

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun

Yosef Setiawan^{1*}, Dedi Andrianto²

¹²Tarbiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Bustanul 'Ulum, Indonesia

*email. stwanysf21@gmail.com¹, email. dediandrianto@yahoo.com²

Abstrak

Penurunan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi tantangan signifikan di SMPN 02 Abung Pekurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar PAI di kalangan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test* pada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 139 siswa yang dipilih secara acak dari kelas IX A dan IX B. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan dianalisis menggunakan uji-t untuk mengukur perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dibandingkan dengan metode konvensional. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya integrasi media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dalam kurikulum untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran agama. Penelitian ini memberikan wawasan bagi pendidik dan pengambil kebijakan untuk mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil pendidikan yang lebih baik.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Wordwall*, Minat Belajar.

Abstract

The decline in students' interest in learning Islamic Religious Education (PAI) subjects has become a significant challenge at SMPN 02 Abung Pekurun. This study aims to evaluate the effectiveness of using Wordwall-based learning media in increasing students' interest in learning Islamic Education. The research method used was quasi-experimental research with a pre-test and post-test design on two groups, namely the control group and the experimental group. The research sample consisted of 48 students randomly selected from classes IX A and IX B. The data were collected through a learning interest questionnaire and analyzed. Data were collected through a learning interest questionnaire and analyzed using a t-test to measure significant differences between the control and experimental groups. The results showed that the use of Wordwall-based learning media significantly increased students' interest in learning in PAI subjects compared to conventional methods. The implication of this finding is the importance of integrating interactive learning media such as Wordwall in the curriculum to increase students' participation and interest in learning, particularly in religious subjects. This research provides insights for educators and policy makers to adopt technology in the learning process to achieve better educational outcomes.

Keywords: Learning Media, *Wordwall*, Learning Interest

Diserahkan: 22 April 2024, Disetujui: 06 Juni 2024, Dipublikasikan: 03 September 2024

PENDAHULUAN

Belajar melibatkan dua jenis aktivitas, yaitu aktivitas psikologis dan aktivitas fisiologis¹. Aktivitas psikologis mencakup proses mental seperti berpikir, memahami, menyimpulkan, mendengarkan, meneliti, membandingkan, membedakan, mengekspresikan, menganalisis, dan sebagainya. Sedangkan aktivitas fisiologis mencakup tindakan yang melibatkan praktik atau penerapan, seperti melakukan eksperimen, latihan, aktivitas praktik, menciptakan karya, menghargai, dan sebagainya². Pendidikan Agama Islam memegang peran penting dalam membentuk karakter siswa di Indonesia, termasuk di SMPN 02 Abung Pekurun. Namun, tantangan signifikan muncul karena kurangnya antusiasme siswa terhadap mata pelajaran tersebut, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang dianggap monoton, seperti ceramah, modul, dan penggunaan papan tulis yang konvensional. Untuk mengatasi masalah ini, disarankan untuk mengadopsi media pembelajaran berbasis web, terutama dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui berbagai permainan interaktif seperti crossword dan kuis³. *Wordwall* memiliki keunggulan yang meliputi fitur yang sederhana untuk digunakan, berbagai pilihan template, serta kemampuan untuk membagikan permainan melalui platform seperti *WhatsApp* dan *Google Classroom*⁴.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis web diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa sambil memberikan pengalaman baru dalam konteks pendidikan. Tujuannya adalah agar minat belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan *Wordwall* sebagai alat evaluasi yang menarik dan

¹ Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), hlm. 21-36.

² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 27.

³ Pradani, T. G. "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 2022, hlm. 452-457.

⁴ Qurniawan, M. F., Nurmawati, I., & Sahlan, M. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan *Wordwall* pada Materi Sistem Koordinasi untuk Siswa Kelas XI IPA." *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(2), 2023, hlm. 1953-1979.

beragam. Dengan demikian, diharapkan peningkatan minat belajar tersebut dapat memberikan dampak positif dalam mengubah sikap dan perilaku siswa, sesuai dengan prinsip ajaran Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa yang menggunakan metode *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Abung Pekurun. Dalam konteks penelitian ini, dilakukan uji hipotesis menggunakan perhitungan statistik uji-t untuk mengevaluasi perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selain itu, analisis hipotesis juga dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Perkembangan teknologi yang sangat cepat memiliki dampak yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, termasuk di dalamnya adalah pendidikan atau pembelajaran. Internet, sebagai hasil dari kemajuan teknologi, tentu memiliki pengaruh yang signifikan dalam dunia pendidikan. Secara tidak langsung, internet mendorong dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan aliran informasi globalisasi. Secara langsung, internet dapat digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis web diharapkan dapat menjadi penyeimbang terhadap dua aspek tersebut⁵.

Menurut Dhillan Zalillah & Alfurqan penelitian ini menunjukkan bahwa SD N 17 Gurun Laweh telah menggunakan *Wordwall* sebagai alat evaluasi selama evaluasi pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam berbagai aspek penggunaan *Wordwall*, media ini tetap mempermudah dan membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa⁶. Senada dengan Simon Panjaitan et.al⁷ bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran matematika berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sebelum penerapan media pembelajaran *Wordwall*, tingkat keaktifan belajar siswa berada

⁵ Rusman, Kurniawan, and Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, hlm. 52

⁶ Dhillan Zalillah and Alfurqan Alfurqan, "Penggunaan Game Interaktif *Wordwall* Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang," *Manazhim* 4, no. 2 (2022): 491–504, <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>.

⁷ Simon Panjaitan, Chirstina Sitepu, and Santa Goretty Pintubatu, "Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Di Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe TA 2023/2024," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (2023): 7088–7101, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.5700>.

pada $\leq 40\%$ dengan kategori tidak aktif. Setelah implementasi pada siklus I, skor rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 69% dengan kategori cukup aktif, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80% dengan kategori aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Nurismaya Aliatunisa dan Faridi Faridi⁸ penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa mengenai materi iman kepada malaikat. Aplikasi *Wordwall* dipandang sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif, terutama dalam konteks pembelajaran online. Penelitian ini menekankan pentingnya peran guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Media direncanakan dan dibuat berdasarkan kebutuhan yang dirasakan oleh audiens atau peserta didik. Oleh karena itu, merancang suatu media tidak berasal dari keinginan pengembang media itu sendiri, tetapi didasarkan pada kesenjangan antara harapan peserta didik dengan apa yang telah mereka miliki⁹. Menurut Hariyanto, sebuah website adalah koleksi halaman yang menampilkan berbagai informasi, termasuk teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, video, dan kombinasi dari semuanya, baik dalam bentuk statis maupun dinamis, yang membentuk sebuah struktur yang terhubung satu sama lain melalui jaringan *hyperlink*¹⁰. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Kurniahayati dan Syamsurizal, penggunaan website dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*¹¹. Gap Analysis, *Novelty* dan Justifikasi Penelitian ini adalah (1) Kurangnya Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Website* di SMPN 02 Abung Pekurun: Terdapat kekurangan dalam pemanfaatan media pembelajaran

⁸ Nurismaya Aliatunisa and Faridi Faridi, "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 5 (2024): 220–30, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.528>.

⁹ Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, hlm. 130.

¹⁰ Agus Hariyanto, *Membuat Web Profil Sekolah* (Yogyakarta: CV. Lokomedia, 2015)

¹¹ Dwi Kurniahayati and Syamsurizal, —Pengembangan Pembelajaran Berbasis Wen Centric Course Pada Materi Stoikiometri Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN Titian Teras Jambi,|| *Edu-Sains* 1 (2012).

berbasis *website*, seperti *Wordwall*, di SMPN 02 Abung Pekurun. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. (2) Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik: Ada indikasi bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih rendah. Kemungkinan penyebabnya adalah kurangnya daya tarik dari metode pembelajaran konvensional yang saat ini digunakan. (3) Perkembangan Teknologi.

Metode Pembelajaran Konvensional: Dengan perkembangan teknologi yang pesat, terdapat kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional yang masih dominan di SMPN 02 Abung Pekurun dengan kemungkinan manfaat yang dapat diberikan oleh media pembelajaran berbasis website seperti *Wordwall*. *Novelty*: 1) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website (Wordwall)*: Penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran berbasis website, khususnya *Wordwall*, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. Penggunaan teknologi dalam konteks ini mungkin masih belum umum dilakukan di sekolah tersebut. 2) Studi Komparatif: Penelitian ini akan melakukan perbandingan antara efek penggunaan media pembelajaran berbasis website (*Wordwall*) dengan metode pembelajaran konvensional terhadap minat belajar peserta didik. Pendekatan komparatif ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat relatif dari kedua metode tersebut. *Justifikasi Penelitian*: 1) Relevansi dengan Kebutuhan Sekolah: Penelitian ini relevan dengan kebutuhan sekolah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan melibatkan teknologi, diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. 2) Kontribusi terhadap Pengembangan Metode Pembelajaran: Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi teknologi. Temuan dari studi ini dapat menjadi landasan bagi perubahan kebijakan dan praktik pembelajaran di SMPN 02 Abung Pekurun serta sekolah lainnya.

Tujuan penggunaan media adalah untuk memungkinkan peserta didik untuk menciptakan sesuatu yang baru dan untuk menggunakan apa yang telah ada dengan

bentuk dan variasi yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari mereka¹². Dengan demikian, mereka dapat dengan lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Hasil evaluasi dari refleksi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Sutrisno dan Puspitasari dalam Junioviano menunjukkan bahwa peserta didik mengharapkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi game dan gaya belajar baru yang menyenangkan dan bermakna bagi mereka¹³. SMPN 02 Abung Pekurun merupakan sebuah sekolah yang terletak di Jl. Desa Ogan Jaya No. 68, Ogan Jaya, Kecamatan Abung Pekurun, Kabupaten Lampung Utara. Sekolah ini memiliki 13 pendidik dan 139 peserta didik, terdiri dari 75 laki-laki dan 64 perempuan. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 6 hari dalam seminggu, dimulai dari pukul 07.00 hingga 12.00 WIB. Peneliti akan melakukan penelitian di SMPN 02 Abung Pekurun karena masih ada kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis website di sekolah tersebut. Selama ini, peserta didik cenderung merasa bosan dengan metode evaluasi yang hanya dilakukan secara tertulis menggunakan media kertas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah metode quasi eksperimen. Eksperimen adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam situasi yang dapat dikendalikan¹⁴. Variabel penelitian merupakan karakteristik atau atribut dari individu, objek, atau aktivitas yang mengalami variasi yang didefinisikan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian dianalisis. Dalam konteks penelitian ini, variabel x dan y yang digunakan adalah: variabel independen (x) yang merupakan penggunaan media pembelajaran berbasis *website Wordwall*, sementara variabel dependen (y) adalah minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMPN 02 Abung Pekurun. Penelitian ini bertujuan untuk

¹² Rusman, Kurniawan, and Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, hlm. 103

¹³ Junioviano, —Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Materi Organ Pernapasan Hewan Kelas V SDN 1 Kedungkumpul Sukorame Lamongan.

¹⁴ Anjelina, W., Firman, F., & Desyandri, D. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VI SD Negeri 13 Pasar Kambang." *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 2021, hlm. 60-64.

meneliti dampak penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMPN 02 Abung Pekurun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional menggunakan kertas. Siswa di kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, dimana kelompok kontrol mengikuti pendekatan pembelajaran tradisional melalui tes tulis, sementara kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Tujuan dari perbedaan perlakuan ini adalah untuk mengevaluasi dampak penerapan media pembelajaran *Wordwall* dan tes tulis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IX SMPN 02 Abung Pekurun, dengan total peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebanyak 139 siswa. Kelas IX B berperan sebagai kelompok kontrol dengan 26 siswa yang menerima pembelajaran menggunakan metode konvensional, sedangkan kelas IX A menjadi kelompok eksperimen dengan 22 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket) sebagai sumber data utama. Kuesioner berupa skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik¹⁵. Sebelum disebarkan kepada responden, kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran dan menganalisis hasil statistik dari penelitian. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data sampel tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi. Analisis data menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26¹⁶.

¹⁵ Isti Nasaroh, Isti Nasaroh, and H. M. Hidayatu Munawaroh. "Pengaruh Penggunaan Media Game *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Pada Pembelajaran Online Kelas Iii Sd Negeri Sitiharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/2022." *Repository FITK Unsiq*, 2022.

¹⁶ Nurillah, A. S., & Muid, D. "Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia, Penerapan Sistem Akuntansi Keuangan Daerah (SAKD), Pemanfaatan Teknologi Informasi, dan Sistem Pengendalian Intern Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah Daerah" (Disertasi Doktor), Fakultas Ekonomika dan Bisnis, 2014.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun mendapat sorotan karena menggunakan media konvensional seperti ceramah, modul, dan papan tulis yang dianggap kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan dalam kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran, termasuk mempergunakan media interaktif seperti *Wordwall*. Meskipun beberapa peserta didik menunjukkan semangat dan antusiasme, ada juga yang kurang berpartisipasi bahkan sampai tidur di kelas. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*, diharapkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik¹⁷. Dengan memahami kebutuhan ini, diharapkan bisa dilakukan perubahan dan pengembangan dalam pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat peserta didik secara menyeluruh.

Tabel 1.1
Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelas
Eksperimen
Statistics

		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Selisih Kelas Eksperimen
N	Valid	22	22	22
	Missing	4	4	4
Mean		42.77	59.18	16.41
Median		44.00	57.50	15.00
Mode		44	68	13
Std. Deviation		5.136	7.896	4.574
Variance		26.374	62.346	20.920
Range		18	26	14
Minimum		32	44	11
Maximum		50	70	25
Sum		941	1302	361

Sumber data: hasil penelitian program aplikasi SPSS 26.

Hasil analisis yang tercantum dalam Tabel 1.1 menunjukkan hal-hal berikut: (1) Sebelum perlakuan (*pretest*), rata-rata minat belajar Pendidikan Agama

¹⁷ Ichsani, A. Y., Adelia, A., Restriari, R., Hardoko, A., & Hatta, H. "Implementasi Media *Wordwall* Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN." In Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman, Vol. 4, 2023, hlm. 6-12.

Islam pada peserta didik kelas eksperimen adalah 42,77, dengan deviasi standar 5,136, nilai tengah 44,00, nilai yang paling sering muncul 44, nilai tertinggi 50, dan nilai terendah 32. (2) Setelah perlakuan (*posttest*), rata-rata minat belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas eksperimen adalah 59,18, dengan deviasi standar 7,896, nilai tengah 57,50, nilai yang paling sering muncul 68, nilai tertinggi 70, dan nilai terendah 44. (3) Selisih rata-rata antara pretest dan posttest minat belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas eksperimen adalah 16,41, dengan deviasi standar 4,574, nilai tengah 15,00, nilai yang paling sering muncul 13, nilai tertinggi 25, dan nilai terendah 11.

Hasil analisis dari Tabel 1.2 mengungkapkan temuan berikut untuk kelas kontrol: (1) Sebelum perlakuan (*pretest*), rata-rata minat belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik adalah 42,08, dengan deviasi standar 7,615, nilai tengah 41,00, nilai yang paling sering muncul 39, nilai tertinggi 61, dan nilai terendah 25. (2) Setelah perlakuan (*posttest*), rata-rata minat belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik adalah 47,35, dengan deviasi standar 7,652, nilai tengah 46,50, nilai yang paling sering muncul 44, nilai tertinggi 65, dan nilai terendah 29. (3) Selisih rata-rata antara pretest dan posttest minat belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik adalah 5,27, dengan deviasi standar 1,663, nilai tengah 5,50, nilai yang paling sering muncul 4, nilai tertinggi 8, dan nilai terendah 2.

Tabel 1.3
Perbandingan Presentase *Posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Interval Angket	Frekuensi		Presentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Sangat tinggi	62-72	9	3	41%	11,5%
Tinggi	51-61	-	4	-	15%
Cukup	40-50	8	9	36%	34,5%
Rendah	29-19	2	8	9%	30,5%
Sangat rendah	18-28	3	2	14%	7,5%
Jumlah		N=22	N=26	100%	100%

Sumber data: hasil penelitian presentase minat belajar peserta didik kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 1.4
Hasil Uji Hipotesis dengan Uji t Test
Independent Samples Test
Minat

		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for	F	.674	
Equality of Variances	Sig.	.416	
t-test for Equality of	T	7.624	7.60
Means	Df	46	44.11
	Sig. (2-tailed)	.000	.00
	Mean Difference	17.105	17.10
	Std. Error Difference	2.244	2.25
	95% Confidence Interval of the		
	Difference	Lower 12.589	12.57
		Upper 21.621	21.64

Sumber data: hasil output program aplikasi komputer (SPSS) 26.

Berdasarkan analisis deskriptif dari angket skala minat belajar peserta didik, hasil menunjukkan bahwa dalam kategori sangat tinggi, terdapat 9 peserta didik atau 41% dari kelas eksperimen, sedangkan dalam kelas kontrol terdapat 3 peserta didik atau 11,5%. Tidak ada peserta didik dari kelas eksperimen yang masuk dalam kategori tinggi, sementara dalam kelas kontrol terdapat 4 peserta didik atau 15%. Dalam kategori cukup, terdapat 8 peserta didik atau 36% dari kelas eksperimen, dan dalam kelas kontrol terdapat 9 peserta didik atau 34,5%. Sebanyak 2 peserta didik atau 9% dari kelas eksperimen berada dalam kategori rendah, sementara dalam kelas kontrol terdapat 8 peserta didik atau 30,5%. Dalam kategori sangat rendah, terdapat 3 peserta didik atau 14% dari kelas eksperimen, sedangkan dalam kelas kontrol terdapat 2 peserta didik atau 7,5%. Tabel 1.3 memberikan perbandingan antara kedua kelas. Berdasarkan presentasi hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam setiap kategorinya, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik di kelas eksperimen cenderung lebih tinggi, karena persentase peserta didik yang masuk dalam kategori tersebut mencapai 41%. Nilai angket skala minat belajar yang diperoleh dari kelas eksperimen juga menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil dari kelas kontrol.

Dengan melakukan uji hipotesis menggunakan metode uji t, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media berbasis *website Wordwall* secara nyata memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di kelas eksperimen. Terlihat bahwa minat belajar peserta didik mengalami

peningkatan yang mencolok dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan media *Wordwall*. Hasil ini diperkuat oleh analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26, yang juga disajikan dalam Tabel 1.4. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *website Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. Integrasi media pembelajaran berbasis *website Wordwall* dalam proses pembelajaran menghasilkan peningkatan yang lebih positif dalam minat belajar peserta didik jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Wordwall

Menurut Wagstaff, asal usul kata "*wordwall*" berasal dari bahasa Inggris, di mana "*word*" artinya kata dan "*wall*" berarti dinding. Jadi, istilah "*wordwall*" dapat diartikan sebagai dinding kata. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi daring yang dapat diakses melalui situs web, yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam bentuk atau jenis permainan yang dapat dibuat oleh pengguna¹⁸. Beberapa template permainan yang tersedia antara lain sebagai berikut:

- a. *Match Up*: permainan drag and drop untuk mencocokkan fungsi tertentu.
- b. *Open the Box*: permainan menebak isi kotak dengan mengetuk kotak untuk mengungkapkan barang-barang di dalamnya.
- c. *Random Cards*: permainan menebak kartu acak setelah diacak.
- d. *Labelled Diagram*: menyusun gambar dengan cara drag and drop ke tempat yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.

¹⁸ Elvi Ridho Hidayati. "*Komparasi Minat Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Web Wordwall dan Paper Test di MI Ma'arif Patihan Wetan.*" *Skripsi*, IAIN Ponorogo, 2022, hlm. 18.

- e. *Maze Chase*: permainan berlari menuju jawaban yang benar sambil menghindari musuh.
- f. *Quiz*: permainan pilihan ganda dengan mengetuk jawaban yang benar.
- g. *Find the Match*: permainan mencocokkan gambar yang sudah disediakan.
- h. *Matching Pairs*: permainan memasangkan ubin dengan mengetuk pada jawaban hingga sesuai.
- i. *Anagram*: menyusun huruf yang sesuai pada kotak kosong.
- j. *Categorize*: permainan mirip drag and drop yang ditempatkan pada kolom yang sudah tersedia.
- k. *Missing Word*: permainan drag and drop yang menghubungkan pada kotak kosong yang ada.
- l. *Wordsearch*: permainan mencari karakter yang tersembunyi dalam kotak.
- m. *Rank Order*: menyusun item yang sudah tersedia hingga susunan yang benar.
- n. *Random Wheel*: permainan memutar roda.
- o. *Group Sort*: permainan drag and drop yang mengumpulkan jawaban sesuai dengan kelompoknya.
- p. *Unjumble*: permainan drag and drop kata-kata untuk membentuk kalimat.
- q. *Gameshow Quiz*: permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
- r. *Airplane*: permainan seperti pesawat, dimainkan dengan menyentuh layer atau tombol pada keyboard untuk mengendalikan pesawat.

Dalam menggunakan aplikasi ini, peserta didik memerlukan bimbingan dari guru dan orang tua. Aplikasi ini dibuat untuk mengukur seberapa baik pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. *Wordwall* dianggap sebagai sebuah aplikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar dan instrumen evaluasi dalam konteks pendidikan¹⁹.

¹⁹ Suwandi, Tiara Habibi. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA DI SMK AKP GALANG*. Disertasi, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara, 2023.

Pengertian Minat Belajar

Susilo mendefinisikan minat belajar sebagai preferensi seseorang dalam menerima dan mengolah informasi dari lingkungan sekitarnya. Minat belajar ini mencakup cara individu memusatkan perhatian, menerapkan, dan mengolah informasi, serta menanggapi informasi baru yang mungkin sulit dipahami²⁰. Menurut Achru P., minat adalah segala upaya yang dilakukan untuk mendorong seseorang agar melakukan suatu aktivitas. Dalam konteks pembelajaran, minat dapat diinterpretasikan sebagai dorongan yang memotivasi individu untuk terlibat dalam proses belajar²¹. Hal ini sejalan dengan firman Allah Swt. mengenai minat belajar siswa yang tercantum dalam Surah An-Najm ayat 39-40.

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ۚ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ۖ

Artinya: “Bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan bahwa sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).”²²

Dari kutipan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keberhasilan dalam proses belajar sering kali tergantung pada tingkat minat individu, yang mendorong mereka untuk berusaha dan berdedikasi untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Pentingnya konsistensi dalam usaha mencari ilmu menunjukkan bahwa orang yang tekun dalam belajar akan memperoleh pengetahuan sesuai dengan usahanya. Minat belajar tidak muncul secara tiba-tiba atau sudah ada sejak lahir, tetapi merupakan hasil dari pengenalan dan pemahaman individu terhadap kebutuhan dan kepentingan pribadinya²³. Djaali mengartikan unsur kebutuhan sebagai minat, sementara Slameto menyatakan bahwa minat belajar adalah ketertarikan hati yang tinggi terhadap suatu hal. Oleh karena itu, minat tidaklah terbentuk secara spontan, tetapi dipengaruhi oleh penggunaan alat atau metode tertentu untuk mencapai tujuan yang dianggap penting oleh individu. Jika peserta didik menyadari bahwa

²⁰ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), hlm. 24-25.

²¹ Andi Achru P. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran." *Jurnal Idaarah* Vol. III, No. 2, (Desember 2019): hlm. 209.

²² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alqur'an Dan Terjemah*, ed. by Tim Syamil Qur'an, Cetakan Pertama (Bandung: Jawa Barat, 2012), hlm. 527 Kementerian Agama Republik Indonesia. *Alqur'an Dan Terjemah*, diedit oleh Tim Syamil Qur'an. Cetakan Pertama. Bandung: Jawa Barat, 2012, hlm. 527.

²³ Djaali, H. (2023). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.

pengalaman belajarnya dapat membawa kemajuan dan manfaat bagi dirinya, maka kemungkinan besar minatnya untuk mempelajari suatu materi akan meningkat²⁴.

KESIMPULAN

Dari analisis dan temuan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun yang menggunakan media tradisional seperti ceramah, modul, dan papan tulis dianggap kurang menarik oleh peserta didik. Namun, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, terutama melalui penggunaan aplikasi *Wordwall*, minat belajar peserta didik berhasil meningkat secara signifikan. Perbandingan antara kelas eksperimen (yang menggunakan *Wordwall*) dan kelas kontrol (tanpa *Wordwall*) menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar. Analisis deskriptif terkait perbedaan presentase minat belajar antara kedua kelas juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan presentase minat belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Hasil dari uji hipotesis menggunakan uji t secara statistik juga mendukung temuan tersebut dengan mengungkapkan perbedaan yang signifikan dalam peningkatan minat belajar antara kedua kelompok tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMPN 02 Abung Pekurun. Kesimpulan ini menggarisbawahi pentingnya adopsi pendekatan pembelajaran yang inovatif guna merangsang minat serta keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dan media interaktif, seperti *Wordwall*, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, yang pada gilirannya meningkatkan mutu pembelajaran secara menyeluruh.

²⁴ Rizki Nurhana Friatini and Rahmat Winata. "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (2019): 7, <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. *"Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa."* Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021,
- Andi Achru P. *"Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran."* *Jurnal Idaarah* Vol. III, No. 2 (Desember 2019):
- Anjelina, W., Firman, F., & Desyandri, D. *"Pengaruh Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VI SD Negeri 13 Pasar Kambang."* *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 2021,
- Djaali, H. *"Psikologi Pendidikan."* Bumi Aksara, 2023.
- Hidayati, Elvi Ridho. *"Komparasi Minat Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Web Wordwall dan Paper Test di MI Ma'arif Patihan Wetan."* Skripsi, IAIN Ponorogo, 2022,
- Ichsani, A. Y., Adelia, A., Restriari, R., Hardoko, A., & Hatta, H. *"Implementasi Media Wordwall Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN."* In *"Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman"*, Vol. 4, 2023,
- Isti Nasaroh, Isti Nasaroh, and H. M. Hidayatu Munawaroh. *"Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Pada Pembelajaran Online Kelas Iii Sd Negeri Sitiharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/2022."* *"Repository FITK Unsiq,"* 2022.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *"Alqur'an Dan Terjemah,"* diedit oleh Tim Syamil Qur'an. Cetakan Pertama. Bandung: Jawa Barat, 2012,
- Martono, N. *"Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder" (sampel halaman gratis)".* RajaGrafindo Persada, 2010.
- Nurillah, A. S., & Muid, D. *"Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia, Penerapan Sistem Akuntansi Keuangan Daerah (SAKD), Pemanfaatan Teknologi Informasi, dan Sistem Pengendalian Intern Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah Daerah" (Disertasi Doktor),* Fakultas Ekonomika dan Bisnis, 2014.

- Pradani, T. G. "*Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.*" *"Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan,"* 1(5), 2022,
- Qurniawan, M. F., Nurmawati, I., & Sahlan, M. "*Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall pada Materi Sistem Koordinasi untuk Siswa Kelas XI IPA.*" *"Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi,"* 11(2), 2023,
- Rizki Nurhana Friatini and Rahmat Winata. "*Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika.*" **Jurnal Pendidikan Matematika,*" 4 (2019): 7, <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.
- Suwandi, Tiara Habibi. "*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA DI SMK AKP GALANG.*" *Disertasi*, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara, 2023.