

Penerapan Metode *Game Based Learning* berbantu Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SDN 4 Parakannysag Kota Tasikmalaya

¹Hani Febrian Sutansyah, ²Ahmad Muadin

¹SDN 4 Parakannysag

²Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Article Info

Article history:

Received April 21, 2025

Revised May 10, 2025

Accepted May 25, 2025

Keywords:

Game Based Learning,
Wordwall, Learning
Outcomes, The Story of
Prophet Muhammad SAW
Migration to Medina

Kata Kunci:

Game Based Learning,
Wordwall, Hasil Belajar,
Kisah Hijrah Nabi
Muhammad SAW ke
Madinah

ABSTRACT

This study aims to test the effectiveness of implementing the Game Based Learning (GBL) method with Wordwall in improving student learning outcomes in the subjects of Islamic Religious Education (PAI) and Character Education, specifically on the material of the Prophet Muhammad SAW's Migration (Hijrah) to Medina. The research was conducted on fourth-grade students at SDN 4 Parakannysag, Tasikmalaya City, in the 2024/2025 academic year. The research method used was Classroom Action Research (CAR), which consisted of two cycles. The results of the study showed a significant improvement in student learning outcomes. Before the implementation of the method, only 29% of students scored above the Minimum Competency Criteria (KKM). After the first cycle, this number increased to 60.71%, and in the second cycle reached 89.29%. The class average score also increased from 66 in the pre-cycle, to 80 in the first cycle, and 86.42 in the second cycle. The application of the GBL method with Wordwall has been proven effective in improving student learning outcomes, motivating students to learn, and creating a more interactive and enjoyable learning environment.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan metode Game Based Learning (GBL) dengan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, khususnya materi Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN 4 Parakannysag Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Sebelum penerapan metode, hanya 29% siswa yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 60,71%, dan pada siklus II mencapai 89,29%. Nilai rata-rata kelas juga mengalami kenaikan dari 66 pada pra-siklus, menjadi 80 pada siklus I, dan 86,42 pada siklus II. Penerapan metode GBL dengan Wordwall terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, memotivasi siswa untuk belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Copyright © 2025 Hani Febrian Sutansyah

* Corresponding Author:

Hani Febrian Sutansyah
SDN 4 Parakannysag
Email: hani.febrian.sutansyah@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan. Dapat disimpulkan bahwa peran seorang guru di dalam pendidikan mencakup segala kegiatan pembinaan akhlak dan karakter peserta didik. Tugas seorang guru agama tidak hanya memberikan materi pelajaran, tetapi ia juga berkewajiban membina akhlak peserta didik serta membantunya agar mampu mengatasi masalahnya sendiri. Dengan demikian, menyiapkan sarana prasarana, kesiapan peserta didik, guru dan tempat pembelajaran adalah langkah awal kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan untuk kepentingan peserta didik juga demi keberhasilan terlaksananya kegiatan pembelajaran.

Pendidikan Islam merupakan upaya manusia untuk melahirkan generasi yang lebih baik generasi yang selalu menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya, dalam al Qur'an, Allah meminta kita agar tidak mewariskan generasi yang lemah. Sebagai sebuah mata pelajaran, pendidikan agama Islam wajib diajarkan kepada peserta didik yang beragam Islam mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Secara keseluruhan materi mata pelajaran PAI terdiri dari lima cakupan, yaitu: al Qur'an dan Hadits, keimanan, Akhlak, fiqh/ibadah dan sejarah perkembangan Islam.

Guru bertugas sebagai pengatur suasana kelas agar kegiatan pembelajaran berjalan secara kondusif juga menyenangkan. Lingkungan belajar yang baik memberikan nilai edukatif antara guru dan peserta didik dan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Namun, keberlangsungan setiap proses kegiatan belajar mengajar dengan suasana kelas dan pengelolaan yang baik ini sulit dipertahankan sebab ada beberapa faktor spontanitas diluar kemampuan guru, sehingga proses pembelajaran mengalami sedikit gangguan, terutama konsentrasi peserta didik.

Tingkat keberhasilan pembelajaran pada peserta didik ditentukan oleh penggunaan metode yang tepat selama proses belajar mengajar (Lie Anita, 2017). Beberapa pendekatan dapat digunakan seorang guru dalam kegiatan pembelajaran, adapun penerapannya tergantung pada kebutuhan dan bagaimana tujuan itu diinterpretasikan. Dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan metode yang tepat menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran peserta didik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Dengan pemilihan metode yang kurang tepat akan memberikan dampak pada pencapaian hasil belajar. hal ini sesuai dengan hasil observasi pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD Negeri 4 Parakannysag Kota Tasikmalaya. Pembelajaran PAI masih belum membuat hasil belajar yang signifikan, akibat dari kurangnya pemahaman terhadap isi pelajaran PAI peserta didik mengalami kesulitan dalam mencerna apa yang disampaikan oleh para guru. Permasalahan terjadi disebabkan oleh penggunaan gaya ceramah dalam metode pengajaran masih mendominasi, dan kegiatan belajar hanya terfokus kepada guru dan kurang melibatkan peserta didik.

Pendidikan Islam merupakan upaya manusia untuk melahirkan generasi yang lebih baik generasi yang selalu menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya, dalam al Qur'an, Allah meminta kita agar tidak mewariskan generasi yang lemah. Sebagai sebuah mata pelajaran, pendidikan agama Islam wajib diajarkan kepada peserta didik yang beragam Islam mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Secara keseluruhan materi mata pelajaran PAI terdiri dari lima cakupan, yaitu: al Qur'an dan Hadits, keimanan, Akhlak, fiqh/ibadah dan sejarah perkembangan Islam.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah Metode Game Based Learning dengan Wordwall. Metode

ini merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa bekerja sama untuk mencocokkan pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban atau konsep-konsep yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan. Dengan metode ini, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan dapat memahami materi dengan lebih baik (Ria Novita, 2017).

Dasar hukum Metode Game Based Learning dengan Wordwall , di Indonesia dapat dilihat melalui beberapa regulasi yang mendukung penggunaan metode pembelajaran inovatif di pendidikan. Berikut adalah beberapa landasan yuridis yang relevan Undang-Undang Republik

Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 3 UU Sisdiknas menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Republika Indonesia, 2017). Dalam konteks ini, Metode Game Based Learning dengan Wordwall yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN 4 Parakannyasag, diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki kesulitan memahami materi yang disampaikan secara konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 66, peserta didik yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebanyak 29% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 71% sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 80.

Pembelajaran terjadi melalui proses eksplorasi, diskusi, dan pencocokan ide-ide yang relevan pendidikan yang bersifat menyeluruh sesuai dengan teori kontruktivisme. Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Game Based Learning dengan Wordwall untuk meningkatkan Hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IV SDN 4 Parakannyasag tahun ajaran 2024-2025”.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Metode *Game Based Learning* dengan Wordwall

Metode dapat diartikan sebagai cara-cara yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar mengajar. Metode ini merupakan alat yang sangat penting untuk membantu guru menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa (Nasution, 2017).

Metode *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut Prensky (2001), GBL adalah penggunaan game dengan tujuan pendidikan, di mana pembelajaran dirancang dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. GBL memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) Meningkatkan motivasi belajar siswa. (b) Membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih menarik. (c) Meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Rahmat mendefinisikan GBL sebagai penggunaan permainan akademik sebagai metode penunjang pembelajaran. Pendekatan ini memanfaatkan unsur-unsur kesenangan, tantangan, dan interaksi yang ada dalam permainan untuk mencapai tujuan pendidikan. GBL sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi aktif dan tidak monoton, sesuai dengan karakteristik sekolah dasar (Rahmat Hidayat, 2018).

Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai template permainan interaktif seperti kuis, pencocokan, roda keberuntungan, dan teka-teki silang yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara kreatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan Wordwall antara lain: (a) Fleksibilitas dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa. (b) Dapat diakses secara daring maupun luring.

Wordwall terbukti efektif dalam konteks lokal (Wafiqni, 2021) karena memungkinkan guru mengkreasikan media pembelajaran berbasis kuis yang interaktif. Keunggulan wordwall adalah kemampuannya menyediakan berbagai template permainan yang dapat diubah sesuai materi PAI, sehingga siswa tidak bosan dan bersemangat dalam menjawab soal latihan.

Adapun teori yang mendukung pembelajaran ini, yaitu:

a. Teori Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan dalam pendidikan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, seperti pemahaman materi, keterampilan sosial, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Pada pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok kecil, saling berbagi informasi, dan mendiskusikan ide-ide mereka. Hal ini memungkinkan

mereka untuk saling mengajarkan dan belajar dari satu sama lain.

b. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme, yang dipopulerkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam perspektif konstruktivis, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Metode Game Based Learning dengan Wordwall sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman mereka melalui interaksi dengan teman sekelas. Dengan saling berbagi informasi dan berdiskusi untuk mencocokkan pasangan kartu, siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan pengetahuan baru, yang memungkinkan mereka untuk membangun konsep yang lebih dalam dan lebih bermakna. Menurut Vygotsky pembelajaran yang paling efektif terjadi ketika siswa berada dalam zona perkembangan proksimal (ZPD), yaitu zona di mana mereka dapat menyelesaikan tugas dengan bantuan atau kolaborasi dengan orang lain. Dalam Metode Game Based Learning dengan Wordwall, siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk berada dalam ZPD dan memperoleh bantuan dari teman-temannya dalam memahami materi.

c. Teori Belajar Aktif

Teori belajar aktif berpendapat bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Dewey dalam teori belajar aktifnya menyatakan bahwa pengalaman langsung dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mempengaruhi pemahaman mereka dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat pasif. Metode Game Based Learning dengan Wordwall adalah bentuk pembelajaran aktif karena melibatkan siswa dalam kegiatan fisik dan mental yang langsung berhubungan dengan materi yang dipelajari. Siswa harus berpikir untuk mencari pasangan kartu yang tepat, berdiskusi dengan teman, dan membuat keputusan yang benar, yang semuanya merangsang keterlibatan kognitif dan emosional mereka.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana Nana, 2019). Dimyati dan Mudjiono juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S. Bloom menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif (Bloom, 1956), sebagai berikut: (a) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau model. (b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari. (c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan model dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip. (d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil. (e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program. (f) Evaluasi. Evaluasi pembelajaran merupakan langkah penting untuk mendapatkan informasi tentang keberhasilan atau kegagalan proses pembelajaran. Penerapan wordwall sebagai alat evaluasi dan postest dalam PTK adalah bagian dari prinsip evaluasi yang memberikan umpan balik kepada guru dan siswa mengenai tingkat pemahaman materi PAI.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Mengemukakan faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar (M. Dalyono, 2019). Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. **(a) Faktor internal**, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi : **(1) Kesehatan.** Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. **(2) Intelegensi dan Bakat.** Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai bila dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat. **(3) Minat dan Motivasi.** Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yg besar cenderung memperoleh minat belajar kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh – sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar. **(4) Cara Belajar.** Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda – beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan – jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

(b). Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi: **(1) Keluarga.** Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar. **(2) Sekolah.** Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar. Kualitas guru, model mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pengajaran guru yang inovatif dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. **(3) Masyarakat.** Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang–orang yang berpendidikan, akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar. berkang. **(4) Lingkungan sekitar.** Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah siswa dalam belajar.

(Zakiah Daradjat, 2015) menegaskan bahwa pembelajaran PAI adalah usaha sadar untuk membimbing siswa agar memiliki kepribadian yang utuh, beriman, bertakwa dan berakhhlak mulia. Peningkatan hasil belajar kognitif yang didukung oleh wordwall dan GBL menjadi fondasi penting agar siswa lebih memahami ajaran agama, yang selanjutnya diharapkan dapat terinternalisasi ke dalam perilaku (akhhlak).

C. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jenis penilitian eksperimen berkesinambungan. Penelitian eksperimen berkesinambungan (atau disebut juga longitudinal experiment) adalah jenis penelitian eksperimen yang dilakukan dalam jangka waktu yang lama untuk mengamati perubahan atau efek suatu variabel terhadap subjek penelitian sepanjang periode waktu tertentu. Dalam penelitian ini, pengamatan dilakukan secara berkelanjutan untuk melihat bagaimana variabel tertentu mempengaruhi hasil atau respon seiring berjalannya waktu.

**Penerapan Metode *Game Based Learning* dengan Wordwall untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
pada Siswa Kelas IV SDN 4 Parakannysag Kota Tasikmalaya**

Pada penelitian ini, variabel independen adalah penerapan Metode *Game-Based Learning* melalui platform Wordwall, sedangkan variabel dependen adalah peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Parakannysag yang beralamat di Jl. RE. Martadinata, Kelurahan Panyingkiran, Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, dengan status akreditasi A. Waktu penelitian berlangsung pada semester ganjil, bulan Desember Tahun Pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 28 orang. Penelitian difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui metode *Game-Based Learning*.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap (1) Perencanaan. Peneliti mengidentifikasi permasalahan berdasarkan observasi awal, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Guru kemudian menyusun rencana pembelajaran menggunakan metode *Game-Based Learning* melalui Wordwall serta membuat soal permainan yang relevan dengan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. (2) Pelaksanaan Tindakan Guru mengimplementasikan permainan Wordwall dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terkait nilai-nilai agama dan budi pekerti. (3) Observasi. Observasi dilakukan untuk memantau partisipasi, respons siswa, serta memperoleh data hasil belajar melalui evaluasi formatif dan kuis berbasis Wordwall. (4) Refleksi. Hasil observasi dianalisis untuk menilai efektivitas penggunaan Wordwall. Temuan digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Indikator Peningkatan

Indikator peningkatan adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Indikator-indikator ini mencerminkan perubahan atau peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode tersebut. Berikut adalah indikator peningkatan dalam PTK untuk mengukur efektivitas Metode Game Based Learning dengan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus pertama adalah 75% siswa mencapai nilai minimal 75 pada ujian setelah kegiatan menggunakan Metode Game Based Learning diterapkan, menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan nilai sebelum pelaksanaan. Sedangkan pada siklus kedua 85% siswa mencapai nilai minimal 85 pada ujian setelah menggunakan Metode Game Based Learning diterapkan, menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan nilai sebelumnya pada siklus I.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting untuk mengukur efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Data dikumpulkan melalui: (1) Observasi terhadap proses dan interaksi siswa selama pembelajaran (2) Tes evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.(3) Wawancara dengan siswa dan guru guna memperoleh umpan balik terkait efektivitas metode.(4). Dokumentasi berupa hasil kerja siswa, daftar hadir, dan foto kegiatan.

Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan melalui penghitungan rata-rata nilai tes untuk melihat peningkatan hasil belajar. Analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan data observasi dan wawancara. Pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis komparatif untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penerapan metode *Game-Based Learning* melalui Wordwall.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum tindakan Siklus I dilaksanakan, peneliti memberikan tes awal (pretest) kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal mereka pada materi Hijrah Rasulullah SAW ke Madinah. Kondisi awal menunjukkan bahwa persentase ketuntasan peserta didik masih rendah, dengan hanya 40% peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM, sementara 60% masih berada di bawah KKM. Data ini menegaskan adanya masalah hasil belajar yang perlu diatasi melalui tindakan kelas.

2. Deskripsi dan Hasil Siklus I

a). Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Desember 2024, berfokus pada diskusi kelompok dengan menerapkan langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) sebagai kerangka pembelajaran (meskipun metode yang diklaim adalah *Game Based Learning*, langkah-langkah yang dipaparkan adalah PBL). Guru menggunakan gambar atau video tentang hijrah untuk mengorientasi masalah, diikuti dengan pembagian kelompok dan penggerjaan LKPD.

b). Hasil Observasi

Pengamatan dilakukan peneliti dengan berkolaborasi dengan guru kelas IV. Guru kelas berfungsi sebagai observer dalam setiap pelaksanaan siklus. Hasil observer akan di diskusikan dengan peneliti. Hasil penggabungan tersebut akan dijadikan hasil pengamatan. Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas Peserta Didik, interaksi Peserta Didik, keaktifan Peserta Didik, kerjasama Peserta Didik, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana Penerapan Metode Game Based Learning Dengan Wordwall dalam meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik kelas IV SDN 4 Parakannyaasag, dengan rincian sebagai berikut:

1). Pengamatan Terhadap Peserta didik

Kehadiran: Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 semua siswa dapat hadir dalam pembelajaran. Semua siswa masuk kelas sebelum guru masuk dalam ruangan, tetapi masih ada siswa yang sedang berbicara dengan temannya dan ada siswa yang masih makan.

Keaktifan dan Suasana Kelas: Observasi menunjukkan bahwa masih ada siswa yang tiduran saat kelompok lain bekerja, siswa berbicara dengan temannya, dan suasana kelas belum kondusif. Ketua kelompok dilaporkan kurang memahami materi, dan guru belum bisa mengatur tugas dan fungsi anggota kelompok secara efektif.

Hasil Belajar: Pada pelaksanaan siklus 1, pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sudah menunjukkan peningkatan, tetapi belum maksimal dan belum mencapai indikator. Hasil belajar peserta didik juga belum maksimal, hal ini diketahui dari hasil tes yang dilakukan guru. Peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM ada 17 anak dan yang masih dibawah KKM ada 11 peserta didik. Sehingga persentasenya adalah peserta didik yang nilainya diatas KKM 60,71% dan peserta didik yang dibawah KKM 39,29%.

Adapun peningkatan persentasenya sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
0-70	11	39,29 %	Tidak Tuntas
71-100	17	60,71 %	Tuntas
Jumlah	28	100%	

Berdasarkan data diatas, peserta didik yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 40% dan pada siklus 1 menjadi 60,71% jadi naik sebanyak 20,71%. Adapun peserta didik yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 60% dan pada siklus 1 menjadi 39,29% terjadi penurunan. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus 1 mencapai 60,71%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus 1 harus dilanjutkan pada siklus II, karena untuk mencapai indikator kinerja yang ingin dicapai oleh peneliti adalah 70% dan rata-rata kelas menjadi 80.

Beberapa hal penting untuk perbaikan pada siklus berikutnya adalah a). Suasana kelas belum kondusif mengakibatkan jalannya pembelajaran menggunakan diskusi kelompok masih kurang. b). Siswa yang menjadi ketua kelompok kurang memahami materi yang diberikan guru. c). Posisi siswa dalam menjalankan perannya berkelompok. Guru belum bisa mengatur tugas dan fungsi yang diberikan kepada siswa.

3. Deskripsi dan Hasil Siklus II

a). Perencanaan dan Pelaksanaan Perbaikan

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2025. Perencanaan tetap menggunakan kerangka *Game Based Learning* dengan Wordwall, meskipun langkah-langkah yang dipaparkan mengadopsi sintaks Proyek (*Project Based Learning/PjBL*) dengan tugas membuat poster tentang nilai-nilai hijrah. Perbaikan berfokus pada membuat pembelajaran lebih terstruktur dan menarik untuk mengatasi masalah ketidakaktifan di Siklus I.

b). Hasil Observasi

Kehadiran: Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II semua siswa dapat hadir dalam pembelajaran. Semua siswa masuk kelas sebelum guru masuk dalam ruangan, tetapi masih ada siswa yang sedang berbicara dengan temannya.

Keaktifan: Pelaksanaan siklus II peserta didik sudah aktif dalam pembelajaran. Sebagian peserta didik sudah berani bertanya sebelum guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik.

Proses Pembelajaran: Observasi Siklus II menunjukkan perbaikan signifikan. Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pembelajaran, serta penggunaan media video, mampu menarik minat peserta didik.

Hasil Belajar: Hasil belajar siklus II yang diperoleh siswa Kelas IV di SDN 4 Parakannysag pada materi Hijrah Rasulullah SAW ke Madinah sudah mengalami peningkatan dari kondisi sebelumnya. Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah melakukan pembeajaran pada siklus II.

Adapun peningkatan persentasenya sebagai berikut:

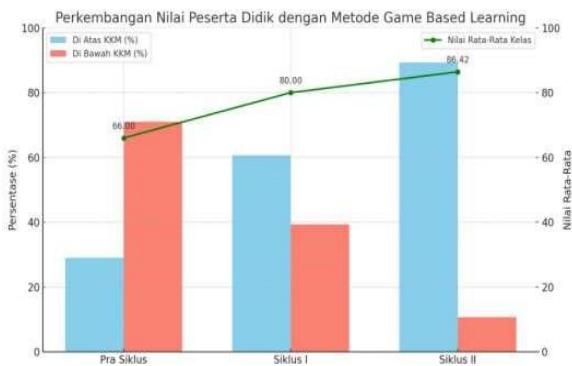
Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
0-70	3	10,71 %	Tidak Tuntas
71-100	25	89,29 %	Tuntas
Jumlah	28	100 %	

Berdasarkan data di atas, pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari sebelumnya yaitu pada siklus II sebanyak 25 orang peserta didik tuntas dan 3 orang peserta didik masih belum tuntas dengan persentasi peserta didik yang mencapai target KKM adalah 89,29 % namun yang masih belum mencapai KKM adalah 10,71. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70 %, sedangkan hasil tindakan pada siklus II mencapai 89,29 %. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus II tidak harus dilanjutkan pada siklus III, karena sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan oleh peneliti adalah 70 % dan rata-rata kelas menjadi 86,42.

Berikut adalah grafik yang menunjukkan perkembangan nilai peserta didik berdasarkan persentase di atas dan di bawah KKM, serta garis tren yang menggambarkan nilai rata-rata kelas di setiap tahap (Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II) dengan metode *Game Based Learning* menggunakan Wordwall.

Gambar 1. Diagram Perkembangan Nilai Peserta Didik



E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 4 Parakannya sag Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Game Based Learning Dengan Wordwall dapat meningkatkan Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Kisah Hijrah Rasulullah SAW ke Madinah kelas IV di SDN 4 Parakannya sag Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini bisa dilihat dari hasil peningkatan nilai peserta didik.

Kondisi awal (pra siklus) peserta didik yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebanyak 8 peserta didik atau 29% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 20 peserta didik atau 71%. Pada siklus I peserta didik yang nilainya diatas KKM sebanyak 17 peserta didik atau 60,71 % dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 11 peserta didik atau 39,29 %. Pada siklus II peserta didik yang nilainya diatas KKM sebanyak 25 peserta didik atau 89,29 % dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 3 peserta didik atau 10,71 %. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum penerapan Metode Game Based Learning Dengan Wordwall sebesar 66 pada siklus I menjadi 80 dan pada siklus II menjadi 86,42.

REFERENSI

- Abdurrahman, *Model-Model Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)
- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kementerian Agama
- Bloom. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain*. New York: David McKay Co Inc.
- Daradjat, Zakiah. (2015). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Farida Yuliana, (2019). Skripsi, *Efektivitas Metode Game Based Learning dengan Wordwall dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, Bandung: UPI
- Lie Anita. (2017). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalyono, M. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Hidayat, Rahmat. (2018). *Game Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. Buletin Psikologi, Vol. 26, No.2
- Nasution, S. (2017). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Sisdiknas Pasal 3 UU Sisdiknas, (Jakarta: Balai Pustaka, 2017)
- Rina Novita, (2017). Skripsi, *Penerapan Metode Game Based Learning dengan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN*, Bandung: UPI
- Sudjana, Nana (2019). *Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Praktik*

Penerapan Metode *Game Based Learning* dengan Wordwall untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
pada Siswa Kelas IV SDN 4 Parakannysag Kota Tasikmalaya

Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018)
Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja
Grafindo, 2015)

Wafiqni. Et.al. (2021). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 2, No.3