

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 2 KUTAWALUYA**

Suci Jaoharoh Amani¹, Taufik Mustofa², M. Makbul³
Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang
sucijaoharohamani48@gmail.com, taufik.mustofa@fai.unsika.ac.id,
m.makbul@fai.unsika.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted to examine the effect of Wordwall-based interactive learning media on the learning motivation of seventh-grade students in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri 2 Kutawaluya. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 88 students, including 45 students in the experimental group and 43 students in the control group. Data were collected through a learning motivation questionnaire based on a likert scale. The collected data were analyzed using descriptive and inferential statistics through the Mann-Whitney test. The findings revealed that prior to the treatment, there was no significant difference in learning motivation between the experimental and control groups, as indicated by an Asymp. Sig. value of $0,085 > 0,05$. Following the implementation of Wordwall, the experimental group achieved an average motivation score of 83,91, while the control group obtained a score of 73,26. Furthermore, the Mann-Whitney test produced an Asymp. Sig. value of $0,000 < 0,05$, indicating a statistically significant difference between the two groups. Therefore, it can be concluded that the use of Wordwall interactive learning media positively influences students' learning motivation in Islamic Religious Education and Character Education.

Keywords: Wordwall, interactive learning media, learning motivation, Islamic Religious Education, junior high school students.

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Kutawaluya. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen melalui desain Nonequivalent Control Group Design. Jumlah sampel riset sebanyak 88 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen sebanyak 45 siswa dan kelas kontrol sebanyak 43 siswa yang terdiri atas 45 siswa pada kelas eksperimen dan 43 siswa pada kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan skala Likert. Data yang telah didapat kemudian diuji dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji Mann-Whitney. Hasil penelitian membuktikan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan pada tingkat motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang ditunjukkan oleh nilai Asymp. Sig. sebesar $0,085 > 0,05$. Setelah penerapan media Wordwall, rata-rata skor motivasi belajar

siswa kelas eksperimen mencapai 83,91, sedangkan rata-rata skor pada kelas kontrol sebesar 73,26. Sementara itu, hasil uji Mann-Whitney memperoleh nilai Asymp. Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: Wordwall, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, Pendidikan Agama Islam.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu proses penyampaian materi dari guru kepada siswa sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Nurhidayati et al., 2023). Penggunaan media yang tepat juga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang bermakna.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Melalui media ini, interaksi antara siswa dan materi pembelajaran dapat berlangsung secara lebih aktif sehingga partisipasi siswa dalam proses belajar menjadi lebih optimal

(R. Putri et al., 2022). Selain meningkatkan keterlibatan siswa, media digital juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Platform berbasis web ini menyediakan berbagai aktivitas edukatif, seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, teka-teki, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi (Larasati, 2023). Penggunaan Wordwall menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Suarmini & Nurjaya, 2023). Selain itu, variasi aktivitas yang tersedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk

belajar secara aktif dan interaktif selama pembelajaran berlangsung (I. L. Putri & Hader, 2023).

Motivasi belajar adalah salah satu aspek yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa yang mendorong mereka untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan (Suharni, 2021). Tingginya motivasi belajar akan mendorong siswa untuk menunjukkan sikap yang lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Uno (2011) dalam Herwati (2023), motivasi belajar ditunjukkan melalui adanya keinginan untuk mencapai keberhasilan, kebutuhan untuk belajar, harapan masa depan, penghargaan terhadap proses belajar, serta lingkungan belajar yang mendukung.

Tingkat motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor internal meliputi minat, kebutuhan, dan kesadaran siswa terhadap pentingnya belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi guru, lingkungan belajar, sarana pembelajaran, serta media yang digunakan selama proses

pembelajaran berlangsung (Mayasari, 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting karena tujuan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan akhlak siswa. Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembinaan yang bertujuan untuk membentuk siswa agar mampu memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Ishak, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Sejumlah kajian terdahulu membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Lutfiani, 2024). Kajian lain juga membuktikan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar melalui

aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (S. Putri, 2025). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang SMP masih terbatas. Oleh sebab itu, kajian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Kutawaluya.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (quasi experimental research). Desain penelitian yang diterapkan yaitu Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa dilakukan randomisasi sampel.

Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kutawaluya Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 264 siswa. Sampel ditentukan melalui teknik purposive

sampling. Kelas eksperimen adalah kelas VII D yang terdiri atas 45 siswa sedangkan kelas kontrol adalah VII C yang berjumlah 43 siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno. Instrumen tersebut terdiri atas 24 butir pernyataan dengan empat pilihan respon pada skala Likert, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney karena data yang diperoleh tidak memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikansi sebesar 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Motivasi Belajar Sebelum

Perlakuan

Berdasarkan hasil analisis data pretest, diperoleh rata-rata motivasi

belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 80,93, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 78,09. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,085 yang lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, kedua kelompok penelitian dapat dikatakan memiliki kondisi awal yang relatif setara.

Motivasi Belajar Setelah Perlakuan

Setelah penerapan media pembelajaran Wordwall diterapkan pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 83,91, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 73,26. Selain ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata, perubahan juga terlihat dari sikap siswa selama pembelajaran lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar

Hasil analisis data posttest menggunakan uji Mann-Whitney menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang nilainya lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan dilaksanakan. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima dan hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Kehadiran media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar terlihat dari bertambahnya ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatnya dorongan untuk mencapai prestasi belajar, tumbuhnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta

meningkatnya keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berbagai aktivitas berbasis permainan yang tersedia dalam Wordwall menjadikan proses belajar lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori motivasi belajar yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan kondusif dapat meningkatkan motivasi siswa. Dalam konteks ini, Wordwall berfungsi sebagai faktor eksternal yang memberikan rangsangan positif sehingga siswa terdorong untuk belajar dengan lebih aktif dan bersemangat.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian yang dilakukan oleh Lutfiani, Supandi, dan Sugiyono (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Putri (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan oleh nilai Asymp. Sig. sebesar $0,085 > 0,05$, sehingga kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif sama. Setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh rata-rata skor motivasi belajar sebesar 83,91. Selain itu, hasil uji Mann-Whitney terhadap data posttest menghasilkan nilai Asymp. Sig. sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Kutawaluya.

Guru disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti

Wordwall sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan teknologi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian serupa dapat dikembangkan dengan mengkaji pengaruh penggunaan Wordwall terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, minat belajar, maupun kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Herwati. (2023). MOTIVASI DALAM PENDIDIKAN (I. Putri (ed.)). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ishak, I. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 52–63. <https://doi.org/10.47625/fitua.v2i2.316>
- Larasati, P. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall . net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 3(3), 395–412.
- Lutfiani, E. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK PADA PELAJARAN MATEMATIKA. 8(2020), 265–271.
- Mayasari, N. (2023). STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (Emha (ed.)). CV. Rizquna.
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Putri, I. L., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. 3, 10090–10097.
- Putri, R., Ardiansyah, S. S., Kurnia, H., Sari, M. I., Fierna, M., & Lusie Putri, J. (2022). Penerapan Deep Learning dalam Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Pamulang*, 2(2022), 30–42. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/gnp/article/view/46868>
- Putri, S. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG. Universitas Sriwijaya.
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. 6, 328–339.
- Suharni. (2021). Upaya Guru Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 179.