

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMP IT SABBIHISMA PADANG

Nenesia Okvaiv Adesta, Martin Kustati, Nana Sepriyanti

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Email: nnsadesta@gmail.com , martinkustati@uinib.ac.id , nanasepriyanti@uinib.ac.id

Abstract:

This research arises due to the low enthusiasm and academic achievement of students in Islamic Religious Education (PAI), particularly in the material of Honesty and Justice, which still largely uses traditional teaching methods. The use of digital learning media, such as Wordwall, is expected to create a more engaging learning experience and increase student participation. The objective of this research is to assess the impact of using Wordwall-based learning media on the motivation and achievement of eighth-grade students at SMP IT Sabbihisma Padang. The method used is a quantitative approach with an experiment thru a pretest-posttest design with a control group. The research subjects consisted of 30 students divided into two groups: the experimental group (15 students) who learned using Wordwall and the control group (15 students) who received traditional teaching. Data were collected using learning outcome tests and motivation questionnaires that had been tested for validity and reliability. The analysis results show that the average learning outcomes of students in the experimental class increased from 67.53 to 85.73, or an increase of 18.20 points, while the control class increased from 71.00 to 83.00, or an increase of 12.00 points. Additionally, the learning motivation of students in the experimental class reached a level of 96.33% with a very high category, while the control class only reached 57.40% with a moderate category. Thus, the use of Wordwall-based learning media has proven to have a positive impact on the increase in motivation and achievement of students in Islamic Religious Education.

Abstrak:

Penelitian ini muncul karena rendahnya semangat dan pencapaian akademis siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Jujur dan Adil, yang masih banyak menggunakan metode pengajaran tradisional. Penggunaan media pembelajaran digital, seperti Wordwall, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan partisipasi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap motivasi dan pencapaian siswa kelas VIII di SMP IT Sabbihisma Padang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan eksperimen melalui desain pretest-posttest dengan kelompok kontrol. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa yang dibagi ke dalam dua kelompok: kelompok eksperimen (15 siswa) yang belajar menggunakan Wordwall dan kelompok kontrol (15 siswa) yang mendapat pengajaran secara tradisional. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar dan kuesioner motivasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen meningkat dari 67,53 menjadi 85,73, atau mengalami kenaikan sebesar 18,20 poin, sementara kelas kontrol meningkat dari 71,00 menjadi 83,00, atau sebesar 12,00 poin. Selain itu, motivasi belajar siswa di kelas eksperimen mencapai tingkat 96,33% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 57,40% dengan kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall terbukti memberikan

ARTICLE HISTORY

Received: Juli 2026

Revised : Juli 2026

Accepted: Juli 2026

KEYWORDS

Learning media; learning motivation; learning outcomes; Islamic religious education

KEYWORDS

Media pembelajaran; motivasi belajar; hasil belajar; Pendidikan agama islam

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang direncanakan untuk memaksimalkan potensi siswa agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam praktiknya, proses belajar tidak hanya terfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai karakter (Noor, 2018). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui pembelajaran PAI, diharapkan siswa tidak hanya memahami berbagai konsep keagamaan tetapi juga dapat menginternalisasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan kepedulian sosial (Yusri dkk., 2023).

Kelas VIII SMP, salah satu materi inti dalam mata pelajaran PAI adalah mengenai kejujuran dan keadilan. Materi ini dirancang agar siswa dapat memahami makna, dasar ajaran, manfaat, serta penerapan sikap jujur dan adil dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Namun, penyampaian materi yang bersifat konseptual sering kali dilakukan menggunakan metode ceramah dan penjelasan satu arah, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik (Suryadinata, 2025). Hal ini menyebabkan sebagian siswa kurang aktif mengikuti pelajaran, kurang bersemangat dalam berdiskusi, dan mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep kejujuran dan keadilan dengan situasi nyata yang mereka temui. Akibatnya, motivasi belajar menurun dan hasil belajar siswa belum mencapai potensi maksimal.

Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh, dan menunjukkan ketekunan dalam memahami materi yang diajarkan (Rahman, 2021). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat berpengaruh pada kurangnya keterlibatan siswa selama kegiatan belajar, yang pada gilirannya berdampak pada pencapaian hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif yang bisa meningkatkan minat serta motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk karakteristik generasi digital.

Inovasi dalam teknologi informasi telah memberikan kesempatan bagi pengajar untuk memanfaatkan media digital yang bersifat lebih interaktif. Salah satu alat yang banyak diterapkan dalam pendidikan adalah Wordwall. Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan mencocokkan, roda acak, labirin, tugas benar atau salah, dan jenis permainan edukatif lainnya (Putra dkk., 2024). Dengan kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga termotivasi untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, Wordwall juga memberikan umpan balik secara real-time sehingga guru dapat menilai tingkat pemahaman siswa dengan lebih cepat dan efisien (Putri & Agustini, 2024).

Dalam konteks pembelajaran PAI, khususnya tentang materi kejujuran dan keadilan, pemanfaatan Wordwall dapat membantu siswa memahami konsep dengan cara

yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional (Widyaningrum dkk., 2024). Sebagai contoh, siswa dapat mengidentifikasi contoh perilaku jujur dan adil melalui permainan mencocokkan, memilih jawaban yang tepat dalam kuis interaktif, atau menyelesaikan tantangan yang terkait dengan skenario kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penghapalan konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall dapat memacu semangat belajar, keterlibatan siswa, dan pencapaian belajar di banyak disiplin ilmu (Putri & Agustini, 2024). Meskipun demikian, mayoritas penelitian masih terfokus pada bidang studi umum, seperti Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, atau IPS, serta lebih banyak dilaksanakan di tingkat sekolah dasar. Kajian yang secara khusus meneliti dampak penggunaan media pembelajaran yang berbasis Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar secara bersamaan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama tema jujur dan adil di tingkat SMP, masih terbilang sedikit. Selain itu, penelitian di institusi pendidikan berbasis Islam terintegrasi juga belum banyak mendapat perhatian. Situasi ini menunjukkan adanya kekurangan penelitian yang perlu diatasi melalui studi yang lebih kontekstual sesuai dengan karakter siswa dan materi PAI.

SMP IT Sabbihisma Padang, sebagai salah satu lembaga yang menggabungkan pendidikan umum dengan nilai-nilai keislaman, berkomitmen untuk membentuk siswa yang berbudi pekerti. Namun, berdasarkan pengamatan awal, proses pembelajaran PAI pada topik jujur dan adil masih sangat bergantung pada metode pengajaran tradisional sehingga partisipasi aktif siswa belum berjalan dengan baik. Beberapa siswa masih menunjukkan rendahnya motivasi belajar, yang tampak dari kurangnya keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau mengemukakan pendapat selama kelas. Kondisi ini juga terlihat pada hasil evaluasi belajar yang menunjukkan ada siswa yang belum mencapai target pembelajaran yang diinginkan. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan itu, penelitian ini menjadi krusial dilakukan untuk mendapatkan data empiris mengenai seberapa efektif penggunaan media pembelajaran yang berbasis Wordwall dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam pada topik jujur dan adil. Diharapkan hasil dari studi ini bisa memberikan sumbangsih terhadap pengembangan metode pengajaran PAI yang lebih kreatif, interaktif, dan fokus pada peningkatan mutu proses serta hasil pembelajaran siswa.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis dampak media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap semangat belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP IT Sabbihisma Padang pada topik jujur dan adil. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi para guru Pendidikan Agama Islam dalam memilih media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, serta memperkaya kajian ilmiah terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran melalui media berbasis Wordwall dan kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Setiap kelompok menjalani pretest

sebelum perlakuan dan posttest setelah proses pembelajaran untuk mengevaluasi perubahan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP IT Sabbihisma Padang, Sumatera Barat, pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027, tepatnya antara Agustus dan September 2026. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VIII, yang terdistribusi ke dalam dua kelas, yaitu 15 siswa di kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa di kelas VIII B sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakter akademik antar kedua kelas berdasarkan saran dari guru mata pelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan kuesioner. Tes dipakai untuk mengevaluasi hasil belajar siswa terkait materi Jujur dan Adil, sedangkan kuesioner digunakan untuk menilai motivasi belajar dengan skala Likert. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah diuji untuk validitas dan reliabilitasnya.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah elemen yang sangat penting dalam sistem pendidikan yang bertindak sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konten pembelajaran dari pengajar kepada siswa (S dkk., 2025). Keberadaan media pembelajaran tidak hanya mendukung guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih berarti sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Dalam pandangan pendidikan modern, media pembelajaran dianggap sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar yang berkaitan dengan metode, strategi, dan penilaian pembelajaran (Belva Saskia Permana dkk., 2024). Penggunaan media yang tepat semakin memudahkan siswa memahami materi secara lebih jelas, meningkatkan perhatian mereka, dan membantu proses penciptaan pengetahuan baru.

Berdasarkan pandangan dari Association for Educational Communications and Technology (AECT), media mencakup segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens yang dapat memicu pemikiran, emosi, perhatian, serta keinginan siswa dalam proses belajar (Paputungan & Paputungan, 2023). Sejalan dengan pandangan tersebut, Arsyad (2021) menerangkan bahwa media pembelajaran mencakup semua alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama berjalannya proses belajar mengajar (Zega & Susanto, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran bukan hanya alat bantu pengajaran, tetapi juga menjadi sarana komunikasi yang mendidik yang mampu menghubungkan interaksi antara pengajar, siswa, dan materi ajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media mempunyai peranan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media dapat mengurangi pendekatan verbal dalam penyampaian materi sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara abstrak, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui visualisasi, simulasi, dan interaksi langsung (Durisa dkk., 2022). Oleh karena itu, pemilihan sarana pembelajaran perlu mempertimbangkan sifat materi, tujuan pendidikan, kemampuan siswa, serta situasi lingkungan belajar agar sarana tersebut benar-benar dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam penggunaan sarana pembelajaran. Proses belajar yang sebelumnya didominasi oleh buku teks, papan tulis, dan metode ceramah kini telah bertransformasi menjadi pembelajaran yang berbasis teknologi digital, dengan memanfaatkan komputer, internet, perangkat mobile, serta berbagai aplikasi interaktif untuk belajar. Perubahan ini mendorong para guru untuk meningkatkan kemampuan digital mereka agar dapat selektif dalam memilih dan mengembangkan sarana pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa abad ke-21, yang dikenal sebagai generasi digital. Siswa pada saat ini cenderung lebih tertarik pada sarana yang bersifat visual, interaktif, komunikatif, dan menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Sarana pembelajaran berbasis digital memiliki banyak keunggulan dibandingkan sarana tradisional. Selain mampu menyajikan materi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi, media digital juga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Interaktivitas ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, rasa ingin tahu, serta motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, media digital mendukung pelaksanaan pembelajaran yang fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga siswa dapat mengakses materi pendidikan kapan saja dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan mereka (Darwin dkk., 2025).

Dalam dunia Pendidikan Agama Islam (PAI), peran media pengajaran sangatlah krusial karena konten PAI tidak hanya fokus pada pemahaman kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter siswa. Penggunaan metode ceramah semata sering kali membuat siswa kurang terlibat dan sulit mengaitkan konsep keagamaan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pendidik PAI harus mampu memilih media ajar yang dapat menyatukan pengetahuan, pengalaman belajar, dan penanaman nilai-nilai Islam dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Pemanfaatan media digital merupakan salah satu cara yang dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar PAI yang lebih menarik, menyenangkan, dan berarti.

Di samping itu, media pembelajaran juga memainkan peran psikologis dalam kegiatan belajar. Penggunaan media yang menarik dapat menarik perhatian, meningkatkan ketertarikan, membangkitkan motivasi, dan menjaga fokus siswa selama proses pembelajaran. Menurut teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, siswa akan lebih cepat memahami materi saat informasi disajikan menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, dan aktivitas interaktif dibandingkan hanya dengan penjelasan lisan. Hal ini dikarenakan otak manusia dapat memproses informasi melalui jalur visual dan verbal secara bersamaan, sehingga beban kognitif menjadi lebih ringan dan proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang menjadi lebih efisien (Saluky & Riyanto, 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan yang sangat vital dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil yang diperoleh dalam belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital menjadi salah satu inovasi yang penting untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memerlukan keseimbangan antara penguasaan ilmu, pembentukan karakter, dan penguatan nilai-nilai keislaman.

Fungsi Media Pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama (Nurfadhillah dkk., t.t.), yaitu:

Fungsi atensi, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus pada materi yang dipelajari.

Fungsi afektif, yang berperan dalam membangkitkan minat, motivasi, dan sikap positif siswa terhadap proses belajar.

Fungsi kognitif, yang mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret untuk memudahkan proses berpikir.

Fungsi kompensatoris, yang membantu siswa yang menghadapi kesulitan dalam belajar dengan menyajikan materi yang lebih mudah dipahami.

Media Wordwall

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran digital yang berbasis pada permainan, dirancang untuk membantu para pendidik dalam menciptakan aktivitas belajar yang menarik, interaktif, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Platform ini menawarkan beragam jenis permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan, roda acak, pengejaran labirin, benar atau salah, pencarian kata, buka kotak, serta berbagai template lainnya yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan (Hartati dkk., 2024).

Dalam konteks pendidikan, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi, memberikan latihan, dan memperkuat konsep. Penggunaan Wordwall memungkinkan para siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen permainan. Konsep gamifikasi menghadirkan tantangan, penghargaan, persaingan, dan umpan balik secara langsung sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Menurut Mayer dalam Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, siswa akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan dalam bentuk kombinasi teks, gambar, dan aktivitas interaktif dibandingkan hanya dengan metode pengajaran yang berbasis ceramah (Saleh dkk., 2025). Maka dari itu, Wordwall menjadi salah satu media digital yang sangat tepat untuk mendukung pembelajaran yang aktif.

Karakteristik wordwall

Beberapa karakteristik dari Wordwall adalah:

- Berbasis permainan pendidikan
- Menawarkan berbagai macam template untuk pembelajaran
- Dapat diakses secara online
- Memberikan umpan balik secara langsung
- Meningkatkan interaksi antara pengajar dan murid
- Mendukung penilaian pembelajaran secara langsung.

Keunggulan Wordwall

Keunggulan dari Wordwall meliputi:

- Meningkatkan semangat belajar
- Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- Meningkatkan keterlibatan murid
- Memudahkan pengajar dalam melakukan penilaian
- Mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan pemrograman.
- Kekurangan wordwall

Walaupun memiliki banyak keunggulan, Wordwall juga memiliki beberapa kekurangan (Nurismaya Aliatunisa & Faridi Faridi, 2024), di antaranya:

- memerlukan akses internet
- beberapa fitur hanya dapat diakses melalui versi premium
- bergantung pada ketersediaan perangkat elektronik
- membutuhkan pengetahuan dasar dari guru untuk menggunakan teknologi.
- Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar mencakup semua dorongan yang berasal dari diri sendiri maupun lingkungan di sekitar peserta didik, yang menciptakan semangat, tujuan, dan keberlangsungan dalam aktivitas belajar sehingga tujuan pendidikan bisa terlaksana. Motivasi menjadi salah satu unsur psikologis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, gigih, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar selama proses pembelajaran.

Uno mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan luar yang ditandai oleh keinginan untuk mencapai kesuksesan, kebutuhan untuk belajar, harapan akan masa depan, penghargaan yang didapat dalam proses belajar, aktivitas belajar yang menarik, serta suasana belajar yang mendukung (Tabi'in, 2017). Oleh karena itu, semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, maka semakin besar kemungkinan untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Indikator Motivasi Belajar (Sudibyo dkk., 2017), yaitu :

Adapun indikator motivasi belajar mencakup:

- Keinginan untuk meraih kesuksesan
- Dorongan serta kebutuhan untuk belajar
- Harapan dan cita-cita untuk masa depan
- Penghargaan dalam proses belajar
- Minat terhadap aktivitas pembelajaran
- Suasana belajar yang mendukung.

Hasil Belajar

Hasil pembelajaran adalah perubahan kemampuan siswa setelah menjalani proses pendidikan yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil pembelajaran berfungsi sebagai indikator keberhasilan dari suatu proses pendidikan karena menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran berhasil dicapai (Arifudin & Kartika, 2021).

Dalam konteks pendidikan Agama Islam, hasil pembelajaran tidak hanya dinilai dari penguasaan secara kognitif, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai agama dan kemampuan untuk menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Hasan, 2024). Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan juga mendorong keterlibatan siswa selama pelaksanaan pembelajaran.

Faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil pembelajaran, beberapa faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022), yaitu:

Faktor internal

- motivasi dalam belajar
- minat terhadap pelajaran
- kemampuan intelektual

- kesiapan untuk belajar
- kondisi fisik dan mental.

Faktor eksternal

- Alat bantu belajar
- Metode pengajaran
- Kompetensi pengajar
- Suasana di sekolah
- Dukungan dari keluarga
- Infrastruktur untuk pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dampak penggunaan media pembelajaran yang berbasis Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP IT Sabbihisma Padang untuk materi tentang Jujur dan Adil. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memanfaatkan media Wordwall dan kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran dengan metode tradisional.

Hasil Belajar

Hasil dari analisis deskriptif nilai pretest dan posttest dapat dilihat di Tabel.1

Kelompok	N	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Eksperimen	15	67,53	85,73	18,20
Kontrol	15	71,00	83,00	12,00

Melalui Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest untuk siswa di kelas eksperimen adalah 67,53, yang kemudian meningkat menjadi 85,73 pada saat posttest. Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 18,20 poin setelah penerapan media pembelajaran dari Wordwall.

Untuk kelas kontrol, rata-rata pretest dicatatkan pada angka 71,00, dan naik menjadi 83,00 di posttest, yang berarti ada peningkatan sebesar 12,00 poin. Walaupun kedua kelas menunjukkan perkembangan dalam hasil belajar, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen jauh lebih signifikan dibanding kelas kontrol.

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar diukur dengan angket yang terdiri dari 25 pernyataan menggunakan skala Likert empat tingkat. Nama hasil dari motivasi belajar disusun dalam Tabel 2.

Tabel 2. Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	Persentase	Kategori
Eksperimen	96,33%	Sangat Tinggi
Kontrol	57,40%	Sedang

Data yang terdapat di Tabel 2 menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi dengan persentase mencapai 96,33%, sementara motivasi belajar siswa di kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan rata-rata sekitar 57,40%. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penerapan media Wordwall berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran yang didasarkan pada Wordwall memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata di kelas percobaan yang mencapai 18,20 poin, yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mengalami kenaikan sebesar 12,00 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif digital lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Jujur dan Adil dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan pencapaian belajar ini sangat terkait dengan fitur-fitur Wordwall yang mengimplementasikan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Melalui kuis interaktif, permainan edukatif, dan umpan balik langsung, siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep, mengingat informasi lebih lama, dan merasa lebih percaya diri saat mengerjakan soal penilaian.

Selain peningkatan hasil belajar, pemanfaatan Wordwall juga memberikan kontribusi positif terhadap semangat belajar siswa. Hasil kuesioner mengindikasikan bahwa motivasi belajar di kelas eksperimen mencapai 96,33% dengan kategori sangat tinggi, sementara kelas kontrol hanya mendapatkan rata-rata sekitar 57,40% dalam kategori sedang. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall mampu memperbaiki perhatian, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tingginya motivasi belajar di kelas eksperimen tercermin dari semangat siswa dalam berpartisipasi dalam permainan edukatif, aktif menjawab pertanyaan, antusias menyelesaikan tugas, serta keinginan untuk meraih hasil terbaik. Di sisi lain, pada kelas kontrol masih terdapat siswa yang memiliki motivasi rendah, sehingga tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran belum maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori motivasi belajar yang dikutip oleh Uno (2021) yang menekankan bahwa motivasi adalah dorongan baik dari dalam diri maupun dari luar yang mempengaruhi semangat individu dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran (Riduwan, 2026). Hasil penelitian ini juga mendukung teori Mayer tentang Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, yang menjelaskan bahwa penyajian materi lewat media multimedia interaktif membantu siswa memproses informasi dengan lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah (Hukom, 2025).

Hasil dari penelitian ini konsisten dengan banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media Wordwall dapat memperbaiki motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil akademik siswa di berbagai pelajaran. Dalam penelitian ini, efektivitas tersebut juga terkonfirmasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama pada topik Jujur dan Adil. Oleh sebab itu, Wordwall bisa diusulkan sebagai salah satu alat pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall memberikan dampak positif terhadap semangat dan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Jujur dan Adil di kelas VIII SMP IT

Sabbihisma Padang. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan Wordwall menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang lebih signifikan dibandingkan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional. Di samping itu, semangat belajar siswa di kelas eksperimen dikategorikan sangat tinggi, sementara motivasi di kelas kontrol berada pada tingkat sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media Wordwall dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Oleh karena itu, Wordwall bisa menjadi salah satu pilihan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil Pendidikan Agama Islam, khususnya di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). *PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Darwin, D., Cahyono, D., Tohir, A., Djunaedi, D., Wulandari, O., Khoiriyah, R., Subaeki, B., Walid, A., Dewanto, D., Saputra, R., & Mambu, J. (2025). *Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Memadukan Pembelajaran Tradisional dan Digital*. PT. Nawala Gama Education.
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63. <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review*. 10.
- Hasan, M. (2024). Evaluasi Kognitif dan Psikomotorik Berbasis Moderasi Beragama: Konsep dan Penerapannya Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. *El-Suffah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 91–108. <https://doi.org/10.70742/suffah.v1i2.14>
- Hukom, J. (2025). *INTEGRASI TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM DESAIN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN*. 02.
- Noor, T. (2018). *UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL NO 20 TAHUN 2003*. 2.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (t.t.). *PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-RAHMANIYAH*.
- Nurismaya Aliatunisa & Faridi Faridi. (2024). Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 220–230. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.528>
- Paputungan, F., & Paputungan, E. (2023). *Pengembangan Teknologi Pendidikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran*. 2(1).
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putri, F., & Agustini, F. (2024). *Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD*. 4.
- Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Riduwan, M. (2026). *PERAN MOTIVASI DALAM MENINGKATKAN KEBERHASILAN HAFALAN AL-QUR'AN SANTRI DI PONDOK TAHFIDZUL QUR'AN AT-TAUBAH*. 11.

- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor—Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- S, M. A., Irwanto, I., Syarif, E., Ramadhina, S., Hoiriyah, D., Susanti, E., Hasanah, N., Natalia, D., Sriwulan, D., Utomo, M., & Putri, H. (2025). *Media Pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Saleh, M., Amaliah, M., & Yaumi, M. (2025). *Multimedia Dalam Pembelajaran PAI: Konsep Dan Teori, Ragam Multimedia, Langkah-Langkah Pengembangan*. 3(2).
- Saluky, S., & Riyanto, O. (2025). *Multimedia Pembelajaran*. CV. Zenius Publisher.
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2017). PENGEMBANGAN INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR FISIKA: ANGKET. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>
- Suryadinata, A. M. I. (2025). *Metode Ceramah Dalam Pendidikan Islam (Keuntungan dan Keterbatasannya)*. 8, 3462.
- Tabi'in, A. (2017). Kompetensi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada MTsN Pekan Heran Indragri Hulu. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 1(2), 156–171. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(2\).629](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(2).629)
- Widyaningrum, S. L., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2024). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1094–1108. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1953>
- Yusri, N., Ananta, M. A., Handayani, W., & Haura, N. (2023). Peran Penting Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i2.115>
- Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN ALAM DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Metanoia*, 6(1). <https://doi.org/10.55962/metanoia.v6i1.121>