

ABSTRAK

Rose Berseryati Sipayung (01409180025)

PENGGUNAAN *GAMES* EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING

(ix + 25 halaman: 20 lampiran)

Partisipasi siswa menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya, sering ditemukan masalah-masalah yang menunjukkan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran terlebih dalam masa pembelajaran daring ini. Fenomena kurangnya partisipasi siswa, ditemukan penulis ketika melakukan program pengalaman lapangan 2 pada salah satu sekolah Kristen di Jakarta. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis menggunakan *games* edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring. Adapun *games* edukasi yang digunakan yaitu Quizizz dan Word Wall. Tujuan dari penulisan ini yaitu menjelaskan efektivitas penggunaan *games* edukasi seperti Word Wall dan Quizizz untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran daring. Penulisan ini dikaji dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Guru mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran tersebut yaitu partisipasi siswa dalam pembelajaran daring meningkat. Solusi dengan menerapkan *games* edukasi sebagai media pembelajaran sebagai wujud nyata peran guru dalam menunjukkan keindahan yang Tuhan sediakan kepada manusia lewat keberadaan media pembelajaran yang berkaitan dengan nilai estetika. Saran yang diberikan yaitu diperlukan penelitian lebih lanjut terkait penerapan *games* edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui metode kuantitatif dan evaluasi penggunaan media pembelajaran secara berkala.

Referensi: 59 (1996-2021).