

**PENGARUH GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SD NEGERI
GUWOSARI**



**Universitas
Alma Ata**
The Globe Inspiring University

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan Universitas Alma Ata Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun Oleh:

Dewi Siti Aisyah

NIM 211100697

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ALMA ATA

YOGYAKARTA

2025

ABSTRAK

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan. Salah satu aspek fundamental dalam pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Agama Islam, yang berfungsi untuk membentuk karakter moral dan spiritual siswa. Namun pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai kendala seperti minat belajar yang rendah serta keterbatasan media interaktif. Kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran PAI menjadi permasalahan utama yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi seperti wordwall menjadi inovasi yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan wordwall dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SD Negeri Guwosari.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari 31 siswa kelas VI, yang dibagi menjadi kelas eksperimen (menggunakan Wordwall) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional). Analisis statistik menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat signifikan dari 28,75 menjadi 87,50 setelah menggunakan Wordwall. Uji Mann-Whitney menghasilkan Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa game edukasi Wordwall dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI. Diharapkan inovasi ini dapat diadopsi oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam, Wordwall, Media Pembelajaran, Game Edukasi, Hasil Belajar.

ABSTRAK

Education plays a crucial role in developing students' potential to face life's challenges. One of the fundamental aspects of education in Indonesia is Islamic Religious Education (IRE), which aims to shape students' moral and spiritual character. However, IRE learning still faces various obstacles such as low student interest and limited interactive media. The lack of student engagement in IRE learning becomes a major issue that affects their academic performance.

With the advancement of technology, the use of educational game-based learning media such as Wordwall has become a promising innovation to enhance student engagement. This study aims to examine the effect of using Wordwall in improving IRE learning outcomes among students at SD Negeri Guwosari.

This research uses a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consists of 31 sixth-grade students, divided into an experimental class (using Wordwall) and a control class (using conventional methods). Statistical analysis showed a significant increase in the average student score from 28.75 to 87.50 after using Wordwall. The Mann-Whitney test resulted in an Asymp. Sig (2-tailed) = 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes.

The study concludes that the Wordwall educational game can be an effective solution to enhance IRE learning outcomes. It is hoped that this innovation can be adopted by teachers to create more interactive and enjoyable learning experiences for students.

Keywords: Islamic Religious Education, Wordwall, Learning Media, Educational Game, Learning Outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari aspek kehidupan ini. Pada dasarnya pendidikan bukan saja hanya membebaskan manusia dari kebodohan tetapi turut membebaskan manusia dari ketertinggalan zaman. Pendidikan adalah satu hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia, tanpa pendidikan yang berkualitas, pertumbuhan di negara ini akan semakin menurun (Dinah, 2016b).

Pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana dengan sangat baik untuk mendukung peserta didik di dalam mengembangkan seluruh potensi yang mereka miliki, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang memiliki kecakapan yang menyeluruh, sehingga dengan demikian mereka mampu menghadapi dan menjalani tantangan dalam kehidupan dengan baik (Salim, 2015).

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu fokus utama pemerintah, bahkan pemerintah sendiri telah melakukan berbagai upaya untuk memajukan pendidikan yang ada di Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada pasal 31 ayat 3 dan 4 yang menyatakan bahwa pemerintah mempunyai kewajiban mencerdaskan masyarakat pendidikan (Suncaka, 2023). Salah satu aspek yang penting dalam pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan

Agama Islam, yang memiliki peran dalam menanamkan nilai-nilai moral serta spiritual kepada peserta didik.

Pada kenyataannya dalam pembelajaran PAI sering kali mengalami berbagai tantangan, di antaranya kurangnya minat siswa dalam pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik, serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Permasalahan ini menjadi semakin nyata di era digital, yang mana siswa lebih tertarik pada teknologi dan aktivitas visual yang lebih dinamis. Guru yang selalu mengandalkan metode tradisional seperti ceramah sering menemui kesulitan dalam menarik perhatian siswa sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Hampir semua siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran PAI, yang seharusnya menjadi sarana penting dalam membentuk karakter spiritual mereka.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, berbagai metode pengajaran mulai dirancang guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Yang menjadi salah satu inovasi populer adalah penggunaan media edukasi berbasis permainan. Permainan edukasi ini salah satunya yaitu penggunaan *wordwall* yang menyajikan berbagai quiz pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dalam penggunaan media *wordwall* ini harapannya dapat meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas serta meningkatkan hasil belajar mereka. *Wordwall* merupakan platform yang dapat digunakan para guru untuk menciptakan

permainan edukasi yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran PAI (Utami et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci untuk menarik perhatian siswa, apalagi jika media tersebut berbasis permainan (game). Permainan pada umumnya memberikan kesan menyenangkan. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan permainan dan mendorong partisipasi siswa menggunakan teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk melanjutkan proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran tradisional (Putri et al., 2024). Menentukan media yang sesuai dalam pembelajaran dapat memaksimalkan hasil belajar siswa seperti menggunakan game edukasi *wordwall*.

Berkaitan dengan hal tersebut, peran guru sangatlah penting dalam menggabungkan teknologi dalam pembelajaran. Bagi para guru, penguasaan teknologi merupakan kemampuan yang harus dimiliki untuk mendukung serta meningkatkan proses pembelajaran sehingga menghasilkan inovasi-inovasi yang baru (Fikriansyah & Layyinnati, 2023). Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang mempertahankan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan tugas tertulis. Metode ini sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu kendala utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan PAI.

Wordwall merupakan software yang beroperasi secara online dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan. *Wordwall*

merupakan media pembelajaran yang interaktif, beragam dan tidak membosankan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Afrida, 2024). *Wordwall* merupakan platform yang menawarkan berbagai permainan edukasi yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Platform ini tidak hanya membawa siswa lebih memahami materi tetapi juga mengasah keterampilan kognitif dan juga motorik mereka melalui permainan yang dirancang dengan baik. *Wordwall* merupakan platform yang menawarkan permainan edukasi yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran termasuk PAI. Game edukasi *wordwall* menawarkan berbagai fitur interaktif yang membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif. Harapannya permainan ini dapat menumbuhkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar.

Di SD Negeri Guwosari, salah satu permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah rendahnya perhatian siswa selama proses belajar berlangsung. Banyak siswa yang kurang dalam memperhatikan penjelasan guru dan sibuk dengan aktivitas lain seperti bermain atau menggambar. Ketika diberikan tugas, sebagian besar siswa tidak mencapai nilai di atas rata-rata, yang menunjukkan minimnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Guru pun mengatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menunjukkan perlunya menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan

menarik agar siswa lebih tertarik dan hasil belajar mereka semakin meningkat.

Sebagai bagian dari materi PAI untuk kelas VI di SD Negeri Guwosari yaitu mengaji Al-Quran Surah Al-A'la yang merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral dan spiritual dalam Islam. Namun, pada kenyataannya materi ini sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, terutama ketika diajarkan dengan metode tradisional seperti ceramah atau hafalan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran, salah satunya dengan menggunakan game edukasi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam mengaji Al-Quran Surah Al-A'la. Melalui penggunaan media edukasi berbasis permainan, seperti wordwall diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengetahui penggunaan game edukasi *wordwall* dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Guwosari. Dengan menggunakan *wordwall*, diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka juga semakin meningkat. Penelitian ini juga bertujuan untuk menggali beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya perhatian siswa saat berlangsungnya pembelajaran PAI serta bagaimana inovasi media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan

dapat memberikan kontribusi bagi para guru serta praktisi pendidikan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran digital, khususnya pada mata pelajaran PAI, supaya pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah mengacu pada berbagai faktor yang dapat menjadi penyebab suatu masalah, dalam hal ini perlu dijelaskan secara menyeluruh mengenai permasalahan yang perlu dipertimbangkan. Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI, mereka cenderung sibuk dengan aktivitas lain seperti bermain atau menggambar selama proses pembelajaran PAI. Hal ini menunjukkan kurangnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan, kemudian berdampak pada hasil belajar yang rendah.
2. Pembelajaran PAI masih menggunakan dominan menggunakan metode ceramah yang kurang menarik. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti menggunakan permainan yang edukatif. Hal ini memperburuk persepsi siswa bahwa pembelajaran PAI tidak menarik.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan hasil identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang berbasis game edukasi *wordwall*?
2. Sejauh mana pengaruh media pembelajaran game edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI di SD Negeri Guwosari?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menjelaskan perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran game edukasi *wordwall*.
2. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran game edukasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri Guwosari.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat positif yang dirasakan oleh pihak-pihak berikut ini;

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan manfaat secara teoretis yaitu dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai media *wordwall* dalam pembelajaran PAI dan

memberikan keefektifan dalam pembelajaran PAI menggunakan media game edukasi ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI perantara media yang lebih interaktif serta menyenangkan.
- b. Bagi pendidik, dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja seorang guru dalam memanfaatkan teknologi serta dapat menjadi bahan referensi media pembelajaran ditahun ajaran selanjutnya.
- c. Bagi penulis sejenis, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi untuk menghasilkan dan menyempurnakan penelitian selanjutnya.

- Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34.
- Hairiyah, et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Assalafiyah Yogyakarta 1.
- Hasan, M. et al. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.
- Hidayati, E. R. (2022). Komparasi Minat Belajar Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Web Wordwall dan Paper Test di MI Ma'arif Patihan Wetan. *Skripsi*, 2.
- Ismail, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–269.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniawati, P. (2017). Media pembelajaran, Pengertian, fungsi, dan Urgesinya bagi anak milenial. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7.
- Maghfirah, S., & Sulaiman, S. (2022). *Pengaruh Platform Wordwall Berbasis Website dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI*. *As-Sabiqun*, 4(5), 1481–1498.
- Mardiatmoko, G.-. (2020). Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3),

333–342.

Musrifah, S., (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Web Wordwall Terhadap Motivasi dan Kemandirian Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. ... : *Jurnal Ilmu Sosial* 5(1).

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.

Pokhrel, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pai Peserta Didik Kelas Vii Smpn 4 Gadingrejo. *Αγαν*, 15(1), 37–48.

Sugiyono. (2012). *Statistik Untuk Penelitian.pdf* (pp. 1–370).

Purnama, S. D. (2023). Pengaruh Media Flash Start LIBA (lingkungan Ibadah, Bersih, dan Asri) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 115 Rejang Lebong.

Putri, M., Usman, A., & Nasrullah, Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 182.

Rohmatunnisa, A. (2022). Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022. 1–139.

Rusyono, R. et. a. (2024). Pengembangan media pembelajaran word search pazzel untuk meningkatkan keterampilan literasi digital pada siswa sd. *Elementary*

School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An, 11(2), 550–559.

Salim, A. (2015). Manajemen Pendidikan Karakter Di Madrasah (Sebuah Konsep dan Penerapannya). *Tarbawi*, 1(02), 1–16.

Shoffa et al. (2021). *Buku Media Pembelajaran* (Issue January).

Suncaka, E. (2023). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* , 2(3), 36–49.

Suparyanto dan Rosad. (2020). *Hipotesis Uji T. Suparyanto Dan Rosad*, 5(3), 248–253.

Tiara at al. (2016). Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran a. Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi *Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 5–24.

Utami, F. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61.