YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5766

EFEKTIVITAS WORDWALL DALAM EVALUASI PAI DI SDN 26 RIMBO KALUANG

Effectiveness of Wordwall in the Evaluation of Islamic Religious Education at SDN 26 Rimbo Kaluang

Wilda Apriliani[1], Remiswal[2], Khadijah[3]
UIN Imam Bonjol Padang
2014010006.wildaapriliani@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 12, 2025	Apr 26, 2025	May 9, 2025	May 15, 2025

Abstract

This study originated from the problem of PAI evaluation tools that are less interactive and boring at State Elementary School (SDN) 26 Rimbo Kaluang Padang, which can reduce student motivation and learning achievement. This study aims to examine the effectiveness of the Wordwall interactive game platform as an evaluation tool in PAI learning at SDN 26 Rimbo Kaluang Padang. This study used quasi-experiment with Non-Equivalent Control Group design. The experimental class was assessed using the Wordwall tool, while the control class was assessed using a conventional test. was assessed using conventional tests. The results showed that there was a significant effect on both classes after treatment, and the average value of the experimental class was 74.16> control class 65.8. Independent t-test concluded that learning PAI using Wordwall is more efficient than conventional tests. From the practical side, this study proposes to PAI teachers and elementary schools to utilize Wordwall as an alternative evaluation tool. From the theoretical side, this study increases the insight into the efficiency of using Wordwall. Game-based learning to

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

measure the understanding of religious materials. This study aims to find the most efficient type of Wordwall activity for various PAI subjects and its contribution to the affective side of students.

Keywords: Digital Test, *Wordwall* Application, PAI Evaluation

Abstrak: Penelitian ini berawal dari permasalahan alat evaluasi PAI yang kurang interaktif dan membosankan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 26 Rimbo Kaluang Padang, yang dapat menurunkan motivasi dan prestasi belajar siswa . Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas platform permainan interaktif Wordwall sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran PAI di SDN 26 Rimbo Kaluang Padang. Penelitian ini menggunakan quasi - eksperimen dengan desain Non - Equivalent Control Group . Kelas eksperimen dinilai menggunakan alat Wordwall , sedangkan kelas kontrol dinilai menggunakan tes konvensional . Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kedua kelas setelah perlakuan , dan nilai rata -rata kelas eksperimen sebesar 74,16 > kelas kontrol 65,8 . Uji - T independen menyimpulkan pembelajaran PAI menggunakan Wordwall lebih efisien daripada tes konvensional . Dari sisi praktis , penelitian ini mengusulkan kepada guru PAI dan sekolah dasar untuk memanfaatkan Wordwall sebagai salah satu alternatif alat evaluasi . Dari sisi teoritis , penelitian ini meningkatkan wawasan tentang efisiensi dalam penggunaan Wordwall . Pembelajaran berbasis permainan untuk mengukur pemahaman materi keagamaan. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan jenis kegiatan Wordwall yang paling efisien untuk berbagai mata pelajaran PAI dan kontribusinya terhadap sisi afektif siswa .

Kata Kunci: Tes Digital, Aplikasi *Wordwall*, Evaluasi PAI

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital sedang mengalami transformasi radikal melalui penerapan teknologi di berbagai bidang, seperti penilaian hasil belajar . Dalam era yang sudah sangat canggih ini sudah banyak media yang disedikan oleh ahli teknologi untuk membantu pembelajaran digital. Salah satu platform digital yang berpotensi meningkatkan kualitas penilaian pembelajaran adalah *Wordwall* . *Wordwall* adalah platform berbasis online yang memungkinkan para pendidik untuk membuat berbagai jenis kegiatan pembelajaran serta permainan interaktif (Hasanah & Sutiah, 2023).

Namun masih banyak guru yang belum memanfaatkannya salah satunya yaitu platform https://*Wordwall*/ (Latifah & Damayanti, 2022b). *Wordwall* adalah sebuah platform aplikasi yang dapat digunakan sebagai media game education yang menarik, sehingga sangat tepat untuk mendesain dan mereviu pembelajaran. Melalui platform ini, guru dapat membuat alat evaluasi dengan nuansa yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga mendorong guru untuk mengembangkan ide-ide inovatif dalam pembuatan evaluasi, karena

memungkinkan penambahan gambar dan lampiran sesuai kebutuhan. Setelah evaluasi selesai dikerjakan, baik guru maupun siswa dapat langsung mengetahui skor, peringkat, serta jawaban yang benar dan salah (Rahmayanti & Abidin, 2023a) .

Dengan fitur -fitur yang menarik dan antarmuka visual yang sangat bergaya, dapat diperkirakan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan cara siswa terlibat dalam proses penilaian. Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 26 Rimbo Kaluang Padang, upaya untuk meningkatkan kualitas pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sedang berlangsung (Zahroh et al., 2024). Namun, pengamatan awal menunjukkan bahwa metode penilaian yang paling umum digunakan masih konvensional, dengan mayoritas berupa tes tertulis. Meskipun pendekatan ini penting, pendekatan ini sering kali tidak dapat mengatasi gaya belajar peserta didik yang beragam dan kurang efektif dalam memberikan umpan balik yang tepat waktu dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan metode penilaian alternatif yang lebih inovatif dan interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan PAI di sekolah ini (Auliya, 2021).

Alasan pemilihan *Wordwall* sebagai alat penilaian elektronik adalah karena media ini masih tergolong baru dan belum banyak digunakan di sekolah dasar, khususnya di wilayah kota Padang. Hal ini sungguh sangat disayangkan, mengingat website ini menyediakan beberapa desain tes yang baru dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan semangat dan mengurangi rasa takut peserta didik dalam melakukan tes (Rahmayanti & Abidin, 2023). *Wordwall* sangat bermanfaat bagi guru dalam menciptakan alat tes yang interaktif dan disukai siswa. Dari uraian di atas, diharapkan pembelajaran dapat memanfaatkan platform ini sebagai solusi bagi guru untuk melakukan penilaian lebih praktis dan efektif, baik untuk memikat maupun pembelajaran berani (Zalillah & Alfurqan, 2022).

Di antara perkembangan dalam penilaian, *e-test* disebut -sebut dapat meningkatkan efisiensi , objektivitas, dan daya tarik proses penilaian (Cahyono et al., 2020). Penerapan e-test tidak hanya diharapkan dapat menyederhanakan administrasi penilaian tetapi juga memberikan umpan balik yang lebih cepat dan lebih tepat kepada guru dan siswa , yang juga dapat memfasilitasi peningkatan kualitas pembelajaran (Wang et al., 2021). SDN 26 Rimbo Kaluang, sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, juga berupaya untuk mengadopsi teknologi dalam penilaian pembelajarannya, termasuk dalam administrasi tes. Namun, seberapa efektif adopsi tes digital dalam konteks sekolah dasar dan implikasinya terhadap peningkatan kualitas pendidikan perlu dievaluasi secara holistik. Pemahaman mendalam

tentang bagaimana tes digital diterapkan dalam praktik pembelajaran sehari - hari mereka , tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa, dan manfaat yang dirasakan secara umum .
Evaluasi merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan(Muchith, 2017) . Metode evaluasi yang monoton dan kurang interaktif seringkali menimbulkan kesan membosankan bagi siswa, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka. Dalam konteks PAI, tantangan ini menjadi semakin signifikan mengingat materi yang terkadang dianggap teoritis dan memerlukan pendekatan yang kreatif agar dapat dipahami dan diinternalisasi dengan baik oleh siswa. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memunculkan beberapa inovasi yang dapat diterapkan dalam bidang pendidikan, termasuk dalam konteks evaluasi (Aziz et al., 2020).

Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting dalam membentuk karakter siswa dan pemahaman nilai - nilai agama sejak dini. Pada jenjang sekolah dasar (SD) , membangun landasan keagamaan yang kuat merupakan komponen penting dalam mengembangkan perkembangan moral dan spiritual siswa di masa depan (Tambak, 2014). Oleh karena itu, pengorganisasian proses pengajaran dan pendekatan penilaian pada kurikulum PAI harus dirancang secara cermat agar tidak hanya efektif dalam penyampaian informasi tetapi juga menarik dan relevan dengan kehidupan anak.

Di antara perkembangan dalam penilaian, *e-test* disebut -sebut dapat meningkatkan efisiensi , objektivitas, dan daya tarik proses penilaian (Cahyono et al., 2020). Penerapan e-test tidak hanya diharapkan dapat menyederhanakan administrasi penilaian tetapi juga memberikan umpan balik yang lebih cepat dan lebih tepat kepada guru dan siswa , yang juga dapat memfasilitasi peningkatan kualitas pembelajaran (Wang et al., 2021). SDN 26 Rimbo Kaluang, sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, juga berupaya untuk mengadopsi teknologi dalam penilaian pembelajarannya, termasuk dalam administrasi tes. Namun, seberapa efektif adopsi tes digital dalam konteks sekolah dasar dan implikasinya terhadap peningkatan kualitas pendidikan perlu dievaluasi secara holistik (Widodo, 2021). Pemahaman mendalam tentang bagaimana tes digital diterapkan dalam praktik pembelajaran sehari - hari mereka , tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa, dan manfaat yang dirasakan secara umum .
Alasan pemilihan *Wordwall* sebagai alat penilaian elektronik adalah karena media ini masih tergolong baru dan belum banyak digunakan di sekolah dasar, khususnya di wilayah kota Padang. Hal ini sungguh sangat disayangkan, mengingat website ini menyediakan beberapa

desain tes yang baru dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan semangat dan mengurangi rasa takut peserta didik dalam melakukan tes (Rahmayanti & Abidin, 2023). *Wordwall* sangat bermanfaat bagi guru dalam menciptakan alat tes yang interaktif dan disukai siswa. Dari uraian di atas, diharapkan pembelajaran dapat memanfaatkan platform ini sebagai solusi bagi guru untuk melakukan penilaian lebih praktis dan efektif, baik untuk memikat maupun pembelajaran berani (Zalillah & Alfurqan, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas platform permainan interaktif *Wordwall* sebagai alat penilaian dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 26 Rimbo Kaluang Padang dan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAI dalam mengidentifikasi strategi evaluasi yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman , sekaligus berbagi wawasan akademis tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran .

METODE

Jenis Penelitian:

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variable saja, yaitu variabel yang dipandang paling dominan (Hermawan, 2019)

Desain Penelitian:

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Perlakuan yang diberikan dikelas eksperimen adalah evaluasi menggunakan aplikasi *Wordwall.* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan evaluasi Tes biasa Berikut skema *Pretest-Posttest only Control Group Design* ditunjukkan pada tabel 2 sebagai berikut (Yusuf, 2016) :

Tabel 1: Skema Non Equivalent Control Group Design

	Eksperimen	Kontrol
Pre test	O1	O2
Perlakuan	X	-
Post test	O3	O4

Keterangan:

O1 : pretest pada kelas eksperimen

O2 : posttest pada kelas eksperimen

X : diberikan perlakuan, berupa Evaluasi menggunakan Wordwall

- : diberikan perlakuan evaluasi tes

O3 : pretest pada kelas kontrol

O4 : posttest pada kelas kontrol

Dengan adanya pemberian pretest sebelum perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O1,O2) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan sedangkan pemberian posttest pada akhir pembelajaran akan dapat menunjukkan seberapa jauh akibat dari (X). Hal itu dilakukan dengan cara mencari perbedaan skor kelompok eksperimen (O1-O2) sedangkan pada kelompok kontrol (O4-O3) perbedaan itu bukan karena perlakuan. Perbedaan O2 dan O4 akan memberikan gambaran lebih baik akibat perlakuan X.

Partisipan & Teknik Sampling:

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang nantinya hasil mewakili keseluruhan gejala yang telah diteliti.

Tabel 2: Sampel kelas V SDN 26 Rimbo Kaluang

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik	
1.	Kelas V B	30 orang	Eksperimen
2.	Kelas VD	30 orang	Kontrol
	Total	60 orang	

Hal yang harus dilakukan pertama dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan desain subyek tunggal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada subjek yang belum diberi perlakuan dinamakan pre-test (O1) untuk mendapatkan peserta didik yang memiliki minat belajar yang masih rendah, maka dilakukan treatment (X) dengan evaluasi menggunakan Wordwall .

Dalam teknik ini pengambilan sampel acak (*random sampling*) adalah metode dalam penelitian yang digunakan untuk memilih sampel dari populasi dengan cara yang memberi setiap elemen dalam populasi kesempatan yang sama untuk dipilih. Teknik ini bertujuan agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi secara adil dan objektif.

HASIL

Evaluasi Belajar PAI Menggunakan Aplikasi *Wordwall*

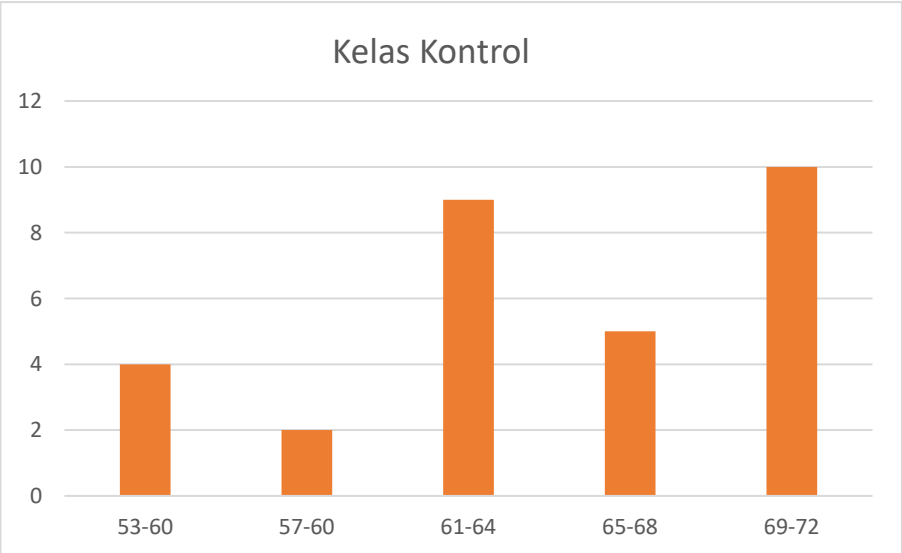
Kelas Kontrol

Tabel 3: Tabel distribusi kelas Kontrol

Nilai	Klasifikasi	Pre-Test	
		F	%
53-56	Sangat Rendah	4	13,3%
57-60	Rendah	2	6,7%
61-64	Cukup	9	30%
65-68	Tinggi	5	16,7%
69-72	Sangat Tinggi	10	33,3%
Total		30	100%

Berdasarkan data tabel distribusi diatas dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 63 , jadi ada 30% peserta didik yang memiliki nilai pas pada rata-rata, 20% peserta didik memiliki skor dibawah rata-rata, dan 50% peserta didik memiliki skor diatas rata-rata.

Dari distribusi frekuensi angket kecerdasan moral peserta didik dapat dilihat dalam histogram berikut ini :



Gambar 1. Histogram kelas Kontrol

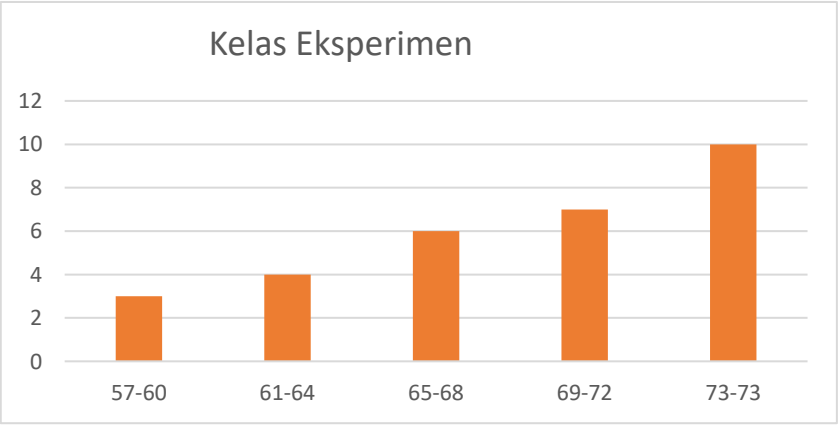
Kelas Eksperimen

Tabel 4: distribusi kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			
Interval	Klasifikasi	Frequency	Percent
61-64	Rendah	4	13.3%
65-68	Cukup	6	20%
69-72	Tinggi	7	23.3%
73-73	Sangat Tinggi	10	33,3%
Total		30	100%

Berdasarkan data tabel distribusi diatas dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 65 , jadi ada 20% peserta didik yang memiliki nilai pas pada rata-rata, 23% peserta didik memiliki skor dibawah rata-rata, dan 56,6% peserta didik memiliki skor diatas rata-rata.

Dari distribusi frekuensi angket peserta didik dapat dilihat dalam histogram berikut ini :



Gambar 2. Histogram Kelas Eksperimen

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 5: Uji Hipotesis Kelas Kontrol

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kelas Kontrol	76.827	29	.000	65.867	64.11	67.62

Tabel 6: Uji Hipotesis Kelas Eksperimen

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lowe r	Upper
Kelas Eksperimen	139.429	29	.000	74.167	73.08	75.25

Berdasarkan tabel diatas, rata- rata nilai kelas kontrol adalah 65,8. Nilai T_{hitung} pada hasil kelas kontrol yaitu 76,027 > dari T_{tabel} 2,048 dan sig 0,00 < sig 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Dan pada tabel Eksperimen rata- rata nilai kelas eksperimen adalah 74,16. Nilai T_{hitung} pada hasil kelas kontrol yaitu 139,429 > dari T_{tabel} 2,048 dan sig 0,00 < sig 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas Eksperimen. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen yang menggunakan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan Aplikasi *Wordwall* Setelah dilakukan pengujian dengan Uji T maka dapat di simpulkan bahwa terdapat evaluasi pembelajaran PAI menggunakan Aplikasi *Wordwall* lebih efektif dibandingkat Evaluasi menggunakan Tes Biasa.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pelajar PAI antara peserta yang diperiksa menggunakan metode *Wordwall* dan mereka yang

mengambil tes tertulis konvensional. Lebih spesifiknya, nilai rata-rata peserta pada pelajaran "Pendidikan Agama ISlam" yang dinilai melalui kuis interaktif *Wordwall* mengalami peningkatan. Apabila dibandingkan dengan grup peserta yang melengkapi soal esai. Terlebih lagi, observasi selama proses pengevaluasian menggunakan *Wordwall* mencatat tingkat keterlibatan dan keterpartisipasian peserta yang jauh lebih tinggi. Peserta terlihat amat antusias dalam mengisolasikan jawaban dan berinteraksi sesama maupun dengan komponen gamifikasi yang disediakan. Respon peserta yang diperoleh melalui kuesioner juga mengindikasikan bahwa mereka seolah jauh lebih terdorong untuk melaksanakan evaluasi menggunakan *Wordwall* serta menyukainya apabila diperbandingkan dengan evaluasi tertulis yang sering kali dituduh memberikan kesan membosankan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari (Latifah & Damayanti, 2022) yang menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik. Elemen gamifikasi dalam *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik. Selain itu, temuan ini juga mendukung gagasan Rahmayanti & Abidin, (2023) bahwa *Wordwall* dapat menciptakan alat evaluasi yang interaktif dan disukai siswa, sehingga mengurangi rasa takut dalam menghadapi tes.

Dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional yang seringkali monoton (seperti yang diungkapkan oleh Auliya, 2021, mengenai tantangan dalam penilaian PAI), *Wordwall* menawarkan pendekatan yang lebih segar dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai permainan dan visual yang menarik (Yusuf, 2016) . Penelitian ini memperkuat argumen bahwa integrasi TIK, seperti platform *Wordwall* (Aziz et al., 2020), dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas penilaian pembelajaran PAI, khususnya dalam hal keterlibatan siswa dan pemahaman konsep.

Implikasi Guru PAI terhadap Aplikasi *Wordwall* dalam Evaluasi

Secara empiris , hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa instruktur Pendidikan Agama Islam pada SDN 26 Rimbo Kaluang , serta lembaga pendidikan dasar lainnya , sebaiknya mempertimbangkan penggunaan *Wordwall* sebagai alternatif atau pelengkap evaluasi konvensional. Perangkat ini menyediakan variasi macam aktivitas yang dapat disesuaikan dengan materi Pendidikan Agama Islam , seperti kuis, pertemuan, dan permainan kata. Diharapkan bahwa implementasi yang tepat akan meningkatkan motivasi dan minat siswa

pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam , yang pada gilirannya mensyukurkan dampak positif terhadap prestasi akademisnya(Larasati et al., 2023) .

Pelatihan dan dukungan bagi instruktur untuk mengoptimalkan Penelitian ini secara teoritis memperkaya pemahaman tentang efisiensi penggunaan konsep pembelajaran berbasis permainan untuk mengukur topik keagamaan (Astuti, 2022). Temuan ini memperkuat hipotesis bahwa pembelajaran yang menarik dan interaktif serta mode penilaian mampu meningkatkan partisipasi siswa dan pembelajaran materi secara signifikan , termasuk untuk topik - topik yang umumnya dianggap kurang menarik . Penelitian di masa depan dapat dilakukan untuk menentukan kategori aktivitas *Wordwall* yang paling efektif untuk berbagai materi PAI dan untuk menyelidiki dampaknya terhadap aktivitas afektif .

Keterbatasan dalam Penelitian

Penelitian ini mengandung beberapa keterbatasan yang perlu dikemukakan di sini . Pertama, penelitian ini dilakukan di satu lembaga pendidikan , yaitu SDN 26 Rimbo Kaluang, sehingga penerapan hasilnya di sekolah lain yang mungkin memiliki karakteristik uniknya sendiri mungkin terbatas . Kedua , ukuran sampel siswa yang terlibat dalam penelitian ini mungkin relatif kecil , dan karenanya , interpretasi hasil statistik harus dilakukan dengan tingkat kehati - hatian yang tinggi . Ketiga , penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar kognitif dan partisipasi siswa . Aspek lain , seperti perubahan sikap atau internalisasi nilai - nilai agama , mungkin memerlukan pendekatan metodologis sedemikian rupa sehingga tidak dapat diamati secara efektif . Keempat , variabel makro lainnya , seperti gaya mengajar guru dan instruksi awal siswa , mungkin juga memengaruhi hasil belajar dan tidak dapat sepenuhnya dikelola secara faktorial dalam penelitian ini .

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 26 Rimbo Kaluang bahwa penggunaan aplikasi wordwall efektif dalam melakukan evaluasi pada Mata pelajran PAI dapat mempengaruhi hasil evaluasi peserta didik. Dilihat dari rata- rata nilai kelas kontrol adalah 65,8. Nilai T_hitung pada hasil kelas kontrol yaitu 76,027 > dari T_tabel 2,048 dan sig 0,00 < sig 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Dan pada tabel Eksperimen rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 74,16. Nilai T_hitung pada hasil kelas kontrol yaitu 139,429 > dari T_tabel 2,048 dan sig 0,00 < sig 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada evaluasi kelas Eksperimen. Artinya ada perbedaan keefektifitasan yang signifikan antara

Kelas Kontrol dan Kelas pada peserta didik. Setelah dilakukan pengujian dengan Uji T maka dapat di simpulkan penggunaan platform permainan interaktif Wordwall sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 26 Rimbo Kaluang Padang terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode evaluasi tes biasa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall dan kelas kontrol yang menggunakan tes biasa, di mana rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi, khususnya platform Wordwall, dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, M. (2022). *Evaluasi pendidikan*. Deepublish. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Y19OEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=evaluasi+pendidikan&ots=Y7pd8W_xD9&sig=omQXjKj2CMnHVA3E78_WgeX1Bo0

Auliya, A. (2021). *Pengembangan instrumen evaluasi berbasis wordwall untuk mata pelajaran IPA SMP kelas VII* [PhD Thesis, UIN FAS BENGKULU]. http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/7085

Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyanti, N., & Ruswandi, U. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SEKOLAH DASAR. *Taklim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *18*(2), Article 2. https://doi.org/10.17509/tk.v18i2.32806

Cahyono, Y., Jihadi, M., Arifin, Z., Purnamasari, W., Wijoyo, H., Putra, R. S., Putri, R. A., Muliansyah, D., Suryani, P., & Purwanto, A. (2020). Do servant leadership influence market performance? Evidence from Indonesian pharmacy industries. *Systematic Reviews in Pharmacy*, *11*(9), 439–451.

Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan materi evaluasi pembelajaran berbasis wordwall untuk siswa sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, *4*(2), 153–166.

Hermawan, I., & Pd, M. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Vja4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=(Hermawan,+2019).+&ots=XwFom1W9pr&sig=p-swYw6CTP0a22NYP2x0QTtUBqk

Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall. Net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(3), 395–412.

Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022a). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall. Net untuk siswa kelas ii sekolah dasar. *Jpgsd*, *10*(6), 1415–1424.

Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022b). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL.NET UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(06). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47490

Muchith, M. S. (2017). GURU PAI YANG PROFESIONAL. *QUALITY*, *4*(2), Article 2. https://doi.org/10.21043/quality.v4i2.2121

Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023a). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, *6*(2), 349–358.

Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023b). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, *6*(2), 349–358.

Tambak, S. (2014). *Pendidikan Agama Islam; Konsep Metode Pembelajaran PAI*. Graha Ilmu. https://repository.uir.ac.id/2030/1/20-PAI-Konsep%20Metode%20Pembelajaran%20%20PAI.pdf

Wang, P., Casner, R. G., Nair, M. S., Wang, M., Yu, J., Cerutti, G., Liu, L., Kwong, P. D., Huang, Y., & Shapiro, L. (2021). Increased resistance of SARS-CoV-2 variant P. 1 to antibody neutralization. *Cell Host & Microbe*, *29*(5), 747–751.

Widodo, H. (2021). *Evaluasi pendidikan*. Uad Press. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=sEFXEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=evaluasi+pendidikan&ots=pJHO7Oaf9O&sig=P_ZPxTgY3s9bPKdEuIjTxTx4wpo

Yusuf, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, *8*(1), 123–139.

Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, *4*(2), 491–504.