

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *wordwall* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTsN 2 Kota Pariaman masih tergolong belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,13, dengan nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 44. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori rendah dan sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media *wordwall*, pemahaman peserta didik terhadap materi menghindari akhlak tercela yang meliputi hasad, dendam, ghibah, fitnah, dan namimah masih belum maksimal.
2. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *wordwall* mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post-test* kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,26, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75. Selain itu, sebanyak 21 peserta didik atau 91% telah mencapai nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan. Peningkatan nilai rata-rata dari 76,13 menjadi 88,26 menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran setelah menggunakan media *wordwall*. Peserta didik lebih mampu menjelaskan pengertian hasad, dendam, ghibah, fitnah, dan namimah, mengidentifikasi contoh-contoh perilaku yang berkaitan dengan materi, menganalisis

dampak yang ditimbulkan dari akhlak tercela, serta menentukan cara menghindarinya sesuai dengan ajaran Islam. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media *wordwall* menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut, sehingga media *wordwall* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Akidah Akhlak secara lebih optimal.

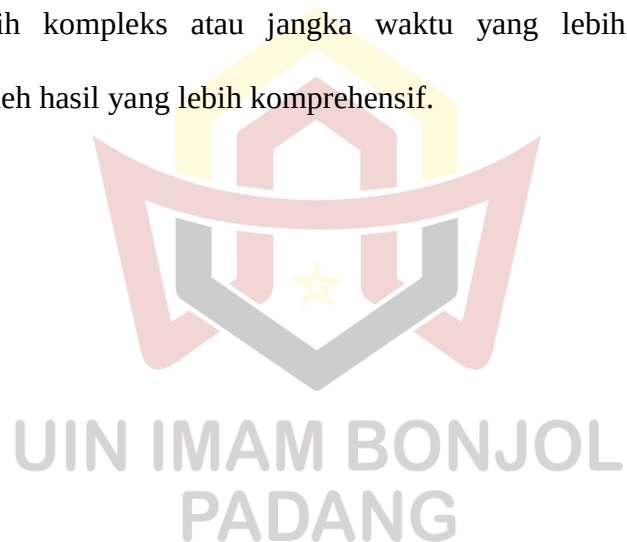
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran Akidah Akhlak, media *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru disarankan untuk menerapkan media ini secara terencana dan sistematis agar seluruh peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, penerapan media *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap materi Akidah Akhlak. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media ini secara optimal dengan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih

variatif dan berpusat pada peserta didik. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam penerapan media pembelajaran aktif melalui pelatihan atau pendampingan pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel penelitian, seperti meneliti pengaruh media *wordwall* terhadap aspek afektif dan psikomotorik peserta didik, atau menerapkannya pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks atau jangka waktu yang lebih panjang untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Agustiana, I., & Asshidiqi, G. H. (2022a). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Dengan Model Pembelajaran VAK. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*, 23(2), 255.
- Ahmadi, F., Ibda, H., & Wijayanti, D. M. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara.
- Alaeda, P. R. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Siswa Sd*. Universitas Pasundan.
- Alfusanah, F., Koderi, Jatmiko, A., & Mustofa, I. (2024). Literatur Review Penggunaan Aplikasi Wordwall Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3).
- Amaliyah AR, R., Masrura, S. I., Yahya, A., Amin, N., Anaguna, N., Indrawati, N., & Manullang, K. R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK Melalui Gamifikasi Nearpod. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 243–253.
- Amelia, T., Fadilah, M., Helendra, H., & Yuniarti, E. (2023). Hubungan Hasil Belajar dengan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Peserta Didik SMAN 1 Payakumbuh pada Materi Sistem Imun. *ISLAMIKA*, 5(2),
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025) Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen.
- Apriyanti, C. (2023). Media Wordwall Game Application untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *Exploring Emerging Technologies in English Education*.
- Arief, A. (2002). *Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan Islam*. Ciputat Pers.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Arsyad, M. (2021). *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Lambung Mangkurat University Press.
- Azizan, N., Lubis, M. A., & Muvid, M. B. (2020). Pemanfaatan Media Youtube untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Darul 'Ilmi*, 08(02), 195–212.
- Christiyanti Aprinastuti, dkk. (2023). *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*. Stiletto Book.
- Faqih, M. V. Al. (2023). *Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fatimatuzahroh, Fitri (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 35-50.
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2022). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 6(3), 17218-17223.
- Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174.
- Husen, M. (2020). Konsep Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah Ayat 31-32 (Studi Komparatif Dalam Tafsir Ibnu Katsir Dan Tafsir Al-Misbah). *Aksioma Ad Diniyah: The Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 8(1).

- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analysis Riska Hanifah Pengaruh Adopsi ASTRA Dealer Management System menggunakan Technology Acceptance Model Terhadap Kinerja Layanan Purna Jual Kendaraan Daihatsu Wildan Wiguna, Dwiza Riana Security Chatting Berbasis Desktop dengan Enkripsi Caesar Cipher Key Random.*
- Khadijah, St. A., Hasan, H. K., & Pasinggi, Y. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2).
- Khomisah, N. K. P. N., & Nurinadia, P. (2022). Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Anbiya' Ayat 107 dan An-Nahl Ayat 97. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 2(1), 129-139.
- Kurniawati, R., & Azka, R. (2022). Development of Mathematics E-Comic to Facilitate the Mathematical Communication Ability. *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, 4(2), 165-184.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
- Maduratna, T. P., & Setyawan, A. (2020). Analisis Faktor Pengaruh Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Jurnal Prosiding Nasional Pendidikan*, 1(1), 349–354.
- Margono. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Nabila. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17),

399–405.

- Nasution, B. (2023). Metode Pembelajaran Dan Teknik Mengajar Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) Oleh Guru Pendidikan Agama Islam. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 142.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Pratiwi, D. O. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Padlet Dan Wordwall Terhadap Kemampuan Tingkat Berpikir Kritis Siswa (Studi Eksperimen Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Cianjur Tahun Ajaran 2022-2023)*. Universitas Pasundan.
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105-111.
- Pujiani, T., Sukmawati, I. D., & Pradana, A. B. A. (2023). Enriching Efl Classroom Activities With Online Games. *Conference on English Language Teaching*, 65–83.
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125.
- Ramdhan, M. (2021). Metode Penelitian. Cipta Media Nusantara. Belajar dan Pembelajaran. Tasikmalaya: Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

- Rani, S. R. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Di Sman 1 Banjar Margo Tulang Bawang*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., & Susanti, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.
- Rokim, R. (2024). Problematika Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(1), 46–57.
- Sanjaya. (2019). Penelitian Kuantitatif.
- Sarjana, K., Turmuzi, M., Tyaningsih, R. Y., Lu'luilmaknun, U., & Kurniawan, E. (2022). Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika di Era New Normal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 309–316.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
- Septyadi, D. B. (2021). *White Sand: Kumpulan Artikel Ilmiah Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika*. Lakeisha.
- Shodiyah, H., & Kirom, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif “Octopus Trap Game” Terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak MI Hubbul Wathon. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(1), 86-105.
- Sitohang, A. P. S., Sinaga, R., Tanjung, D. S., Simarmata, E. J., & Panjaitan, J. (2024). Implementasi Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Berbantuan Media Monopoli Kelas V Di SD Negeri 101821 Pancur Batu. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 14(1), 71–83.
- Sugiani, W. (2023). Aplikasi Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82–87.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003.
- Suryadi, A. (2022). *Ahmad Suryadi-Memahami Ragam Strategi Pembelajaran*.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72-77.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tumanggor, N. E. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 10(2), 189
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13–19.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Widana. (2020). Uji Persyaratan Analisis.
- Widhiarso. (2012). Tanya Jawab tentang Uji Normalitas. 1-5.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
- Yunita, N. P., Indrajit, R. E., & Kika, M. (2022). *Gamification : Membuat belajar seasyik bermain game / Noralia Purwa Yunita, Prof. Richardus Eko Indrajit; editor: Marcella Kika* (M. Kika, Ed.; 1st ed.). Andi.