

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media *Wordwall* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS digital di kelas VIII SMP Assalafiyah Krangkeng, dapat disimpulkan beberapa hal penting.

1. pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wordwall* dirancang melalui tiga tahapan sistematis. Pada tahap persiapan, guru membagi siswa ke dalam empat kelompok heterogen dan menyampaikan materi Interaksi Sosial sebagai landasan pemahaman. Tahap pelaksanaan mengintegrasikan tiga fitur *Wordwall* dengan fungsi berbeda: Quiz Box untuk mengaktivasi memori awal siswa, Spin the Wheel untuk memperkuat pemahaman konsep, dan True or False untuk memverifikasi penguasaan materi. Pada tahap evaluasi, diterapkan sistem penilaian yang memberikan 10 poin untuk jawaban benar, 0 poin untuk jawaban salah, serta 5 poin tambahan bagi siswa yang berinisiatif menjawab. Menariknya, ketiadaan LCD di kelas tidak menjadi penghalang berkat strategi adaptif guru yang menampilkan *Wordwall* melalui laptop, membacakan soal dengan artikulasi jelas, mengatur posisi duduk siswa agar semua dapat melihat layar, dan menerapkan sistem rotasi kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa kreativitas pedagogis guru memegang peranan sentral dalam mensukseskan pembelajaran digital meskipun dengan keterbatasan sarana, membuktikan bahwa *Wordwall* cukup fleksibel digunakan dalam kondisi fasilitas terbatas.
2. partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS digital menggunakan *Wordwall* menunjukkan karakteristik yang beragam dalam empat dimensi keterlibatan. Dimensi behavioral engagement terlihat dari keberanian siswa menjawab pertanyaan, keaktifan bergerak ke depan kelas, dan keterlibatan langsung dalam permainan interaktif. Dimensi cognitive engagement tampak melalui penerapan strategi berpikir seperti mencari kata kunci dalam

soal dan pembagian peran strategis dalam kelompok, menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi kognitif melalui diskusi dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Dimensi emotional engagement tercermin dari antusiasme tinggi dan ekspresi kegembiraan siswa selama pembelajaran, membuktikan bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan ketertarikan yang kuat pada siswa. Dimensi social engagement ditandai dengan peningkatan intensitas interaksi, kerja sama dalam kelompok, dan komunikasi antarsiswa yang lebih dinamis. Berdasarkan tingkat keterlibatan tersebut, siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori: partisipasi aktif yang ditunjukkan oleh siswa yang berani memimpin diskusi dan berinisiatif tinggi, partisipasi cukup aktif pada siswa yang memberikan respons positif namun jarang memimpin, serta partisipasi kurang aktif pada siswa yang terlibat namun cenderung mengikuti arahan anggota lain.

3. terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi implementasi *Wordwall* dalam pembelajaran. Faktor pendukung meliputi antusiasme siswa yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan, kompetisi kelompok yang positif sehingga mendorong kerja sama tim, sistem penilaian tanpa penalti yang membuat siswa lebih berani mencoba menjawab, kompetensi guru dalam mengelola media pembelajaran, serta kemudahan akses aplikasi *Wordwall*. Di sisi lain, faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan teknis seperti ukuran layar laptop yang kecil dan koneksi internet yang tidak stabil, dinamika kelas yang sangat intensif dengan volume suara meningkat signifikan, kecemasan komunikasi yang dialami sebagian siswa, dominasi partisipasi oleh siswa dengan kepercayaan diri tinggi, dan kecenderungan beberapa siswa yang terlalu fokus pada perolehan poin. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru melakukan berbagai intervensi pedagogis seperti membacakan soal dengan jelas dan lantang, mengatur rotasi kelompok secara teratur, memberikan batasan waktu untuk menjawab, serta memberikan kesempatan secara acak agar distribusi partisipasi lebih merata di seluruh siswa.

B. Saran

1. Saran Praktis

a. Bagi Guru

Guru disarankan memanfaatkan *Wordwall* secara terencana sebagai penguatan materi dan evaluasi formatif, misalnya 2–3 kali per bulan, dengan variasi soal dan tingkat kesulitan yang disesuaikan kemampuan siswa. Guru juga perlu menerapkan rotasi perwakilan kelompok agar partisipasi merata. Pada kelas dengan fasilitas terbatas, guru dianjurkan membacakan soal dengan jelas, mengatur posisi duduk siswa, serta membatasi waktu menjawab agar pembelajaran tetap kondusif dan efektif.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan menggunakan *Wordwall* sebagai sarana melatih kerja sama, komunikasi, dan keberanian menyampaikan pendapat. Sikap aktif dan antusias yang terbentuk selama permainan diharapkan dapat diterapkan pada pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya, sehingga siswa terbiasa berpartisipasi secara aktif dan percaya diri dalam berbagai kegiatan belajar.

c. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk meningkatkan dukungan terhadap fasilitas pembelajaran berbasis digital agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menarik bagi siswa. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menyediakan jaringan internet yang stabil serta perangkat pendukung seperti komputer atau laptop yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, pihak sekolah juga diharapkan dapat memberikan pelatihan sederhana kepada para guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital sehingga guru mampu mengelola dan menggunakan media digital secara lebih kreatif dan efektif. Dengan adanya dukungan fasilitas dan peningkatan kemampuan guru tersebut, pemanfaatan media pembelajaran seperti *Wordwall* maupun media digital lainnya diharapkan dapat berjalan lebih optimal dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

2. Saran Akademik

Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian ini dengan membandingkan *Wordwall* dengan media digital lain, menerapkannya pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengeksplorasi strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemerataan partisipasi siswa, khususnya bagi siswa yang cenderung pasif atau kurang percaya diri.

Keterbatasan Penelitian

1. Waktu penelitian yang singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang penggunaan *Wordwall* .
2. Keterbatasan fasilitas, terutama awalnya tidak adanya LCD (baru ada sekarang) dan jaringan internet yang kurang stabil.
3. Subjek penelitian hanya satu kelas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.