

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORD WALL PADA PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Kudsiyah¹⁾, Faridi²⁾

Universitas Muhammadiyah Malang

Email: qudsyamursy@gmail.com¹⁾, faridi_umm@umm.id²⁾

Abstract (English)

The learning model is all aspects of learning materials before, during, and after being included in the teaching and learning process. It includes all related facilities that are used directly or indirectly during the teaching and learning process. The purpose of this study was to determine how effective the word wall game-based learning model is in improving student learning outcomes. This study is quantitative. This study was conducted at SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur in Malang. 28 students of class IVA from 113 students were taken from the study using purposive sampling techniques. Interviews, questionnaires, tests, and documentation are data collection methods used in this study. Interviews use interview sheets, while questionnaires use questionnaire sheets consisting of several questions. processing using SPSS 20. The test results show that "the word wall game-based learning model is effective in improving student learning outcomes". The test results show that the pre-test score is lower than the post-test score, or $85.08 < 93.20$. Sig. Value. (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, which shows that the word wall game-based learning model can improve student learning outcomes.

Article History

Submitted: 27 Juni 2024

Accepted: 3 Juli 2024

Published: 4 Juli 2024

Key Words

learning model, games, learning outcomes

Abstrak (Indonesia)

Model pembelajaran adalah semua aspek materi pembelajaran sebelum, sedang, dan sesudah termasuk dalam proses belajar-mengajar. Ini mencakup semua fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung selama proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa efektif model pembelajaran berbasis game word wall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bersifat kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur di Malang. 28 siswa kelas IVA dari 113 siswa diambil dari penelitian dengan teknik sampling purposive. Wawancara, angket, test, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Wawancara menggunakan lembar wawancara, sedangkan angket menggunakan lembar angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan. pengolahannya menggunakan SPSS 20. Hasil pengujian menunjukkan bahwa "model pembelajaran berbasis game word wall efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa". Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai pre-test lebih rendah dari nilai post-test, atau $85,08 < 93,20$. Nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game word wall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejarah Artikel

Submitted: 27 Juni 2024

Accepted: 3 Juli 2024

Published: 4 Juli 2024

Kata Kunci

model pembelajaran, games, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan dari perubahan kurikulum di Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan, yang lebih menekankan pada pengembangan keterampilan kolaboratif dan kreatif, yang sesuai dengan profil siswa Pancasila. Ada berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa sesuai dengan gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang ideal untuk setiap situasi dan kondisi. Oleh karena itu, saat memilih model pembelajaran, mereka harus mempertimbangkan keadaan siswa, jenis materi bahan ajar, media yang tersedia, dan keadaan guru. (Sari et al., 2024)

Peran penting yang harus dilakukan oleh guru adalah memilih dan menetapkan model pembelajaran yang tepat untuk siswa. Jika model pembelajaran digunakan dengan materi pembelajaran yang tepat, itu akan efektif, efisien, dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Tugas pendidik adalah menyusun materi pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dunia pendidikan saat ini. Namun, tidak semua aplikasi tersebut dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. (Ruhimat, 2010)

Model pembelajaran berbasis game adalah pendekatan pengajaran di mana siswa mengambil peran yang lebih aktif dalam permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan penilaian siswa tentang suatu mata pelajaran. Bermain adalah bagian penting dari lingkungan belajar karena dapat meningkatkan suasana hati, membuat pembelajaran lebih efektif, dan membuat belajar lebih mudah diingat. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa permainan adalah kegiatan yang sangat disukai oleh siswa. Oleh karena itu, permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari dan mendorong mereka untuk lebih banyak belajar. (Fathurrohman, 2001)

Berdasarkan hasil literatur yang ditemukan terdapat masalah yang dinyatakan oleh Dedi (Ahmad Dedi, 2018) bahwa penggunaan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tambahan oleh Sari dkk (Sari et al., 2024) menemukan bahwa model pembelajaran berbasis game lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terkait pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur Malang diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu menggunakan buku teks atau buku panduan. Sehingga hal ini menghambat pemahaman dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran masih dilakukan dengan kurangnya memanfaatkan teknologi untuk merangsang atau melatih pemahaman siswa pada pembelajaran PAI.

Dari beberapa permasalahan diatas maka solusi untuk masalah di atas adalah peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis game word wall untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketertarikan peneliti adalah peneliti mencoba melakukan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang hasil belajar mereka dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game word wall. Penelitian ini berbeda dengan peneliti sebelumnya karena penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis game word wall.

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas model pembelajaran berbasis games word wall pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif asosiatif. Penelitian kuantitatif asosiatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini, kedua variabel dependen dan independen digunakan; variabel dependen adalah pembelajaran PAI, dan variabel independen adalah model pembelajaran berbasis game wall.

populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 8 KH. Mas Mansur yang berjumlah 113 siswa. sedangkan sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-B di SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur yang berjumlah 28 siswa. Peneliti memilih sampel sebanyak 28 karena dilandasi oleh jumlah siswa yang mencapai 100 yaitu 113 responden.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Wawancara, angket test, dan dokumentasi. Alat wawancara adalah lembar wawancara, sedangkan alat angket adalah lembar angket yang terdiri dari sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis game word wall. Test menggunakan lembar instrumen yang terdiri dari soal-soal interaktif yang dimainkan secara online. Ada dua jenis tes: pretest dan posttest. Tiga metode analisis data digunakan dalam penelitian ini: hasil wawancara, hasil angket, dan hasil test.

Analisis data pada penelitian ini adalah uji efektivitas dengan menggunakan rumus N-Gain dan uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar belajar siswa dalam pembelajaran PAI adalah dengan menggunakan wawancara.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Lely, selaku guru PAI di SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur Malang. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan beberapa hal. Pertama, model yang digunakan masih secara konvensional atau monoton dalam pembelajaran. Kedua, permainan atau permainan lebih sering digunakan dalam pembelajaran PAI daripada media pembelajaran, dan ketiga, siswa kurang tertarik dengan pembelajaran PAI.

Adapun skenario pembelajaran pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.Scenario pembelajaran.

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	Guru mengucapkan salam dan doa serta menanyakan kabar siswa dengan memberikan pertanyaan السلام عليكم ... كيف حالكم؟
	Guru melakukan pengondisian kelas, dan melakukan ta'aruf ata perkenalan
	Guru menyampaikan sedikit ulasan tentang materi yang akan dipelajari
	Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran dalam rangka mencapai indikator kompetensi
Kegiatan inti	Guru menjelaskan materi
	Peseta didik memperhatikan penjelasan guru
	Guru mengulang materi PAI
	Guru menanyakan siswa materi yang belum dipahami
	Guru membagi siswa kelompok
	Guru memberiak latihan soal terkait materi yang telah disampaikan dengan model games word wall
Siswa mengerjakan secara berkelompok	
Penutup	
	Guru mengahiri proses pembelajran dengan memberikan kesimpulan kepada siswa terkait topic Guru menutup pembelajran dengan membaca hamdalah,doa dan memberi salam

Setelah model pembelajaran berbasis game word wall diterapkan dalam proses pembelajaran, peneliti menyebarkan angket kepada semua siswa untuk mengetahui bagaimana respons mereka terhadap model tersebut

Hasil analisis data angket yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa di kelas IV-B SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur Malang menunjukkan bahwa (a) model pembelajaran berbasis game word wall membuat pembelajaran PAI lebih mudah dipahami oleh siswa, (b) siswa lebih tertarik untuk belajar PAI dengan model ini, dan (c) siswa lebih tertarik untuk belajar PAI dengan model ini.

Peneliti menggunakan tes soal interaktif untuk menghasilkan hasil evaluasi pembelajaran. Tes terdiri dari mencocokkan kata dengan materi yang diberikan.

Adapun contoh soal yang diberikan pada materi tajwid dengan menggunakan games word wall adalah pada tabel berikut:

رَجْمًا بِالْغَيْبِ	فَقَدْ مَا لَ يُؤْذِرُ	لَهُمْ مَ تَلَا	مَنْ أَحْسَنَ	وَاسْتَبْرَقِ مَ تَكَيْفَ
دُنْيَا	رَدَّهُمْ بِالْعُدْوَةِ	جَدَّتَيْنِ	الَّذِي أَنْزَلَ	وَلَمْ يَجْعَلْ
<input type="text"/>	idgham mimi	<input type="text"/>	idgham bighunnah	<input type="text"/>
<input type="text"/>	idzhar khalqi	<input type="text"/>	idzhar wajib	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ghunnah musyaddadah	<input type="text"/>	idgham bilaghunnah	<input type="text"/>
<input type="text"/>	idzhar syafawi	<input type="text"/>	ikhfa' haqiqi	<input type="text"/>
<input type="text"/>	iqlab	<input type="text"/>	ikhfa' syafawi	<input type="text"/>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang sangat baik dalam pembelajaran kosakata PAI setelah menerapkan permainan papan kata dalam pembelajaran PAI, dengan nilai rata-rata 91,10.

Peneliti kemudian menggunakan uji t sampel berhubungan untuk menguji hipotesis. Ada tidaknya perbedaan antara hasil pretest dan posttest model pembelajaran berbasis game word wall melalui uji t sampel berhubungan. Namun, tujuan dari uji efektifitas adalah untuk menentukan seberapa efektif model pembelajaran berbasis game word wall dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil uji T sample berhubungan
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pai r 1 PRE TEST - POST TEST	-9.320	10.483	2.097	13.647-	-4.993-	-4.445	24	.000

Tabel output dari tes sampel berpasangan menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game wall dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur Malang.

Dengan menggunakan rumus N-Gain, tingkat efektivitas model pembelajaran berbasis game word wall dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah 73,50%. Berdasarkan hasil skor gain, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis game word wall efektif dalam kategori sedang, dengan skor (g) lebih besar dari 0,70.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Sebagai seorang pendidik, harus memahami enam elemen penting dari proses pembelajaran. Komponen-komponen ini biasanya terdiri dari pendidik yang berpengalaman dalam bidang tersebut, siswa, bahan ajar yang digunakan, media pembelajaran, metode yang digunakan, dan evaluasi (Dolong, 2016)

Gunarto (Farias et al., 2009) mengatakan model pembelajaran dapat membantu anak memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, pemikiran, dan cara berkomunikasi. Pendapat lain juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu: (1) adanya teori logis yang dibuat oleh pencipta untuk mengembangkannya, (2) adanya landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana anak dapat belajar, (3) adanya tingkah laku mengajar yang diperlukan dalam modal tersebut, dan (4) adanya lingkungan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses mengetahui, menata, dan menggunakan pengetahuan dapat didefinisikan sebagai perkembangan kognitif anak usia dini. (Yolandaru, Endra Murti, 2016)

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki peranan yang juga sanagt penting dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan menghasilkan pemahaman yang maksimal.

Kognitif adalah kemampuan belajar, berpikir dalam memperoleh ide baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan, dan menggunakan daya ingat. Kemampuan kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami sesuatu. Dengan kemampuan kognitif, anak-anak akan mampu memecahkan masalah dalam hidup mereka dan memilih mana yang benar dan mana yang salah. (Anidar, 2017) Menurut Permendikbud Nomor 4 Tahun 2022, kecerdasan kognitif meliputi (1) belajar dari pemecahan masalah, (2) pemikiran logis, dan (3) pemikiran simbolik. Perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh anak dalam (Suriana, 2023), jadi lingkungan anak harus membantu perkembangan mereka.(Nurhadi, 2020)

Hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah 8 menunjukkan, berdasarkan teori di atas, bahwa model pembelajaran berbasis game word wall dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi PAI. Hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game word wall tidak hanya efektif dalam pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Jean Piaget (Ibda, 2015) juga menjelaskan pendapatnya tentang teori belajar, mengatakan bahwa salah satu teori belajar adalah teori belajar kognitif, atau proses belajar. Proses belajar mengacu pada kemampuan akal pikiran seseorang untuk memahami dan mengolah informasi. Emosi dan komponen kognitif lainnya.

Menurut Piaget perkembangan kognitif yang berlangsung melalui empat tahap, yaitu:

Tabel 3. Teori Belajar

NO	TAHAPAN	USIA
1	Tahap sensori-motor	0 – 1,5 tahun
2	Tahap pra-operasional	1,5 – 6 tahun
3	Tahap operasional konkrit	6 – 12 tahun
4	Tahap operasional formal	12 tahun ke atas

Dalam penelitian ini, anak-anak telah memasuki tahapan operasional konkrit, seperti yang ditunjukkan oleh teori Piaget di atas. Ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mampu mengidentifikasi kosakata yang telah diberikan sebelumnya, yang ditunjukkan oleh kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

R.Gagne (Warsita, 2018) menjelaskan Teori learning dalam bukunya yang berjudul *The Conditional of Learning* tahun 1977, yang dikutip (Ahmad Susanto, 2016, p. 2) bahwa belajar adalah perubahan yang dapat diamati dalam situasi belajar siswa. Tindakan pe Siswa kelas IV-B di SD Muhammadiyah KH Mas Mansur Malang melihat perubahan dalam hasil pembelajaran PAI setelah model pembelajaran berbasis game word wall digunakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur Malang dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game word wall menunjukkan bahwa media video dapat meningkatkan keinginan dan keinginan siswa untuk belajar PAI. Ini ditunjukkan oleh semangat siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil angket yang disebarkan oleh peneliti menunjukkan bahwa minat belajar meningkat setelah media model pembelajaran berbasis game word wall digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pada pembelajaran PAI hasil penelitian di SD Muhammadiyah 8 KH Mas Mansur Malang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game wall meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori sedang dengan presentase 73,50%. Hasil N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan model ini untuk proses pembelajaran kosakata PAI lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Dedi, S. B. (2018). Model Pembelajaran Kosakata Tiga Bahasa Berbasis Games. *PROSISKO*, 5, 102–118.
https://doi.org/10.1098/rspb.2014.1396%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones_jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva

- alumnos.pdf%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Juan_Aparicio7/publication/253571379_L
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16. <https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.528>
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article Text-7439-1-10-20170924.pdf
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4). <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Fathurrohman. (2001). Model-Model Pembelajaran. *VDI Berichte*, 1589, 105–112.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Ruhimat, T. (2010). Prosedur Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Indonesia*, h. 6-7.
- Sari, A. M., Rakimahwati, R., Suryana, D., Jamna, J., & Jasrial, J. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantu Game Edukasi di Taman Kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 130–140. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.598>
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, XII(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Yolandaru, Endra Murti, A. W. (2016). *Konsep, PEngertian, dan Karakteristik Pembelajaran*. 0, 1–23.