

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* DISERTAI
WORDWALL TERHADAP KEMANDIRIAN DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SD ANGKASA PADANG**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister
(M.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh:

Cisia Padila
NIM. 2320010009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG**

1447 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cisia Padila
Nim : 2320010009
Tempat dan Tanggal Lahir : Koto Tengah/ 20 Januari 2000
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi : S2 Pendidikan Agama Islam
Alamat : Koto Tengah, Nagari Koto Lamo, Kecamatan Kapur IX,
Kabupaten 50 Kota, Provinsi Sumatera Barat

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul **“Penerapan Model Game Based Learning Disertai Wordwall Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SD Angkasa Padang”** merupakan hasil karya saya sendiri. Dalam proses penyusunannya, saya menerima arahan, saran, dan bimbingan dari pihak terkait, khususnya dosen pembimbing, tanpa melanggar ketentuan akademik dan tanpa melakukan plagiasi, sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat (2).

Apabila di kemudian ahri ditemukan kekeliruan atau pelanggaran terkait tesis ini, saya bertanggung jawab penuh sesuai ketentuan akademik dan peraturan yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, 29 Juni 2026
Saya yang menyatakan



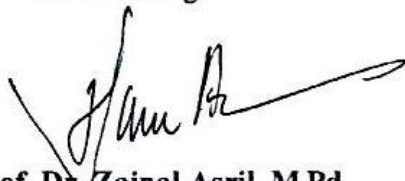
Cisia Padila
Nim. 2320010009

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Disertai *Wordwall* Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SD Angkasa Padang**" yang disusun oleh Cisia Padila NIM: **2320010009** Prodi Pascasarjana Pendidikan Agama Islam (PAI) telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasah. Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan.

Padang, Mei 2026

Pembimbing I



Prof. Dr. Zainal Asril, M.Pd
NIP: 196104071991031003

Pembimbing II



Dr. Rivdva Eliza, S.Si., M.Pd
NIP: 197808072003122003

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH TESIS

Tesis dengan judul “*Penerapan Model Game Based Learning Disertai Wordwall Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Angkasa Padang*”, yang disusun oleh **Cisia Padila NIM.2320010009**, program studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Telah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis yang telah dilaksanakan pada Jum’at 15 Juni 2026 jam 09.00-11.00 WIB di ruangan Imam Al-thabari Pascasarjana UIN IB Padang.

Padang, Juli 2026

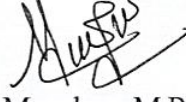
Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis

Penguji 1 / Ketua



Dr. Juliana Batubara, M.Pd, Kons
NIP.198509032011012015

Penguji 2/ Sekretaris



Musalwa, M.Pd
NIP. 199207272019032035

Penguji 3

Prof. Dr. Remiswal, M.Pd
NIP. 197107171998031007

Penguji 4

Dr. Rozi Fitriza, M.Pd
NIP. 198107282008012017

Penguji 5

Prof. Dr. Zainal Asril, M.Pd
NIP.1961040/1991031003

Penguji 6

Dr. Rivdya Eliza, S.Si., M.Pd
NIP.197808072003122003

Mengetahui

Direktur Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang



Prof. Ahmad Wira, M.Si., M.Ag., Ph.D
NIP.197103011995031001

ABSTRAK

CISIA PADILA, NIM 2320010009 Tesis "**Penerapan Model *Game Based Learning* Disertai *Wordwall* Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Angkasa Padang**". Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) yang sebelumnya didominasi oleh penggunaan model *Direct Instruction* (DI). Meskipun model tersebut mampu memberikan struktur yang sistematis, namun dalam praktiknya guru melihat adanya keterbatasan, terutama terkait dengan rendahnya kemandirian serta hasil belajar peserta didik. Atas dasar itu, pendidik mendorong adanya inovasi pembelajaran dengan menambahkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya melalui *Game Based Learning* (GBL). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* (GBL) disertai media *Wordwall* terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SD Angkasa Padang Tahun Ajaran 2024/2025. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* (GBL) disertai media *Wordwall* terhadap kemandirian belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* (GBL) disertai media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan model *Game Based Learning* (GBL) disertai media *Wordwall* dalam meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SD Angkasa Padang Tahun Ajaran 2024/2025.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan rancangan *posttest only control group design*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *total sampling*, dengan kelas IV II sebagai kelas eksperimen dan kelas IV I sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket kemandirian belajar. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kemandirian belajar dan hasil belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis lebih lanjut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemandirian belajar PAI dan BP peserta didik kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model GBL disertai *Wordwall* lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan menggunakan model DI. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 82,92 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 69,51. (2) Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang belajar dengan model GBL disertai *e-Wordwall* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model DI. Karena dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen mencapai 86,38 sedangkan kelas kontrol

memperoleh 84,59. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model GBL berbantuan *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang belajar menggunakan model DI. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga penerapan model GBL berbantuan *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP.

Keywords: *Game-Based Learning*, *Wordwall*, Kemandirian Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

ABSTRACT

CISIA PADILA, Student ID 2320010009. Thesis entitled **“The Implementation of the Game-Based Learning Model Assisted by Wordwall on Students’ Learning Independence and Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Character Education at SD Angkasa Padang.”** Master’s Program in Islamic Religious Education, Graduate School, UIN Imam Bonjol Padang, 2026.

This study was motivated by the learning conditions in Islamic Religious Education and Character Education (PAI and BP), which had previously been dominated by the Direct Instruction (DI) model. Although this model provides a systematic structure, teachers observed several limitations in practice, particularly regarding students’ low learning independence and learning outcomes. Therefore, educators sought to introduce innovative learning approaches by implementing more interactive and enjoyable methods, one of which was Game-Based Learning (GBL). The purpose of this study was to analyze the effect of implementing the Game-Based Learning (GBL) model assisted by Wordwall media on students’ learning independence and learning outcomes in Islamic Religious Education and Character Education among fourth-grade students of SD Angkasa Padang in the 2024/2025 academic year. Specifically, this study aimed to examine the effect of the GBL model assisted by Wordwall on students’ learning independence compared with the Direct Instruction model. In addition, this study sought to analyze the effect of the GBL model assisted by Wordwall on students’ learning outcomes compared with those taught through the Direct Instruction model. Thus, this study was expected to provide an overview of the effectiveness of the Game-Based Learning model assisted by Wordwall in improving students’ learning independence and learning outcomes in Islamic Religious Education and Character Education among fourth-grade students of SD Angkasa Padang in the 2024/2025 academic year.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a posttest-only control group design. The sampling technique used was total sampling, with Class IV-II serving as the experimental group and Class IV-I as the control group. Data were collected through a learning achievement test and a learning independence questionnaire. Subsequently, the data were analyzed using prerequisite tests, namely normality and homogeneity tests. The results of the normality test indicated that the data on learning independence and learning outcomes in both groups were normally distributed, while the homogeneity test showed that the variances of the two groups were homogeneous, thus fulfilling the requirements for further hypothesis testing.

The findings revealed that: (1) the learning independence of students in Islamic Religious Education and Character Education who were taught using the Game-Based Learning model assisted by Wordwall was higher than that of students taught using the Direct Instruction model. This was indicated by the mean score of the experimental group, which reached 82.92, whereas the control group obtained a mean score of 69.51. (2) The learning outcomes of students in the experimental group taught using the GBL model assisted by e-Wordwall were higher than those of the control group taught using the DI model. The average score obtained by the experimental group was 86.38, while the control group achieved an average score of 84.59. The results further demonstrated that students who participated in learning through the GBL model assisted by Wordwall exhibited higher learning independence and learning outcomes than those taught through the DI model. Hypothesis testing indicated a significant difference between the two groups, suggesting that the implementation of the GBL model assisted by Wordwall made a

positive contribution to improving students' learning independence and learning outcomes in Islamic Religious Education and Character Education.

Keywords: Game-Based Learning, Wordwall, Learning Independence, Learning Outcomes, Islamic Religious Education and Character Education.

KATA PENGANTAR



Tiada kata yang paling pantas diucapkan melainkan Puji dan syukur kehadirat Allah Swt yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis yang berjudul **Penerapan Model *Game Based Learning* Disertai *Wordwall* Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Angkasa Padang** dapat diselesaikan. Shalawat dan salam buat Rasulullah Muhammad Saw yang telah meninggalkan pedoman hidup bagi umat Islam yang apabila berpegang teguh kepada keduanya tidak akan sesat selama-lamanya yaitu Al-Qur'an dan Sunnah.

Dalam proses penyusunan tesis ini, peneliti menghadapi berbagai hambatan dan permasalahan yang dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Namun, berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, tesis ini akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Zainal Asril, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Rivdya Eliza, S.Si., M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk membimbing serta mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. Remiswal, M.Pd dan Ibu Dr. Rozi Fitriza M.Pd selaku penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan evaluasi yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan tesis ini.
3. Ketua prodi PAI Ibu Dr. Juliana Batubara M.Pd, Kons dan sekretaris Prodi PAI Ibu Musalwa, M.Pd serta bapak Rilci Kurnia Illahi, M.Pd selaku sekretaris sidang tesis ini.
4. Keluarga Pendidikan Agama Islam UNP terkhususnya Bapak Dr. Alfurqan, M.Ag, bapak Dr. M. Yemmardotillah, M.A, dan ibu Dr. Wirdati, M.Ag serta ibu Nurjannah, MA.Hk yang sudah menjadi

validator instrumen penelitian tesis ini.

5. Ibu Prof. Dr Martin Kustati, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang telah menyediakan fasilitas dalam menyelesaikan studi pada program pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang.
6. Bapak Prof. Ahmad Wira, M.Si., M.Ag., Ph.D selaku Direktur Pascasarjana beserta seluruh dosen dan staff serta jajarannya yang memberikan pelayanan kepada penulis dalam kesuksesan perjalanan perkuliahan sampai penyelesaian tesis ini.
7. Pimpinan dan seluruh karyawan dan karyawan perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang yang telah berkenan meminjamkan buku-buku dan bahan lainnya dalam penyelesaian tesis ini.
8. Bapak Dadiyo, S.Pd selaku kepala sekolah SD Angkasa Padang dan ibu Maulidina Rahmawati, S.Pd dan bapak Hendra Pramana, S.PdI selaku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Angkasa yang telah memberikan informasi lengkap kepada penulis, serta peserta didik kelas IV_I dan IV_{II} yang berpartisipasi dalam penyelesaian tesis ini.
9. Teristimewa, ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis persembahkan kepada Ayahanda tercinta Bapak Sariyan dan Ibunda tercinta Ibu Santi Dewi atas limpahan kasih sayang, doa yang tak pernah putus, pengorbanan, serta dukungan yang tiada henti. Setiap pencapaian ini adalah buah dari cinta, keikhlasan, dan perjuangan Amak dan Apa. Terima kasih juga kepada adinda tercinta, Ratih Nindea Tiyan, S.Pd. dan Atika Maisyaroh, atas doa, semangat, serta dukungan yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Dengan penuh rasa hormat dan syukur, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh keluarga besar Idrus Family, terkhusus Almh. Nenek Kartini, yang telah mewasiatkan dan menanamkan harapan agar penulis menempuh pendidikan magister. Berkat doa dan ridha beliau, penulis mampu menguatkan langkah hingga menyelesaikan perjalanan ini. Terima kasih

kepada Atuk tercinta Idrus, serta seluruh keluarga besar, khususnya Mak Dang Ujang, Makciak Tanto, Ibu Rabi'ah, Onga Srimariati, S.Pd. SD.,Gr Ante Lily Yanti, S.E., dan Etek Rafita Rusni, S.Psi., atas doa, kasih sayang, motivasi, dan dukungan yang tulus. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan kepada kita semua. Aamiin.

Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri yang telah memilih untuk tetap bertahan hingga akhir. Tiga tahun yang penuh liku telah dilalui dengan langkah yang tak selalu ringan. Terima kasih telah menuntaskan perjalanan yang mungkin bukan sepenuhnya pilihan hati, namun tetap dijalani dengan penuh tanggung jawab, kesabaran, dan keikhlasan. Untuk setiap lelah yang dipendam, air mata yang jatuh dalam diam, dan doa yang tak pernah putus, terima kasih karena tidak memilih menyerah. Semoga setiap jejak perjuangan ini menjadi saksi atas pertolongan Allah SWT dan menjadi awal dari jalan-jalan indah yang telah Dia siapkan.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
PERETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERSTUJUAN TIM PENGUJI SEMINAR HASIL TESIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	12
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran PAI dan BP.....	12
2.1.1.2 Tujuan pembelajaran PAI dan BP.....	14
2.1.2 PAI dan BP Sekolah Dasar	15
2.1.2.1 Capaian Umum	17
2.1.2.2 Capaian Per Elemen.....	18
2.1.3 Model Pembelajaran.....	19
2.1.3.1 Pengertian Model	19
2.1.3.2 Tujuan Model Pembelajaran	20

2.1.3.3	Manfaat Model Pembelajaran	20
2.1.3.4	Macam-Macam Model Pembelajaran	20
2.1.4	Model Game Based Learning.....	26
2.1.4.1	Kelebihan dan Kekurangan Game Based Learning	28
2.1.4.2	Sintaks Game Based Learning	28
2.1.5	Model Pembelajaran Direct Instruction (DI)	30
2.1.5.1	Pengertian Model Pembelajaran DI	30
2.1.5.2	Karakteristik Model Pembelajaran DI	31
2.1.5.3	Langkah-Langkah Model Pembelajaran DI.....	32
2.1.6	Wordwall.....	33
2.1.6.1	Pengertian Wordwall.....	33
2.1.6.2	Tujuan Wordwall	36
2.1.6.3	Cara Menggunakan Wordwall	37
2.1.6.4	Kelebihan dan Kekurangan Wordwall	38
2.1.7	Kemandirian Belajar	39
2.1.8	Hasil Belajar.....	43
2.1.8.1	Definisi Hasil Belajar.....	43
2.1.8.2	Jenis-Jenis Hasil Belajar	47
2.1.8.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	54
2.1.8.4	Indikator Hasil Belajar	58
2.2	Penelitian Relevan	60
2.3	Kerangka Berpikir	65
2.4	Hipotesis Penelitian	65
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	66
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	66
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	67
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	67
3.4	Variabel Penelitian.....	67
3.5	Instrumen Penelitian.....	68
3.6	Prosedur Penelitian	80
3.7	Teknik Analisis Data	82

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	86
4.2 Analisis Statistik Deskriptif Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	88
4.3 Uji Prasyarat Untuk Pengujian Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	92
4.4 Pembahasan Penelitian	96
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran	108
5.3 Keterbatasan Penelitian	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rekapitulasi Data Nilai Sumatif Tengah Semester Kelas IV Semester Ganjil TP. 2024/2025 Pada Mata Pelajaran PAI dan BP di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang.....	2
Tabel 3.1	Desain Penelitian Eksperimen.....	66
Tabel 3.2	Kisi Kisi Angket.....	68
Tabel 3.3	Skor Skala Likert.....	69
Tabel 3.4	Saran Validator.....	69
Tabel 3.5	Analisis Data Validitas Angket.....	71
Tabel 3.6	Hasil Uji Reliabilitas Angket Kemandirian Belajar.....	72
Tabel 3.7	Saran Validator.....	74
Tabel 3.8	Hasil Analisis Daya Beda Soal.....	75
Tabel 3.9	Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal Tes.....	77
Tabel 3.10	Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal Tes.....	77
Tabel 3.11	Koefisien Korelasi Reliabilitas.....	78
Tabel 3.12	Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	78
Tabel 3.13	Klasifikasi Penerimaan Soal.....	79
Tabel 3.14	Prosedur Penelitian.....	80
Tabel 3.15	Kriteria Analisis Deskriptif Persentase.....	83
Tabel 4.1	Kemandirian Belajar Peserta Didik.....	88
Tabel 4.2	Analisis Deskriptif Kemandirian Belajar Kelas Eksperimen IV II di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang.....	89
Tabel 4.3	Analisis Deskriptif Kemandirian belajar Kelas Kontrol IV ₁ di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang.....	90
Tabel 4.4	Hasil Belajar Peserta Didik.....	92
Tabel 4.5	Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen IV II.....	92
Tabel 4.6	Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol IV I di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang.....	93
Tabel 4.7	Uji Normalitas Hasil Belajar.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Halaman Awal Tampilan Website.....	37
Gambar 2.2	Tampilan Awal Setelah Login	37
Gambar 2.3	Tampilan Setelah Memilih Jenis <i>Game</i>	38
Gambar 2.4	Tampilan Setelah Memasukkan Soal.....	38
Gambar 4.1	Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	92
Gambar 4.2	Grafik Hasil Belajar Kelas Kontrol	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	I	Surat Izin Penelitian	123
Lampiran	II	Modul Kelas Eksperimen.....	124
Lampiran	III	Modul Kelas Kontrol.....	137
Lampiran	IV	Foto Instrument <i>Wordwall</i>	148
Lampiran	V	Lembar Validasi Instrument.....	150
Lampiran	VI	Dokumentasi Penelitian	169
Lampiran	VII	Uji Coba Angket.....	177
Lampiran	VIII	Uji Coba Reliabilitas Angket	178
Lampiran	IX	Indeks Kesukaran Soal.....	180
Lampiran	X	Daya Beda Soal.....	181
Lampiran	XI	Uji Coba Hasil Belajar	182