



The Effectiveness of Wordwall-Based Game-Based Learning Model in Islamic Religious Education on Students' Learning Independence at SMPN 12 Padang

Rima Septiani¹, Sulaiman²

Rimaseptiani0909@gmail.com¹, sulaiman@fis.unp.ac.id

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, Indonesia

ABSTRACT

The process of Islamic Religious Education learning at SMPN 12 Padang still faces several challenges, especially in the aspect of students' learning independence. Some students tend to be passive during lessons, waiting for answers from their classmates due to a lack of understanding of the material, and doubting their own abilities, which leads them to prefer copying others' answers. This low learning independence affects the students' learning outcomes. This condition is caused by the learning model, which is less varied and has not been able to create an interactive and enjoyable learning environment. Therefore, an innovative learning model is needed that can foster motivation, activity, and a sense of responsibility among students for their learning process. One relevant model is Game-Based Learning (GBL) using Wordwall, which integrates digital game elements into the learning activities to create a more engaging and meaningful learning experience. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of the non-equivalent control group type. The research sample consists of two classes: the experimental class and the control class, with a total sample size of 29. The research instruments include a learning outcomes test and a learning independence questionnaire. Data analysis techniques involve normality tests, homogeneity tests, linearity tests, paired sample t-tests, independent sample t-tests, N-Gain tests, as well as correlation and simple linear regression analyses to test the hypotheses, using SPSS version 27. The results show that the Game-Based Learning model using Wordwall is effective in improving students' learning outcomes and independence. The paired sample t-test produced a significance value of 0.000 (< 0.05) with a mean difference of -13.897, indicating a significant improvement between the pretest and posttest scores in the experimental class. The independent sample t-test showed a significance value of 0.02 (< 0.05), indicating a significant difference between the experimental and control classes. Based on the N-Gain analysis, the average score of 62.43% falls into the category of fairly effective. Meanwhile, the correlation and simple linear regression tests showed a significance value of 0.001 (< 0.05), meaning there is a significant relationship and influence between learning independence and students' learning outcomes. Thus, the alternative hypothesis is accepted, and the Wordwall-based GBL learning model can be an effective alternative to improve students' learning outcomes and independence in Islamic Religious Education.

Keywords: Learning Model, GBL, Wordwall, Learning Independence, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Komponen kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan komunikasi guru-siswa dan menciptakan lingkungan kelas yang lebih menarik (Oktariyanti et al., 2021). Karakteristik individu dan gaya belajar siswa dapat memengaruhi pemilihan model pembelajaran yang efektif, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman materi Pelajaran (Farias et al., 2009).



Tabel 1. 1 Rekapitulasi Data Nilai PH 1 Kelas VII

NO	Kelas	KKTP 80	
		≥ 80	≤ 80
1.	VII.3	38,7%	61,2%
2.	VII.4	48,3%	51,6%

Berdasarkan hasil observasi terhadap nilai Sumatif Tengah Semester (STS) ganjil, diketahui bahwa dari 34 peserta didik, hanya 7 orang yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Proses Pembelajaran (KKTP), sementara 27 peserta didik lainnya belum mencapai standar yang ditentukan. Jika dihitung secara persentase, hanya sekitar 20,59% peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Hasil pengamatan terhadap sikap dan perilaku belajar peserta didik juga mengindikasikan tingkat kemandirian belajar yang masih rendah. Hal ini tercermin dari adanya beberapa peserta didik yang cenderung pasif dalam pembelajaran, seperti hanya menunggu jawaban dari teman sebangku karena merasa tidak memahami materi yang diajarkan. Bahkan, tidak sedikit peserta didik yang meragukan kemampuan sendiri sehingga lebih memilih melihat dan meniru jawaban teman lainnya. Rendahnya kemandirian belajar ini diduga berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga belum mampu membangkitkan minat dan partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, masih ditemukan peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pelajaran, bahkan terlihat bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi. Oleh karena itu, jelaslah bahwa paradigma pembelajaran terapan belum berhasil menjadikan kelas sebagai tempat yang ramah dan menarik bagi siswa untuk belajar.

Coffey, (2017) menjelaskan bahwa *Game Based Learning* memanfaatkan permainan untuk tujuan yang serius, sehingga mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Coffey juga menggambarkan *Game Based Learning* sebagai model pembelajaran yang memasukkan materi pelajaran ke dalam kegiatan permainan, sehingga peserta didik bisa saling berinteraksi. Salah satu keuntungan utama dari *Game Based Learning* adalah kemampuannya untuk membangun kemandirian belajar peserta didik. Dalam lingkungan yang mendukung permainan, peserta didik didorong untuk mengambil inisiatif, mengeksplorasi konsep-konsep baru, dan mengembangkan strategi belajar mereka sendiri (Mulyani *et al.*, 2023).

Model *Game Based Learning* (GBL) dalam penelitian ini dikombinasikan dengan penggunaan website *Wordwall* sebagai media digital pembelajaran. Pemanfaatan *Wordwall* dalam penerapan GBL menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Media ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih variatif dan menyenangkan. Hasil penelitian Tanthowi *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* memiliki tingkat pemahaman materi yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Melalui suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, menumbuhkan semangat belajar, serta mendorong mereka menjadi lebih percaya diri dan mandiri dalam memahami materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:7) metode kuantitatif lebih mengutamakan pengumpulan data numerik dan analisis statistik. Langkah-langkah dalam studi eksperimental kuantitatif ini adalah sebagai berikut: mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan data empiris, menganalisis data, dan akhirnya, menarik kesimpulan berdasarkan perhitungan statistik. Eksperimen dalam konteks penelitian dimaknai sebagai suatu prosedur yang dirancang secara sadar dan sistematis oleh peneliti untuk memperoleh bukti yang dapat mendukung hipotesis.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan desain *non-equivalent control group design*. Pada desain ini, penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak (Sugiyono, 2013:79). Adapun desain penelitian ini disajikan pada gambar berikut

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Post-test* pada kelompok eksperimen

O₂ = *Post-test* pada kelompok kontrol

X = *Treatment* (penerapan *Wordwall*)

Sugiyono (2013:80) menegaskan bahwa istilah "populasi" mengacu pada kategori luas yang mencakup semua hal atau subjek dengan ciri dan jumlah tertentu yang telah dipilih peneliti untuk diteliti guna menarik kesimpulan. Seratus lima puluh dua siswa kelas enam SMPN 12 Padang merupakan populasi penelitian ini.

Tabel 3. 2 Data Peserta didik Kelas VII T.A 2025/2026

Kelas	L	P	Jumlah
VII.1	20	12	32
VII.2	20	11	31
VII.3	19	12	31
VII.4	19	12	31
VII.5	8	24	32
VII.6	8	24	32
VII.7	6	26	32
VII.8	8	24	32
Total			253

Teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling dimana tidak memberi peluang/kesempatan sama dari populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013:84).

Pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2013:85). Peneliti memilih dua kelas dari seluruh kelas di SMPN 12 Padang yakni kelas VII.4 (kelas eksperimen) dan kelas VII.3 (kelas kontrol). Kelas yang dipilih merupakan hasil rekomendasi pendidik mata pelajaran PAI dan BP dengan mempertimbangkan kemampuan dan jadwal belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Paired Sample t-Test

Pengujian ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang saling berpasangan atau terikat.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Paired Sample t-Te

Paired Samples Statistics						
			Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post Test Eksperimen		88.93	29	8.405	1.561
	Pre Test Eksperimen		72.52	29	7.890	1.465

Paired Samples Correlations					
				N	Correlation
Pair 1	Post Test Eksperimen & Pre Test Eksperimen			29	.678
					Sig. .000

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper		
Pair 1	Post Test Eksperimen - Pre Test Eksperimen	-16.414	6.560	1.218	-13.918	-18.909	-13.474	.000

Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0.05. hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan

posttest pada kelompok yang sama. Nilai rata-rata perbedaan sebesar -16.414 menunjukkan bahwa skor *posttest* secara signifikan lebih tinggi dari skor *pretest* (karena selisih dihitung sebagai *pretest* – *posttest* dan bernilai negatif). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan diberikan sehingga model pembelajaran atau perlakuan yang diterapkan efektif dalam peningkatan hasil belajar.

2. Uji Independen Sample t-Test (uji t berpasangan)

Dua kelompok sampel terpisah dapat dibandingkan rata-ratanya menggunakan teknik ini. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah nilai rata-rata kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Persyaratan utama uji ini adalah adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok jika nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05. Tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok data jika nilai p lebih besar dari 0,05.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Independen Samples t-Test

		Independent Samples Test							
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Nilai	Equal variances assumed	.454	.503	2.388	56	.020	4.966	2.079	.800
	Equal variances not assumed			2.388	55.115	.020	4.966	2.079	.799

Berdasarkan tabel diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.02, baik varians diasumsikan sama atau tidak sama. Nilai ini lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai hasil belajar antara dua kelompok yang dibandingkan. Kemudian pada Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.503 yang artinya lebih besar dari 0.05. sehingga asumsi kesamaan varians dapat diterima. Hasil uji t menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar berbeda secara signifikan antara kedua kelompok, dengan selisih rata-rata sebesar 4.966. dengan demikian perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen kemungkinan besar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

3. N_Gain Score

Analisis N_Gain (Normalized Gain) adalah metode untuk mengukur peningkatan pemahaman atau performa peserta didik setelah mengikuti suatu pengajaran atau pelatihan. Pengujian ini digunakan untuk menghitung selisih antara

pretest dan *posttest* yang memiliki fungsi menunjukkan bagaimana penggunaan model GBL berbasis *Wordwall* pada kelas eksperimen.

Berikut ini kategori perolehan Nilai N_Gain Score

Tabel 4. 3 Kategori N Gain

Pembagian Skor Gain	
Nilai N Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$G \leq 0.3$	Rendah
Kategori Tafsiran efektivitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-45	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	efektif

Tabel 4. 4 Hasil Uji N-Gain score

Case Processing Summary

		Valid		Cases Missing		Total	Total
		N	Perce nt	N	Perce nt	N	Perce nt
N_GainPe rsen	Kelas Eksperimen	29	100.0 %	0	0.0%	29	100.0 %
	Kelas Kontrol	29	100.0 %	0	0.0%	29	100.0 %

Descriptives

			Statistic	Std. Error
N_Gainper sen	kelas eksperimen	Mean	62.4349	4.50603
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	53.2047	
		Upper Bound	71.6651	
		5% Trimmed Mean	62.6729	
		Median	60.6061	
		Variance	588.824	
		Std. Deviation	24.26569	
		Minimum	18.18	
		Maximum	100.00	
		Range	81.82	
		Interquartile Range	23.15	
		Skewness	.176	.434
		Kurtosis	-.596	.845

Berdasarkan dari hasil N-Gain score diperoleh nilai rata-rata sebesar 62.4349% termasuk dalam kategori cukup efektif. Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 12 Padang.

4. Uji Korelasi Pearson

Teknik yang digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antara suatu variabel dengan variabel yang lainnya.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Korelasi Pearson

		Correlations	
		Nilai Posttest (Y)	Nilai Kemandirian (X)
Nilai Posttest (Y)	Pearson Correlation	1	.619**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	29	29
Nilai Kemandirian (X)	Pearson Correlation	.619**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	29	29



Berdasarkan data di atas hasil dari pengujian pearson sebesar 0,619 yang artinya bahwa kedua variabel memiliki hubungan linear positif yang kuat.

Selain itu hubungan kedua variabel adalah signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari angka signifikansinya sebesar 0,001 yang artinya lebih kecil dari 0,05.

5. Uji Regresi Linear Sederhana

Pada penelitian ini yang menjadi variabel independent (X) adalah nilai kemandirian, sedangkan yang menjadi variabel dependen (Y) adalah Nilai Posttest kelas eksperimen.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-82.248	41.826		-1.966	.060
	Nilai Kemandirian (X)	1.923	.470	.619	4.094	.001

Secara umum rumus persamaan regresi linear sederhana adalah

$$Y = a + bX$$

Dari hasil uji analisis di atas diketahui nilai signifikansinya sebesar 0,001 yang artinya lebih kecil dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa kemandirian belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Dari tabel di atas pada kolom B nilai constant (a) sebesar -82,248, sedangkan nilai kemandirian belajar adalah 1.923, sehingga regresi dapat ditulis

$$Y = 82,248 + 1.923X$$

Melalui penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*, peserta didik dilatih untuk aktif, mengambil inisiatif, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri, sesuai dengan karakteristik kemandirian belajar (Dewi, 2021; Sugandi, 2013). Penggunaan media *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan mandiri, karena mereka dapat mengatur kecepatan, memilih strategi yang sesuai, serta mengevaluasi hasil belajarnya secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwaningsih & Herwin (2020) yang menyatakan bahwa kemandirian belajar berperan penting dalam membentuk rasa percaya diri dan kemampuan mengelola proses belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran PAI terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih termotivasi, percaya diri, serta mampu mengatur waktu dan strategi belajarnya secara lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMPN 12 Padang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi



sebesar 0.000 (< 0.05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Rata-rata selisih sebesar -13.897 menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Berdasarkan hasil uji *t-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.02 (< 0.05), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
3. Berdasarkan analisis *N-Gain score*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 62.4349% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 12 Padang.
4. Berdasarkan analisis regresi linear sederhana Dari hasil uji analisis diketahui nilai signifikansinya sebesar 0,001 yang artinya lebih kecil dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa kemandirian belajar berpengaruh signifikansi terhadap hasil belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Model ini dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* untuk melatih kemandirian dalam belajar. Dengan pembelajaran berbasis permainan, peserta didik dapat lebih aktif, berinisiatif, serta bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar mereka sendiri.

3. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya mendukung penggunaan media dan model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai. Dukungan ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel yang diteliti, misalnya meninjau aspek motivasi belajar, kreativitas, atau hasil belajar jangka panjang. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih beragam dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Audhiha, M., Vebrianto, R., Habibi, M., Febliza, A., & Afdal, Z. (2022). Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar untuk Siswa Sekolah Dasar. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 14(2), 111–124. <https://doi.org/10.18860/mad.v14i2.13187>

- Coffey, H. (2017). *Digital game - based learning: best practices*. 7–9. <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970?style=print>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4).
- Mulyani, A. S., Yudiyanto, M., Sabirin, A., Sabili, S., & Abstract, B. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober, 2023*(19), 1006–1018.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Sugandi, A. I. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sma. *Infinity Journal*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.22460/infinity.v2i2.31>
- Sugiyono. (2013a). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43
- Sugiyono. (2013b). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. 225.
- Sugiyono. (2018). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Tanthowi, I., Mahsup, Utami, L. W., Salsabilah, N., Iqamah, N., Awalia, P. T. A., Malikhah, S., Haer, A., & Palahuddin. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Yunarti, Y. (2017). Pendidikan kearah pembentukan karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 267–272. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/374>