

Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Evaluasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN 1 Kabupaten Bogor

Hisbia Amalia Rizky¹⁾, Retno Triwoelandari²⁾, Andri Ardiansyah³⁾

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

e-mail: hisbiaamll@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game *wordwall* sebagai evaluasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 1 Kabupaten Bogor. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada temuan bahwa proses evaluasi pembelajaran di madrasah masih bersifat konvensional dan monoton, sehingga menyebabkan rendahnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experiment nonequivalent control group*. Sampel penelitian terdiri dari 37 siswa kelas XI-1 sebagai kelompok eksperimen dan 37 siswa kelas XI-10 sebagai kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda (pre-test dan post-test) yang terdiri dari 25 butir soal valid dengan reliabilitas sangat tinggi ($r_{11} = 0,92$). Analisis data menggunakan uji *Mann-Whitney* karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen (89,30) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (83,46), dengan nilai *sig.* sebesar $0,041 < 0,05$. Seluruh siswa kelas eksperimen berhasil melampaui KKM dengan nilai minimum post-test 76. Penurunan standar deviasi kelas eksperimen dari 19,638 menjadi 6,867 menunjukkan bahwa *wordwall* mampu pemeratakan capaian belajar seluruh siswa. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game *wordwall* sebagai evaluasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 1 Kabupaten Bogor.

Kata Kunci : *Wordwall, Evaluasi Interaktif, Hasil Belajar, Akidah Akhlak, Gamifikasi.*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Wordwall game media as an interactive evaluation on student learning outcomes in the Akidah Akhlak subject for class XI at MAN 1 Kabupaten Bogor. The background of this research is based on findings that the evaluation process in madrasah remains conventional and monotonous, resulting in low student enthusiasm and active participation. The method used is quantitative with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The research sample consisted of 37 students from class XI-1 as the experimental group and 37 students from class XI-10 as the control group. Data collection instruments consisted of multiple-choice tests (pre-test and post-test) comprising 25 valid items with very high reliability ($r_{11} = 0.92$). Data analysis used the Mann-Whitney test because the data were not normally distributed. The results showed that the average post-test score of the experimental class (89.30) was significantly higher than the control class (83.46), with a sig. value of $0.041 < 0.05$. All students in the experimental class successfully exceeded the minimum passing grade with a minimum post-test score of 76. The decrease in standard deviation of the experimental class from 19.638 to 6.867 indicates that Wordwall was able to equalize student learning achievement. It is concluded that there is a significant effect of using Wordwall game media as interactive evaluation on student learning outcomes in the Akidah Akhlak subject for class XI at MAN 1 Kabupaten Bogor.

Keywords: *Wordwall, Interactive Evaluation, Learning Outcomes, Akidah Akhlak, Gamification.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan untuk membentuk generasi bangsa yang berkualitas tinggi. Saat ini, dunia pendidikan tengah mengalami perubahan besar yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 dan society 5.0, yang tidak hanya memengaruhi kemajuan teknologi, tetapi juga mengubah cara belajar dan mengajar di dalam kelas. Laporan *UNESCO* (2021) menegaskan bahwa digitalisasi pendidikan harus menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif agar semua siswa dapat belajar dengan optimal.

Data Badan Pusat Statistik (BPS, 2025) menunjukkan bahwa 75,3% siswa SD hingga SMA di Indonesia sudah menggunakan internet. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan: siswa aktif menggunakan teknologi digital di luar sekolah, namun di dalam kelas masih menghadapi evaluasi yang konvensional dan tidak interaktif. Evaluasi merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang membutuhkan pembaruan metode agar lebih relevan dengan karakteristik siswa generasi digital.

Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah gamifikasi dalam evaluasi pendidikan. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk mendukung pemecahan masalah dan pembelajaran (Kapp, 2012). Platform *wordwall* hadir sebagai salah satu media berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis evaluasi berbentuk permainan, seperti kuis, teka-teki, dan permainan kategori, dengan tampilan visual yang menarik serta fitur papan peringkat yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

Mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah (MA) memiliki peran

yang sangat penting dalam membentuk keyakinan dan karakter religius siswa. Namun dalam praktiknya, evaluasi pada mata pelajaran ini masih cenderung bersifat konvensional, sehingga tidak dapat menampilkan pencapaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara utuh. Kondisi ini mendorong peneliti untuk melakukan pengkajian mendalam mengenai pengaruh penggunaan media game *wordwall* sebagai evaluasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 1 Kabupaten Bogor.

Berdasarkan observasi awal pada kelas XI saat Praktik Profesi Keguruan (PPK), ditemukan bahwa evaluasi masih didominasi oleh tes tertulis satu arah yang bersifat statis, sehingga menyebabkan rendahnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses evaluasi berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan *wordwall*, (2) mengetahui hasil belajar setelah menggunakan *wordwall*, dan (3) mengetahui pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game *wordwall* sebagai evaluasi interaktif terhadap hasil belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design*. Desain yang dipilih adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pre-test untuk mengukur kondisi awal, kemudian kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa penggunaan media game *wordwall*, sementara kelompok kontrol menggunakan metode evaluasi konvensional, dan pada akhir penelitian kedua kelompok diberikan post-test.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Kabupaten Bogor, yang berlokasi di Jl. Kayu Manis No. 30, Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, pada periode November 2025 sampai Mei 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MAN 1 Kabupaten Bogor tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 424 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang setara. Sampel terdiri dari 37 siswa kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen dan 37 siswa kelas XI-10 sebagai kelas kontrol, sehingga total sampel berjumlah 74 siswa.

Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda (pre-test dan post-test) yang mengukur ranah kognitif (C1–C4) berdasarkan Taksonomi Bloom, mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Instrumen dikembangkan berdasarkan materi Kisah Teladan Fatimah Az-Zahra dan Uwais Al-Qarni dari buku Akidah Akhlak MA Kelas XI Kemenag RI 2020. Uji validitas menggunakan korelasi point biserial melalui SPSS 26, menghasilkan 25 butir soal valid dari 30 butir yang diujicobakan. Uji reliabilitas menggunakan metode Kuder-Richardson 21 (KR-21) menghasilkan koefisien $r_{11} = 0,92$ (kategori sangat tinggi).

Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene's Test). Karena data tidak berdistribusi normal (seluruh nilai sig. < 0,05), pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U sebagai alternatif dari Independent Sample T-Test. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai Asymp. Sig. (2-tailed): jika < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Belajar

Hasil analisis statistik deskriptif pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Deskriptif Statistik Pre-test dan Post-test

Descriptive Statistics					
	N	Mi n	Ma x	Mea n	Std. Dev
Pre-test Kontrol	3 7		88	61.9 5	24.54 2
Post-test Kontrol	3 7		92	83.4 6	12.33 5
Pre-test Eksperim en	3 7		92	67.2 4	19.63 8
Post-test Eksperim en	3 7		100	89.3 0	6.867
Valid N (listwise)	3 7				

Berdasarkan Tabel 1, hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol (61,95) dan kelas eksperimen (67,24) keduanya masih berada di bawah KKM 75, dengan selisih hanya 5,29 poin. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas hampir setara. Setelah pelaksanaan post-test, nilai rata-rata kedua kelas meningkat. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 89,30 dengan seluruh siswa berhasil melampaui KKM (nilai minimum = 76), sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 83,46 namun masih terdapat siswa yang belum tuntas (nilai minimum = 28). Penurunan standar deviasi kelas eksperimen yang signifikan dari 19,638 menjadi 6,867 menunjukkan bahwa *wordwall* mampu pemeratakan capaian belajar seluruh siswa secara lebih baik.

B. Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data hasil belajar memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 (pre-test kontrol: 0,001, post-test kontrol: 0,000, pre-test eksperimen: 0,002, post-test eksperimen: 0,023). Hal ini berarti keempat kelompok data tidak berdistribusi normal. Adanya nilai ekstrem (outlier) pada data post-test kontrol (nilai minimum 28 di tengah rata-rata 83,46) menjadi salah satu penyebab distribusi tidak seimbang.

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai

signifikansi berdasarkan mean sebesar $0,100 > 0,05$. Hal ini berarti varians data post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U.

C. Uji Hipotesis dengan Mann-Whitney

Hasil uji Mann-Whitney disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Mann-Whitney Post-test

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	500.000
Wilcoxon W	1.203.000
Z	-2.040
Asymp. Sig. (2-tailed)	.041

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,041 < 0,05$. Hasil ini mengakibatkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media game *wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game *wordwall* sebagai evaluasi interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 1 Kabupaten Bogor. Peningkatan rata-rata nilai dari 67,24 pada pre-test menjadi 89,30 pada post-test di kelas eksperimen, disertai dengan keberhasilan seluruh siswa melampaui KKM, menunjukkan efektivitas media ini secara nyata.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurhayati (2024) yang membuktikan bahwa *wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak kelas XI MAN dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Zahroh et al. (2024) juga menegaskan bahwa penggunaan *wordwall* dalam evaluasi pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa karena sifatnya yang

interaktif. Diperkuat juga oleh Wijaya (2025) yang membuktikan bahwa *wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PAI.

Penurunan standar deviasi kelas eksperimen yang sangat signifikan (dari 19,638 menjadi 6,867) mengindikasikan bahwa *wordwall* tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga mendorong seluruh siswa, tanpa terkecuali, untuk terlibat aktif selama evaluasi berlangsung. Suasana evaluasi yang kompetitif melalui fitur quiz dengan leaderboard dan umpan balik instan mampu mengubah persepsi siswa terhadap ujian, dari sesuatu yang menegangkan menjadi aktivitas yang menantang dan memotivasi.

Hasil ini didukung oleh teori Karl Kapp (2012) yang menyatakan bahwa penerapan elemen permainan dalam evaluasi seperti tantangan, skor, dan umpan balik langsung terbukti meningkatkan keterlibatan kognitif siswa secara menyeluruh. Hal ini juga selaras dengan pendapat Wahyuningsih dalam Septi et al. (2022) bahwa metode evaluasi yang variatif dan kreatif berimplikasi langsung terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pertama, hasil belajar kelas kontrol menunjukkan peningkatan dari rata-rata pre-test 61,95 menjadi 83,46 pada post-test, namun masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan (nilai minimum post-test 28). Kedua, hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dari rata-rata pre-test 67,24 menjadi 89,30 pada post-test, dengan seluruh siswa berhasil melampaui KKM (nilai minimum post-test 76). Ketiga, berdasarkan hasil uji Mann-Whitney diperoleh nilai sig. sebesar $0,041 < 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game *wordwall* sebagai evaluasi interaktif terhadap hasil belajar

siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 1 Kabupaten Bogor.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bagi guru Akidah Akhlak untuk mengintegrasikan *wordwall* sebagai evaluasi interaktif dalam pembelajaran. Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan teknologi gamifikasi melalui penyediaan fasilitas memadai seperti akses internet yang stabil. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian pada ranah afektif dan psikomotorik, serta mengintegrasikan variabel motivasi belajar atau literasi digital untuk memperkaya kajian pemanfaatan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian (1st ed.). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar Kompilasi Konsep. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Ayunityas, S., Amin, S., & Aldila, T. H. (2025). Penerapan Media Wordwall Pada Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Tuntang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(3): 888–900.
- BPS-Statistics Indonesia. (2025). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024 (Vol. 13). Badan Pusat Statistik.
- Faizatun, S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Fatih, F. Al, Lubis, N. P., & Hsb, K. N. (2026). Konsep Homogenitas dan Normalitas dalam Statistik serta Teknik Pengujiannya. *Educational Journal*, 1(3): 805–817.
- Febriana, R. (2021). Evaluasi Pembelajaran. Bumi Aksara.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486–489.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kementerian Agama RI. (2019). Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- Kurnia, M. D., Febianti, Y. N., & Ambarwati. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Word Wall Profesi Kelas X Akuntansi SMK Pariwisata. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(3), 341–349.
- Mahmudi, I., Athoillah, M., & W. E. (2022). Taksonomi Hasil Belajar menurut Benyamin S. Bloom. *Mudima: Jurnal Multidisiplin*, 2(9), 3507–3514.
- Mujahidin, A. & Salsabila, H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Nurhayati, D. (2024). Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar. Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*

- Manajemen Perkantoran, 2(2), 188–201.
- Septi, B. et al. (2022). Belajar Dan Pembelajaran. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Sugiyono. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif. Edisi Ke-3. Bandung: Alfabeta.
- Tarumingkeng, R. (2024). Taksonomi Bloom. Bogor: Rudyc e-Press.
- UNESCO. (2021). UNESCO Strategy on Technological Innovation in Education (2021–2025): Evaluation of UNESCO's Work in Information and Communication Technologies (ICT) in Education.
- Utami, D. A. et al. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6855–6865.
- Wijaya, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik SMA Negeri 9 Bandar Lampung (Studi Quasi Experiment). Skripsi UIN Raden Intan Lampung.
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. Tadbir Muwahhid, 8(1), 123–139.