

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMPI Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Implementasi media pembelajaran game edukasi berbasis Quiz Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam telah dilaksanakan melalui tahapan pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran, menetapkan tujuan yang ingin dicapai, mempersiapkan materi, serta merancang kuis interaktif menggunakan aplikasi Wordwall sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi sebagai pengantar sebelum peserta didik mengikuti aktivitas kuis melalui media Wordwall. Setelah kegiatan selesai, guru melakukan evaluasi dengan membahas hasil pekerjaan peserta didik, memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar maupun yang masih keliru, serta mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.
2. Penggunaan media game edukasi berbasis Quiz Wordwall memberikan berbagai implikasi terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari sisi positif, media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, interaksi

antara guru dan peserta didik juga menjadi lebih intensif karena proses pembelajaran berlangsung secara komunikatif dan melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa. Suasana kelas menjadi lebih dinamis melalui kegiatan diskusi, menjawab soal, dan kompetisi yang berlangsung secara sehat. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa implikasi yang perlu mendapat perhatian, di antaranya kecenderungan sebagian peserta didik lebih berfokus pada perolehan skor daripada memahami materi, meningkatnya keramaian kelas saat permainan berlangsung, serta kendala teknis berupa jaringan internet yang kurang stabil sehingga dapat menghambat kelancaran pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu mengelola pembelajaran secara efektif agar penggunaan Wordwall tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Keberhasilan implementasi media pembelajaran game edukasi berbasis Quiz Wordwall dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung maupun penghambat. Faktor pendukung meliputi tingginya antusiasme dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran digital, tersedianya fasilitas pendukung seperti laptop, LCD proyektor, papan interaktif digital (PID), serta akses internet yang memadai. Di samping itu, kemudahan penggunaan aplikasi Wordwall dan beragam pilihan permainan interaktif juga menjadi daya tarik yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, beberapa faktor yang menjadi penghambat antara lain keterbatasan jaringan internet, waktu pembelajaran yang relatif singkat, keterbatasan fitur pada akun Wordwall versi gratis, serta kecenderungan sebagian peserta didik lebih berorientasi pada permainan dibandingkan pendalaman materi. Walaupun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa hambatan-hambatan tersebut tidak mengurangi efektivitas

penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran. Dengan dukungan fasilitas yang memadai, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, serta pengawasan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, media Quiz Wordwall mampu menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPI Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Temuan penelitian ini mendukung dan memperkuat Teori Media Pembelajaran, Teori Game-Based Learning, serta Teori Konstruktivisme dalam penerapannya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media game edukasi berbasis Quiz Wordwall terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif peserta didik, pemahaman materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membantu peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Selain itu, penelitian ini turut memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Implikasi

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pemanfaatan Quiz Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sekaligus membantu guru dalam melaksanakan penilaian dan evaluasi secara lebih efektif dan efisien.

b. Bagi Peserta Didik

Penerapan Quiz Wordwall memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Kondisi tersebut dapat mendorong peningkatan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk terus mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan fasilitas yang memadai, seperti akses internet yang stabil, perangkat pendukung pembelajaran digital, serta sarana teknologi lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran. Kajian lebih lanjut dapat dilakukan pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, maupun variabel penelitian yang berbeda untuk memperluas hasil penelitian yang telah ada.

C. Saran

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Guru disarankan untuk memanfaatkan Quiz Wordwall secara terencana dan proporsional dengan tetap mengarahkan peserta didik pada pencapaian tujuan pembelajaran. Guru juga perlu memastikan bahwa penggunaan permainan tidak mengurangi fokus peserta didik terhadap pemahaman materi yang dipelajari.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan dukungan terhadap implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan Quiz Wordwall sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar, bukan hanya sebagai media hiburan atau permainan semata, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan Wordwall dengan fokus kajian yang lebih luas, baik pada aspek hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan berpikir, maupun penerapannya pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda.