

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

1. Kemandirian belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP yang mengikuti pembelajaran dengan model GBL disertai *Wordwall* menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan model *Direct Instruction* (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 pada mata pelajaran PAI dan BP yang belajar dengan model GBL disertai *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar dengan model *Direct Instruction* (DI). Karena dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen mencapai 86,38 sedangkan kelas kontrol memperoleh 84,59. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2,92 lebih tinggi dibandingkan t tabel 1,67 yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua model pembelajaran tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka disarankan:

1. Bagi sekolah
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk sekolah agar dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik dan minat belajar dengan menggunakan model GBL disertai *Wordwall* pada mata pelajaran PAI dan BP.
2. Bagi Pendidik
Pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan model GBL disertai *Wordwall* pada mata pelajaran PAI dan BP agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menghubungkan yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Para pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperkaya wawasan yang dimiliki;
Bagi Peneliti Model pembelajaran GBL disertai *Wordwall* pada mata pelajaran PAI dan BP dapat diterapkan oleh peneliti ketika mengajar dikelas dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
4. Bagi Peneliti yang akan datang diharapkan kepada peneliti yang akan datang agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan menerapkan model pembelajaran serupa dengan materi lain yang lebih bervariasi.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil penelitian. Pertama, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu sekolah, yaitu SD Angkasa Padang, sehingga hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan pada sekolah dasar lain yang memiliki karakteristik peserta didik, fasilitas, serta lingkungan belajar yang berbeda. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada penerapan model *Game Based Learning* yang dipadukan dengan penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga efektivitas model tersebut pada mata pelajaran lain belum dapat diketahui secara menyeluruh.

Ketiga, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif terbatas menyebabkan pengamatan terhadap perkembangan kemandirian belajar peserta didik hanya dapat dilihat dalam jangka pendek, sehingga dampak jangka panjang dari penerapan model pembelajaran tersebut belum dapat dianalisis secara mendalam. Keempat, pengukuran kemandirian belajar peserta didik sebagian besar didasarkan pada instrumen angket dan observasi yang memungkinkan adanya subjektivitas dalam penilaian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih banyak sekolah, memperpanjang waktu penelitian, serta menggunakan metode pengukuran yang lebih beragam agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida journal*, 4(1), 35–49.
- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. Semarang: Unissula, 16.
https://www.academia.edu/download/55856965/9230susun_isi_dan_daftar_pustaka_buku_model_edit_.pdf
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021a). *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021b). *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka.
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=OshEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Ahyar,+D.+B.,+Prihastari,+E.+B.,+Setyaningsih,+R.,+Rispatiningsih,+D.+M.,+Zanthi,+L.+S.,+Fauzi,+M.,+Mudrikah,+S.,+Widyaningrum,+R.,+Falaq,+Y.,+%26+Kurniasari,+E.+\(2021\).+Model-model+pembelajaran.+Pradina+Pustaka.&ots=0MnMjQpanH&sig=P0hqy-vqWhXUWGnWgecTyosiXmM](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=OshEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Ahyar,+D.+B.,+Prihastari,+E.+B.,+Setyaningsih,+R.,+Rispatiningsih,+D.+M.,+Zanthi,+L.+S.,+Fauzi,+M.,+Mudrikah,+S.,+Widyaningrum,+R.,+Falaq,+Y.,+%26+Kurniasari,+E.+(2021).+Model-model+pembelajaran.+Pradina+Pustaka.&ots=0MnMjQpanH&sig=P0hqy-vqWhXUWGnWgecTyosiXmM)
- Aini, P. N., & Taman, A. (2012). Pengaruh kemandirian belajar dan lingkungan belajar siswa terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas xi ips sma negeri 1 sewon bantul tahun ajaran 2010/2011. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1).
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/921>
- Akbar, T. S. (2015). Manusia Dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibn Khaldun Dan John Dewey. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2), Article 2. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.582>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alma,B., & Riduwan. (2009). *Metode dan tehnik menyusun proposal penelitian*. Bandung: Alfabeta—PDF Free Download. (t.t.). Diambil 11 Agustus 2025, dari <https://adoc.pub/almab-riduwan-2009-metode-dan-tehnik-menyusun-proposal-pene.html>

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arini, A. D., Setiyaningtiyas, A. N., Ningtyas, A., Nappa, A. S., Kokomaking, A. J., Iftitah, A. N., & Sukriono, D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Aplikasi Wordwall Pada Kelas VII A SMPN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6), 10–10.
- 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.
- Basir, L. O. (2010). Kemandirian belajar atau belajar mandiri. Diakses dari <http://www.smadwiwarna.net/website/data/artikel/kemandirian.htm/tanggal,6>.
- Bloom, B., & Benjamin, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green and Co.
- Bloom, B. S. (2020). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I, Cognitive Domain*. David McKay.
- Boroallo, R. P., & Purnamasari, D. I. (2025). Pentingnya Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Era Modern: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2632–2638.
- Bungsu, T. K., Vilardi, M., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education*, 1(2), 382–389.
- Caswita. (2021). *Manajemen Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Deepublish.
- Chareuman, U. A. (2003). Sistem Belajar Mandiri: Dapatkah Diterapkan Dalam Pola Pendidikan Konvensional. *Jurnal Teknokratik*, 2, 82–95.
- Coffey, H. (2009). Digital game-based learning. *Learn NC*, 1–3.
- Delyana, H. (2021). Kemandirian belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif think pair square (TPSq). *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(2), 286–296.

- Desyulita, N., Hasanah, B. U., Halim, A., & Putri, A. (2024). Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter Mata Pelajaran PAI di SDN 004 Sangatta Utara. *Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan*, 2(1), 23–30.
- Dewi, N., Asifa, S. N., & Zanthi, L. S. (2020). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 48–54.
- Diniyah, A. N., Akbar, G. A. M., Akbar, P., Nurjaman, A., & Bernard, M. (2018). Analisis kemampuan kemampuan penalaran dan self confidence siswa sma dalam materi peluang. *Journal on education*, 1(1), 14–21.
- Dirwan, D., Bunyamin, B., & Umrah, S. (2018). Perintah Membaca dalam Al-Qur'an Perspektif Pendidikan (Surah Al-Alaq). *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.47945/alfikr.v4i2.32>
- Egok, A. S. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7.
- Fadhilah, F., Marzuki, D. N., Fadriati, F., & Suryana, E. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai Strategi Penguatan Karakter Religius dan Profil Pelajar Pancasila. *An-Nuha*, 5(4), 620–633.
- Fatah, M. A., & Zumrotun, E. (2023). Implementasi Projek P5 Tema Kewirausahaan Terhadap Kemandirian Belajar Di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 365–377.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern: Konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=6KA2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA175&dq=Inovasi+adalah+kunci+utama+untuk+memajukan+bidang+apapun,+termasuk+dalam+dunia+pendidikan.+Dalam+konteks+pendidikan,+inovasi+berarti+adanya+perubahan+yang+bertujuan+untuk+meningkatkan+proses+pembelajaran+dan+hasil+belajar+siswa.&ots=WAA65sWF8F&sig=ZPZfj6dg34y2zV3o2u4720hCiac>
- Fauzy, H., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi motivasi belajar dan minat belajar dengan hasil belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112–127.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93–97.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan

- Fungsi. *Taklim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>
- Hadi, M., & Sovitriana, R. S. (2019). Model kemandirian belajar siswa madrasah aliyah Negeri 9 Jakarta. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 26–32.
- Hamim, N. (2014). Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih dan al-Ghazali. *Ulumuna*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.20414/ujs.v18i1.151>
- Hanefi, H., & Dkk. (2014). *Model Pembelajaran Langsung*. Duta Pustaka Ilmu.
- Hapnita, W. (2018). Faktor internal dan eksternal yang dominan mempengaruhi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI teknik gambar bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017. *Cived*, 5(1).
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Haryanti, Y. D., Febriyanto, B., & Nuraisyah, I. F. (2018a). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Direct Instruction Berbantuan Media Bagan Garis Waktu. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 23–41.
- Haryanti, Y. D., Febriyanto, B., & Nuraisyah, I. F. (2018b). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Direct Instruction Berbantuan Media Bagan Garis Waktu. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 23–41.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group. <http://eprints.unm.ac.id/20720>
- Hasanah, N. R., Fuziayanti, N. A. S., Andaristi, M. P., & Rahmawati, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. *BioSintesa: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1). <https://journal.publinesia.com/index.php/biosintesa/article/view/35>
- Hernawati, E. (2018). Meningkatkan hasil belajar fisika melalui penggunaan metode demonstrasi dan media audiovisual pada siswa kelas x man 4 jakarta. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 118–131.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. L. D. (2023a). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an

- Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 94–106.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. L. D. (2023b). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 94–106.
- Hidayat, S. (2017). Pendidikan Berbasis Media dan Modul. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 181–218.
- Hikmah, F. (2020). Strategi Direct Instruction dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Pada Jenjang Pendidikan Madrasah Tsanawiyah. *JUMPA: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/jumpa/article/view/1916>
- Ilyas Ismail, M. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Indarti, I., & Laraswati, D. (2021). Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 45–50.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2003). *Models of Teaching (Fifth Edit)*. Prentice-Hall of India Private Limited.
- Kadarisma, G. (2018). Penerapan pendekatan open-ended dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SMP. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 77–81.
- Ke, F., Shute, V., Clark, K. M., & Erlebacher, G. (2019a). *Interdisciplinary Design of Game-based Learning Platforms: A Phenomenological Examination of the Integrative Design of Game, Learning, and Assessment*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04339-1>
- Ke, F., Shute, V., Clark, K. M., & Erlebacher, G. (2019b). Introduction and Prior Research Review. Dalam F. Ke, V. Shute, K. M. Clark, & G. Erlebacher, *Interdisciplinary Design of Game-based Learning Platforms* (hlm. 1–13). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04339-1_1
- Khadijah, K. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Citapustaka Media. <http://repository.uinsu.ac.id/221/44/BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf>
- Khairunisa, Y. (2021). Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject. *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.

- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), 53–58.
- Kusuma, M. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Multi Kreasi Satudelapan.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Maharani, A., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 6(03), 16677–16684.
- Mahasiswa PGSD F. 2021 Universitas PGRI Adi Buana. (2024). *Artikel Penelitian di Sekolah Dasar: Menyusuri Inovasi dan Temuan Terkini*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mahmudah, M. (2019). *Pengaruh Kecerdasan Matematis Logis, Rasa Percaya Diri, Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di Kelas X MA Pendidikan Islam Parigi Habirau Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019* [UIN Antasari]. <https://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/11905>
- Mahyudi, A. (2022). Penggunaan media wordwall dalam meningkatkan penguasaan bahasa baku siswa di sekolah menengah pertama. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 1687–1694.
- Matara, K. (2020). Integrasi nilai-nilai pendidikan karakter pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti (Studi pustaka pada buku PAI dan BP untuk SMK kelas X). *Irfani*, 16(1), 82–95.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199.
- Mudjiono, D. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Mujiman, H. (2011). *Manajemen pelatihan berbasis belajar mandiri*.
- Mulia, H. R. (2020). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran akidah akhlak. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 118–129.

- Mulyadi, M., & Syahid, A. (2020). Faktor pembentuk dari kemandirian belajar siswa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 197–214.
- Mulyani, A. S., Yudiyanto, M., & Sabirin, A. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 1006–1018.
- Mulyawati, Y., & Christine, C. (2019). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap kemandirian belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 21–25.
- Nadhiroh, S., & Anshori, I. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 56–68.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Ningsih, W., & Zalisman, Z. (2024). *Pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dalam konteks global*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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* [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/66804/>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=iPhZEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model+pembelajaran&ots=X9slratHTJ&sig=Mxngvr9IQ0Kton_V_73dQ_pQQcw
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahnya kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. OSF. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar.

Jurnal Basicedu, 6(3), 4133–4143.

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/25438/>
- Paling, S., Fatqurhohman, Makmur, A., Yati, Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Ratnadewi, Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. TOHAR MEDIA.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811.
- Pratama, R., & Larasati, A. (2024). Pembelajaran Game-Based Learning dalam Pengajaran Sains untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar di Sekolah XYZ Jakarta. *Borneo Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.21093/bjsme.v4i2.9045>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopia, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024a). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopia, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024b). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596.
- Pujianti, E. (2024). Kontribusi pendidikan agama Islam terhadap pengembangan spiritualitas dan mentalitas peserta didik. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2551–2562.
- Purwaningsih, A. Y., & Herwin, H. (2020). Pengaruh regulasi diri dan kedisiplinan terhadap kemandirian belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 22–30.
- Purwanto, A. (2020). *Piaget Versus vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan Dan Perbedaan* (SSRN Scholarly Paper No. 3984748). Social Science Research Network. <https://papers.ssrn.com/abstract=3984748>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrurnisa, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220.

- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., & Hutabarat, Z. S. (2023). Dalam *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. CV. Eureka Media Aksara.
- Rahimi, R. (2021). Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 87–101.
- Rahmalia, S. M., & Laeli, S. (2024). Pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan kepribadian anak. *Karimah Tauhid*, 3(9), 10007–10018.
- Rahmaniati, R. (2024). *MODEL – MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramadhani, A. (2022). *Penerapan asesmen daring menggunakan aplikasi Wordwall pada pembelajaran tematik Kelas V di MIN 1 Jombang* [PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/41184>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiani, I. W. (2016). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD gugus VI. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1).
- Rifa'i, A., Asih, N. E. K., & Fatmawati, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(8), 1006–1013.
- Rijal, S., & Bachtar, S. (2015). Hubungan antara sikap, kemandirian belajar, dan gaya belajar dengan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15–20.
- Rizal (Penyunting), I. M. (2021). *Penguatan Karakter Kemandirian, Tanggung Jawab dan Cinta Tanah Air*. Nusamedia.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan pembelajaran (pendidikan dasar). *Cendekia*, 9(02), 193–210.
- Rohmah, M. M. (2022). CAPAIAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PADA TINGKAT SD/MI BERBASIS KURIKULUM MERDEKA. *Al-Kahfi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 77–92.

- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617.
- Rusman, M.-M. P. (2010). Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua. Cet. VI.
- Sagala, S. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran, Cet. Bandung: Alfabeta.
- Santosa, S. (2018). *Statistika Hospitalitas*. Deepublish.
- Saputri, S. A., Lestari, R., & Angelika, M. (2023). Studi Literatur: Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(5).
<http://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/430>
- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi & motivasi belajar-mengajar*.
- Sarwenda, S. (2023). *Kemandirian dan Sikap Entrepreneurship Santri di Pesantren*. Publica Indonesia Utama.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151–169.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Al-Ruzz Media.
- Sirotjuddin, M. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Al-Anwar Rembang Tahun Ajaran 2023/2024* [PhD Thesis, Universitas Islam Sultan Agung Semarang].
<https://repository.unissula.ac.id/35066/>
- Sobri, M. (2020a). *Kontribusi Kemandirian Dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*. Guepedia.
- Sobri, M. (2020b). *Kontribusi kemandirian dan kedisiplinan terhadap hasil belajar*. Guepedia.
- Solihin, R. (2020). Akidah dan Akhlak dalam Perspektif Pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1), 83–96.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=6027

- Sudjana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/26115>
- Sugandi, A. I. (2013). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap kemandirian belajar siswa SMA. *Infinity Journal*, 2(2), 144–155.
- 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. (2017). *Metode penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D* (Vol. 225).
- Sugiyono, S. (2013b). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2018a). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, S. (2018b). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suhartono, S., & Indramawan, A. (2021). *Group Investigation; Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran*. Academia Publication.
- Suhartono, S., Marlina, M., Suwandi, S., & Permana, D. (2024). Analisis faktor lingkungan keluarga dalam membentuk kemandirian belajar siswa. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 232–241.
- Sukardi, S. (2015). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Bumi Aksara.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruz Media.
- Suryawati, D. P. (2016). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(2), 309–322.
- Syabuddin Gade, M., & MA, S. (2019). *Pengembangan Interaksi Edukasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Teori & Praktik*. Ar-Raniry Press.
- Tanthowi, I., Mahsup, M., Utami, L. W., Salsabilah, N., Iqamah, N., Awalia, P. T. A., Malikhah, S., Suryati, S., Haer, A., & Palahuddin, P. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563–571. <https://doi.org/10.31764/justek.v6i4.20467>
- Tarumasely, Y., Halamury, M., Sipahelut, J., & Labobar, W. (2024). *Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Teknologi AI; Membaca Perubahan Motivasi*

dan Kemandirian Belajar Siswa di Indonesia. Academia Publication.

- Thohirin. (2005). *Psikologi Pembelajaran Agama Islam*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Tresnaningsih, F., Santi, D. P. D., & Suminarsih, E. (2019). Kemandirian belajar siswa kelas III SDN Karang Jalak I dalam pembelajaran tematik. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(2).
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/2407>
- Trianto, M. P. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. *Jakarta: Kencana*.
- Uhbiyati, N. (2005). *Ilmu Pendidikan Islam*. Pustaka Setia.
- Umami, S., & Wahyudi, K. (2025). Strategi kepemimpinan transformasional dalam menghadapi tantangan kurikulum merdeka belajar di sekolah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3550–3559.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Bumi Aksara.
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081–6089.
- Wina, S. (2008). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan Jakarta. *Kencana Prenada Media Group*.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Winkel. (2007). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi.
- Winkel, W. S. (1983). *Psikologi pendidikan dan evaluasi belajar*.
<https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282272799413760>
- Yamin, M. (2011). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Gaung persada press.
- Zagoto, A. (2023). BAB II Jenis-Jenis Model Pembelajaran. *Model-Model Pembelajaran*, 17.
- Zeda, F. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di Sdn 19 Kampung Jawa Kota Solok* [PhD Thesis, Universitas Negeri Padang].
<http://repository.unp.ac.id/id/eprint/43880>