

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 04 Kampung Olo dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* untuk siswa kelas IV SDN 04 Kampung Olo yang dikembangkan memenuhi kriteria valid oleh dosen/ ahli materi diperoleh penilaian dengan presentase 100% dengan kriteria sangat valid, dosen/ahli bahasa dengan presentase 83,3% dengan kriteria valid, serta dosen/ahli media dengan presentase 91,6% dengan kriteria sangat valid. Dari data tersebut diperoleh rata-rata validitas yakni 91,63% memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.
2. Praktikalitas *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* untuk siswa kelas IV SDN 04 Kampung Olo yang telah dinyatakan sangat praktis yang diperoleh dari praktikalitas guru yaitu 83,3% (Sangat Praktis) dan penilaian praktikalitas oleh siswa kelas IV yaitu 91,74% (Sangat Praktis). Dari data tersebut diperoleh rata-rata praktikalitas presentase 87,52%. Hal ini berarti *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* sangat praktis untuk digunakan dalam media pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Pada efektivitas hasil belajar siswa *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* untuk siswa kelas eksperimen soal *pretest* memiliki jumlah

nilai sebesar 1.790 dengan nilai rata-rata 63,92%. Sedangkan pada soal *posttest* terdapat peningkatan jumlah nilai menjadi sebesar 2.566 dan nilai rata-rata 91,64%. Selain itu juga diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,76 yang artinya memenuhi kriteria tinggi. Pada kelas kontrol *pretest* memiliki jumlah nilai sebesar 1.665 dengan nilai rata-rata 59,46%. Sedangkan pada soal *posttest* terdapat peningkatan jumlah nilai sebesar 2.295 dan nilai rata-rata 81,96. Selain itu juga diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,56 yang artinya kriteria sedang. Hal ini menunjukkan nilai pada kelas kontrol tidak setinggi nilai pada kelas eksperimen. Berdasarkan uraian tersebut maka pengembangan *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* efektif terhadap peningkatan nilai mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menyarankan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD sehingga bisa menambah ketersediaan bahan ajar pendukung saat proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran lebih bervariasi.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* dengan hasil yang lebih praktis menggunakan *web* pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.
3. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan menambahkan materi-materi dari rujukan buku lain yang lebih

banyak, sehingga produk yang dihasilkan lebih menambah wawasan peserta didik tentang pembelajaran yang dipelajarinya.

4. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan produk *Game Edukasi Wordwall* yang relevan.



DAFTAR PUSTAKA

- Adidarma, R. N., Nurjanah, S., Haryati, A., & Mutaqin, D. Z. (2025). Upaya Memilih Jenis, Tujuan Pembelajaran, dan Teknik Belajar yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(8), 1301–1315.
- Adnyana, P. E. S., Juansa, A., Rianty, E., Saputro, D. R. S., Andryadi., Winatha, K. R., & Nai'mah, T. (2025). *Pendidikan Abad ke-21*. Yogyakarta: Star Digital Publishing.
- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952.
- Agustina, M. T. (2025). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus di Kelas Inklusif. *Edukatif: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*, 1(2), 62–67.
- Amelia, Nasution, A. F., Sibarani, L. A., Sibarani, W. S., & Harahap, Y. A. A. (2024). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas. *Cemara Journal: Publishing Your Creative Idea*, 1(2), 100–114.
- Apriyantini, N. P. D., Warpala, I. W. S., & Sudatha, I. G. W. (2024). Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 44–55.
- Asyri, D., Asyri, D., Asyri, S., & Warni, D. (2024). Pengaruh Wordwall Online Games (WOW) terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(2), 548–556.
- Bila, S. S., Fitriani, A. D., & Buhori, A. (2024). Pengaruh Model Experiential Learning pada Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 503–512.
- Dosi, F., & Budiningsih, C. A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1-13.
- Ekowati, M. A. S., Poernomo, M. H., Silmano, G., & Saputra, U. W. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Visual pada Siswa SMP Kanisius Sumber: *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 16(3), 617-624.
- Elvita, Y., Khairani, F., Muhiom, M., & Rapani, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Higher Order Thinking

- Skills (HOTS) Matematika Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 98–108.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Fauzia, D., & Badarudin, B. (2022). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Sikap Peduli Lingkungan Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Literasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 451–459.
- Handoyono, N. A., & Arifin, Z. (2016). Pengaruh Inquiry Learning dan Problem-based Learning terhadap Hasil Belajar PKKR Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 31–42.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314.
- Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 20–26.
- Herdani, I. F., Ismanto, E., Novalia, M., & Syahfutra, W. (2025). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Berbasis Android untuk Mendukung Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah An Nikmah Al Islamiyah Kamboja. *Jurnal Penelitian dan Teknologi Informasi (JPTI)*, 5(4), 1149–1160.
- Hidayat, U. S. (2016). *Model-model Pembelajaran Efektif*. Sukabumi: Bina Mulia Publishing.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Kurniati, E., Fiqry, R., Nurgufriani, A., Diana, N., & Adiansha, A. A. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Aplikasi Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Hidup Bersama Alam Kelas III SDN Risa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 533–543.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.

- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2023). Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(5), 928–935.
- Mastoah, I., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80.
- Maulani, T., & Alberida, H. (2024). Meta-analisis: Praktikalitas Booklet sebagai Media Pembelajaran Biologi Berdasarkan Penilaian Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 34807–34813.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Muliana, Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 22–30.
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 50–54.
- Pristiawati, J., Alwi, N. A., & Kharisma, I. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegara Indonesia*, 2(2), 144–154.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Rahmawati, E., & Rahayu, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 69–75.
- Rahmawati, S., Anugraheni, D. D., Anindyatama, S., Istiyati, S., & Istiqomah, S. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(2), 64–77.
- Risandy, L. A., Sholikhah, S., Ferryka, P. Z., & Putri, A. F. (2023). Penerapan Model Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(4), 95–105.
- Safira, D., Larasati, P. D., & Majarosa, A. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Pancasila melalui Metode Pembelajaran Aktif di SDN Sumanda. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 4(2), 10709–10714.

- Samosir, K., & Simatupang, N. (2022). Analisis Validitas dan Praktikalitas terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah pada Materi Statistika. *Jurnal Fibonacci*, 3(1), 22–29.
- Sampurna, I., Fauzi, R., Adiputra, D. K., & Suwarno. (2022). Pengembangan Literasi Budaya Berbasis Virtual Reality pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(2), 1–12.
- Saniyah, S. (2025). Penerapan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Tata Surya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 13(8), 2212–2220.
- Sari, R., & Albina, M. (2024). Konsep Dasar Penilaian dan Evaluasi dalam Pembelajaran. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 270–280.
- Sirumapea, O., Manurung, R., & Barus, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 104202 Sei Mencirim. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 101–113.
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran dan Keterlibatan Belajar di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1188.
- Supriyono. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–50.
- Syamsinar, K., Gusnia, K., Asmawati, & Ahmad, A. K. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Educatio*, 10(1), 92–98.
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F.P. (2025). *Media Pembelajaran Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia
- Wahyuni, T., Shakila, Z., Almatasya, S. A. P., Halim, A., & Subhan, M. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 41–45.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Walef, M. S., Hadiyanto., & Syahril. (2025). *Buku Model Manajemen Pelatihan Problem Based Learning untuk Keterampilan Menulis*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Wardhani, P. A., Sabrina, S., & Fahrurrozi. (2023). Pengembangan Media Audiovisual Berbantuan Powtoon pada Muatan Pelajaran Matematika

untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 75(1), 144–154.

Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Makassar: Nas Media Indonesia.

Wijaya, E. Y., Tahir, M., & Nurqomariah, J. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi, dan Minat Belajar Peserta Didik. *Joutica*, 10(1), 12–26.

Wulandari, P., Nopitasari, Negara, M. C., Risdalina, & Destrinelli. (2024). Penerapan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(4), 17743–17750.

