengendalikan kelas. Untuk itu, perlu perbaikan pada siklus berikutnya, yaitu meningkatkan bimbingan dan arahan agar kelas lebih kondusif, memotivasi siswa lebih aktif

berpendapat, menciptakan suasana belajar menarik dengan *ice breaking*, serta memanfaatkan waktu pembelajaran secara efisien antara materi dan latihan.Karena itu, tindakan perbaikan akan dilakukan pada siklus II.

c. Siklus II

Berdasarkan pengamatan melalui lembar observasi, aktivitas guru dan siswa pada siklus II menunjukkan perkembangan yang positif. Suasana kelas lebih tenang dan teratur, siswa mulai terbiasa dengan metode pembelajaran gamifikasi, sehingga minat, keaktifan, dan rasa percaya diri mereka meningkat, terutama saat diskusi kelompok. Dibandingkan siklus I, siswa kini dapat menggunakan waktu lebih efektif untuk berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Kekurangan pada siklus I berhasil diperbaiki, siswa mampu mengikuti langkah-langkah gamifikasi dengan baik, membuat pertanyaan, memeriksa jawaban, dan hasil belajarnya pun meningkat dengan rata-rata nilai yang baik. Guru juga memperbaiki cara mengajar dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, mengingatkan teknik membaca cepat, serta mengoptimalkan penggunaan waktu. Secara keseluruhan, pembelajaran dengan metode gamifikasi berbantu media Wordwall pada siklus II telah memenuhi kriteria keberhasilan.

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa diketahui bahwa hasil analisis dari aktivitas siswa siklus II di atas diketahui jumlah skor yang diperoleh yakni 37 dimana skor maksimalnya yakni 48, sehingga diperoleh persentase sebesar 77,08%. Berdasarkan hasil tersebut secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik. Dan dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa siklus II sudah mencapai target ketuntasan.

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Berdasarkan hasil yang didapat aktifitas guru di atas diketahui aktivitas guru pada siklus II memperoleh nilai sebesar 85,41% dengan kategori "sangat baik". Aktivitas guru pada siklus II dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru siklus II sudah mencapai target ketuntasan.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil yang terlihat bahwa nilai rata-rata siswa adalah 76,38 dan ketuntasan belajar mencapai 86,21% atau terdapat 25 siswa dari 29 siswa yang sudah tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥70 sudah mencapai 86,21% lebih besar dari presentasi ketuntasan yang dikehendaki yakni sebesar 70%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar siswa pada siklus II sudah dikatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan refleksi dan analisis bersama guru, ditemukan bahwa hasil belajar sejarah siswa pada siklus II sudah dikatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kemerdekaan Indonesia dan kendala-kendala yang dialami siklus I sudah dapat diatasi dengan baik.

Hal ini disebabkan karena peneliti telah mengadakan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I sesuai dengan kebutuhan siswa dan saran yang yang telah diberikan oleh guru kolaborator yang selama ini selalu mengikuti dan mendampingi

ketika proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Data yang diperoleh berupa hasil observasi aktivitas belajar dan hasil tes tertulis siswa. Kedua data tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran gamifikasi berbantu media Wordwall pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.

1. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian selama mengikuti 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 Siswa pada Siklus I dan Siklus II

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 pada siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut:

Gambar 1
Diagram Aktivitas Siswa
Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa untuk setiap siklusnya. Hal ini terlihat jelas dari hasil analisis aktivitas siswa untuk siklus 1 dapat dikategorikan cukup baik dengan memperoleh persentase sebesar 60,41%. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa orang siswa melakukan aktivitas lain diluar pelajaran, misalnya bercerita dengan teman sebangkunya pada saat guru menjelaskan materi. Siswa masih belum serius dalam mengerjakan tugas kelompok. Banyak siswa yang ribut. Siswa juga belum berani menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat tentang pertanyaan yang diberikan oleh siswa lain. Siswa belum serius dalam mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Serta siswa juga masih bingung mengenai pembelajaran menggunakan metode pembelajaran gamifikasi.

Untuk aktivitas siswa siklus II diperoleh persentase sebesar 77,08% dalam kategori baik. Hal ini berarti bahwa siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan sudah dapat diminimalisir dan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran siswa melalui metode pembelajaran gamifikasi meningkat.

2. Hasil Belajar Siswa

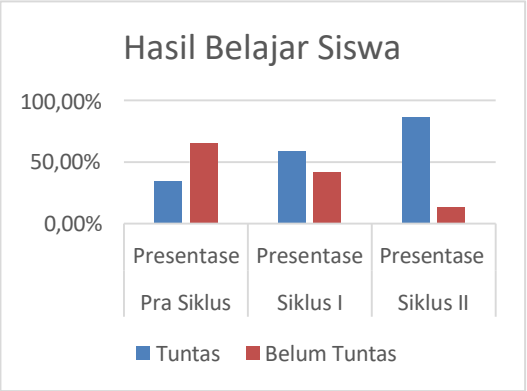
Hasil belajar sejarah melalui penggunaan metode pembelajaran gamifikasi pada siklus I dan siklus II terdapat adanya peningkatan. Pada hasil belajar post test siklus I nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terkecil adalah 35. Siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 17 siswa dan 12 siswa diantaranya belum memenuhi nilai KKM. Hal ini terjadi karena kemampuan siswa dalam proklamasih kemerdekaan Indonesia masih minim, konsentrasi saat pembelajaran kurang ditambah minimnya latihan. Pada siklus I ditemukan beberapa siswa yang mencapai nilai di atas ketuntasan, kelompok ini memang dikenal mempunyai intelegensi yang baik, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM memang dibutuhkan perhatian khusus melalui latihan yang cukup. Makin sering intensitas membaca dan berdiskusi dengan teman sejawadnya dapat meningkatkan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan dan terlatih pula menemukan gagasan utama, tema atau topik dan kesimpulan pada suatu bacaan.

Namun, pada hasil evaluasi siklus II hampir seluruh siswa cukup memenuhi nilai KKM yaitu sebanyak 25 siswa. Nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 55. Dikatakan demikian, karena indikator ketercapaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah jika rata-rata siswa telah mencapai nilai KKM 70. Jika ditelaah lebih mendalam, perolehan nilai tersebut secara keseluruhan hasil siklus 1 sampai hasil siklus II mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Berikut ini adalah tabel perbandingan hasil belajar sejarah siswa selama proses penelitian tindakan kelas ini berlangsung:

Tabel 2
Peningkatan Hasil Belajar sejarah Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

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, sikius I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 2
Diagram Peningkatan Hasil Belajar Sejarah pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.

Berdasarkan table dan diagram di atas, sebelum pembelajaran dilakukan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 34,48% dimana rata-rata skor yang diperoleh scbesar 63,28 dengan 10 siswa yang tuntas dan 19 siswa lainnya belum tuntas. Melihat hasil tersebut kemudian refleksi yang diberikan adalah dengan memperbaiki hasil belajar pada tahap pra siklus dengan menerapkan metode gamifikasi pada siklus 1. Setelah pembelajaran melalui metode gamifikasi pada siklus 1 maka diperoleh ketuntasan dengan persentase sebesar 58,62% dimana rata-rata skor yang diperoleh sebesar 67,07 dengan 17 siswa yang tuntas dan 12 siswa lainnya belum tuntas.

Persentase peningkatan metode pembelajaran gamifikasi ini masih perlu ditingkatkan untuk memperoleh hasil yang maksimal atau dapat mencapai indikator yang ditetapkan. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat 86,21% dimana rata- rata skor yang diperoleh sebesar 76,38 dengan 25 siswa yang tuntas dan 4 siswa lainnya belum tuntas.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Adiguna telah mencapai target yang telah di rencanakan. Menurut Aryo kusumo dan Hendra wahyudrajat (2020) bahwa metode gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar, ketepatan, efektivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena dengan menggabungkan elemen permainan seperti hadiah, tantangan, gamifikasi mendorong keterlibatan, motivasi siswa yang lebih besar.

SIMPULAN

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

1. Metode pembelajaran gamifikasi berbantu media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X1 SMA Adiguna Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus berjumlah 10 siswa dengan presentase 34,48% . Pada siklus I naik menjadi 17 siswa dengan presentase 58,62% dan pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 25 siswa dengan presentase 86,21%.
2. Peningkatan hasil belajar sejarah siswa dengan penerapan metode pembelajaran gamifikasi dari siklus 1 dengan rata-rata sebesar 67,07 ke siklus II dengan rata-rata sebesar 76,38. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 13,88%.

DAFTAR PUSTAKA

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 (Doctoral dissertation, 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, August). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran un tuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 3, pp. 527-532).

Ibrahim, R., & Nana, S. (2003). Perencanaan Pengajaran. Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 45–50, No. ISBN: 978-602-6329-42-4.

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. Kependidikan, 9(2).

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.

ahayuningsih, T., & Susanti, A. E. (2022). Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa di

Dalam Kelompok Kelas X-4 di Salah Satu SMA Kristen di Tanggerang [Implemention Of Gamification Method To Improve Student Cooperation In Group Of Class X-4 In One Of Christian High Schoolc In Tanggerang]. 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 (ICESS 2021) (pp. 254-258). 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.