

Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 1 Samarinda

^{1*}Rabiatul Adawiah, ²Wahdatunnisa, ³Aam Amaliatus Sholihah
¹²³Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
E-mail: ¹adawiahrabiatul148@gmail.com , ¹wahdatunnisa@uinsi.ac.id,
³aamamaliatussholihah@uinsi.ac.id

*Corresponding Author e-mail: [*adawiahrabiatul148@gmail.com](mailto:adawiahrabiatul148@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya konsentrasi dan minat belajar siswa kelas III saat pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Berdasarkan teori Piaget, siswa usia 8–9 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan. Media Wordwall dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi-eksperimen dan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yang fokus pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, regresi linier sederhana, uji-t, dan koefisien determinasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa media Wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, serta nilai thitung $(6,305) > ttabel (1,661)$. Nilai R Square sebesar 0,299 menunjukkan bahwa 29,9% minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media Wordwall, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall dapat dianggap sebagai strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN1 Samarinda.

Kata kunci: Media *Wordwall*, Minat Belajar, Qur'an Hadis.

Abstract

This study was motivated by the low levels of concentration and learning interest among third-grade students during learning activities, particularly in the Qur'an Hadith subject. According to Piaget's theory, students aged 8–9 years are in the concrete operational stage, which requires learning approaches that are engaging and interactive. Wordwall media was chosen because it can create an active and enjoyable learning environment, which is expected to enhance student engagement in the learning process. The purpose of this research is to determine the effect of using Wordwall media on students' learning interest. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental approach, using a one-group pretest-posttest design. The sample was selected using purposive sampling, focusing on third-grade students at a Madrasah Ibtidaiyah. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using various statistical tests, including validity and reliability tests, normality test, simple linear regression, t-test, and coefficient of determination. The results showed that Wordwall media had a significant effect on students' learning interest. This is indicated by a significance value of $0.000 < 0.05$, and a t-value (6.305) greater than the t-table value (1.661). The R Square value of 0.299 indicates that 29.9% of the variation in learning interest was influenced by the use of Wordwall media, while the remaining 70.1% was influenced by other factors. Therefore, the use of Wordwall media can be considered an effective strategy to improve students' learning interest in the Qur'an Hadith subject at MIN 1 Samarinda.

Keywords: *Wordwall Media, Learning Interest, Qur'an Hadits*

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses penting dalam mendukung manusia untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan. Proses ini berlangsung dalam suatu lingkungan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta didukung oleh berbagai unsur penunjang seperti media pembelajaran dan bahan ajar. Menurut Tafonao, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran berperan dalam membangkitkan minat belajar, mempermudah pemahaman, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Nurhayati and Widiarti, 2020).

Dalam era digital yang berkembang pesat saat ini, kompetensi guru menjadi aspek krusial untuk menjawab tantangan zaman. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu mengelola pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi. Pemerintah pun telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, termasuk melalui kebijakan Permendikbud No. 16 Tahun 2007 dan kerangka kompetensi guru dari UNESCO (2011). Kompetensi guru yang baik turut mendorong terciptanya lingkungan belajar yang terbuka dan komunikatif, sehingga siswa merasa nyaman menyampaikan permasalahan pribadi, akademik, maupun sosial (Rosni, 2021).

Di Indonesia, tantangan utama dalam dunia pendidikan masih berfokus pada rendahnya kualitas pendidikan, padahal pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul. Hal ini telah menjadi perhatian nasional dan tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 serta Pasal 31 Ayat 4 yang menyatakan bahwa negara memprioritaskan anggaran pendidikan sekurang-kurangnya 20% dari APBN/APBD untuk menjamin mutu pendidikan. Pendidik, dalam hal ini guru, memiliki peran sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi pembelajaran secara

efektif. Namun, pada era saat ini, terutama di kalangan generasi Z dan Alpha yang akan menjadi generasi emas Indonesia tahun 2045, muncul fenomena rendahnya minat belajar. Meskipun pemerintah telah menggalakkan program wajib belajar 9 tahun (Penulis Kumparan, 2024), kenyataannya masih banyak anak yang putus sekolah, bolos, atau kurang serius dalam belajar. Faktor lingkungan, kondisi ekonomi, dan rendahnya minat belajar turut menjadi penyebabnya (Fakhrudin, 2024).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membuka kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan. Dalam konteks ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi bagian integral dari proses pembelajaran (Noor, 2011). Salah satu inovasi yang berkembang adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau *gamifikasi*. Strategi ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah pemahaman materi (Hellyana et. al., 2023). Salah satu media yang populer adalah Wordwall, yaitu platform digital interaktif yang dirancang untuk membuat aktivitas pembelajaran lebih menyenangkan (Muhaimin, 2024). Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa, dengan hasil uji statistik yang menunjukkan pengaruh signifikan serta peningkatan skor rata-rata minat belajar dari pretest ke posttest (Rachmi, Darmini, and Widiawati, 2024). Seseorang dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan mudah memahami materi (Widiastini, 2020). Sebaliknya, biasanya ketika siswa sulit berkonsentrasi, minat belajar menjadi rendah (Karisma, Deka Setiawan, and Ika Oktavianti, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di MI Negeri 1 Samarinda, ditemukan bahwa siswa kelas III mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Menurut Bapak Ardadiansyah, salah satu guru di sekolah tersebut, siswa memang terlihat antusias di awal pembelajaran, namun perlahan mulai kehilangan fokus. Media seperti PowerPoint sudah digunakan, namun belum cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar ini menjadi perhatian penting bagi guru dan peneliti, karena memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang inovatif dan interaktif untuk membangkitkan minat belajar siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media Wordwall dalam pembelajaran Al-Qur'an

B. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku atau kemampuan seseorang melalui pengalaman dan Latihan. Menurut Robert Slavin, belajar adalah perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman (Slavin, 2006). Macam-macam teori belajar

dapat dikemukakan sebagai berikut.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar yang menjadikan kejadian dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dipelajari. Teori ini biasanya menerapkan bukan tentang bagaimana cara mempelajari hal tersebut tapi seberapa banyak hal yang bisa kita pelajari dan diungkapkan kembali baik melalui pertanyaan, quiz, maupun ujian (Isti'adah, 2020).

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitivisme adalah proses yang lebih mementingkan bagaimana pembelajaran dan cara mengetahui apa yang dipelajari daripada hasil yang dipelajari. Adapun tahapan belajar kognitif mulai dari penyimbolan, penyimpanan apa yang dipelajari di dalam otak, kemudian memperoleh kembali hal-hal yang dipelajari dan terakhir memindahkan menjadi sebuah informasi (Nurlina, 2021).

3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar ini lebih membentuk apa yang kita pelajari menjadi sebuah perkembangan baru, sehingga dalam konstruktivistik belajar adalah mengembangkan dan mengeksplorasi hal yang dipelajari sehingga dapat mengkritisi dan memecahkan jika ada masalah dalam pembelajaran tersebut (Wahab, 2021).

2. Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran merupakan wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media ini berfungsi sebagai perantara yang membantu menyampaikan pesan dari guru kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Sadiman, et.al., 2009). Fungsi utama media dalam pembelajaran antara lain materi menjadi lebih nyata di mata peserta didik dan mudah dipahami (Arsyad, 2011), bisa menjelaskan hal-hal yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan dengan kata-kata (Kristanto, 2016), dan memberikan pengalaman belajar sendiri secara langsung (Hirzi dan Ibrahim, 2025).

3. Wordwall

Wordwall adalah sebuah media pembelajaran dengan menggunakan teknologi berbasis *website* yang dapat diakses melalui google yang berisikan quiz dan *game* interaktif lainnya yang didalamnya mempunyai tingkatan kesulitan dan kemudahan yang dapat diatur oleh pembuatnya. Aplikasi ini diterapkan untuk mengetahui seberapa berhasil capaian pembelajaran yang telah dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung (Purnamasari, 2020).

4. Minat Belajar

Minat merupakan rasa suka atau senang pada suatu hal atau aktivitas. Karena itu biasanya minat diekspresikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Menurut Muhibbin Syah, secara sederhana "minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Hidayah, Zulaihati, and Sumiati, 2023). Seseorang berminat pada suatu objek apabila ia merasa tertarik dan senang terhadap objek tersebut (Rahmadi, et.al., 2022). Faktor penyemangat bagi siswa untuk belajar adalah minat belajar yang berdasarkan perasaan tertarik atau juga suka serta ingin mempelajari sesuatu (Angraini, et.al., 2023).

5. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam membentuk karakter serta akhlak peserta didik. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai agama yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman hidup sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an Hadis berkontribusi dalam membentuk generasi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Harmoni, 2020).

Mata pelajaran Al-qur'an Hadis memiliki kerjasama dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempelajari dan memperaktekan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung didalam Al-Qur'an Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman didalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi Al-Qur'an dan Hadis (Rustandi and Anthoni, 2024).

C. Metode Penelitian

1. Subjek/Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i Kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Samarinda tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* atau teknik pengambilan sampel dengan alasan tertentu. Dengan sampel 95 siswa/i kelas 3 MIN 1 Samarinda.

2. Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi secara sistematis dan terstruktur. Dalam penelitian ini, dua instrumen yang digunakan adalah angket dan observasi.

a. Angket

Angket ini digunakan untuk pretest dan posttest didalam penelitian ini. Disini dilakukan pretest yang bertujuan untuk mengetahui minat awal siswa belajar Al-Qur'an Hadist. Kegiatan pretest dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran diberikan dengan menggunakan media wordwall. Posttest digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar Al-Qur'an Hadist setelah menggunakan media wordwall.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan yang digunakan sebagai sumber informasi yang mendukung data kuantitatif pada penelitian ini. Melalui kegiatan ini melalui Peneliti dapat mengumpulkan data yang mencatat data pembelajaran menggunakan media wordwall. Dokumentasi juga mencakup catatan perkembangan siswa dalam minat belajar Al-Qur'an Hadis. Data yang dapat dikumpulkan melalui profil sekolah, foto kegiatan penelitian, keadaan siswa, data siswa dan lain sebagainya. Hal ini untuk memperoleh data yang berhubungan untuk penelitian ini

3. Prosedur Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menilai apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut: Jika nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

b. Uji Regresi Linear Sederhana

Dijelaskan pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu: membandingkan signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Dikatakan jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya Variabel X tidak berpengaruh terhadap Variabel Y, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya Variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y.

TABEL XVI
HASIL UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	631,782	1	631,782	39,748	,000 ^b
	Residual	1478,210	93	15,895		
	Total	2109,992	94			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Wordwall

Dengan merujuk pada tabel di atas, terlihat bahwa hasil Signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ maka artinya Variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y.

1) Uji-T

TABEL XVII UJI-T
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	38,626	4,157		9,292	,000
	Media Wordwall	,495	,078	,547	6,305	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 yang artinya bahwa Variabel X berpengaruh pada Variabel Y, dan nilai $t_{hitung} > t_{table}$. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Dengan siswa yang menggunakan media tersebut menunjukan terdapat minat belajar yang lebih tinggi dibanding sebelumnya yang hanya menggunakan Powerpoint. Dengan adanya hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

2) Uji Koefisien Determinasi

TABEL XVIII
UJI KOEFISIEN DETERMINASI

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.547 ^a	.299	.292	3,987

a. Predictors: (Constant), Media Wordwall

Berdasarkan data di atas diketahui R Square sebesar 0,299 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y (Parsial) adalah sebesar 29,9% dengan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak terdapat pada penelitian ini.

D. Hasil dan Pembahasan

Teknologi digital telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Sekolah dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman agar tetap relevan dan efektif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan teknologi digital tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efektif, kreatif, dan inovatif bagi guru, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan minat siswa. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis game edukasi yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan flashcards. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Samarinda, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini melibatkan 95 siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bersama Bapak Ardadiansyah, selaku guru bidang studi Al-Qur'an Hadis di sekolah tersebut, bahwa pada awal pembelajaran dimulai siswa aktif dalam mengikuti mata pelajaran, terlihat karena siswa-siswi tersebut memperhatikan pada saat

beliau menjelaskan tapi makin lama terlihat beberapa siswa mulai tidak lagi konsen dalam belajar hal tersebut dapat diketahui dengan adanya gerak-gerik siswa yang mengobrol, tidak mendengarkan, bermain dengan teman sebangku bahkan ada yang mengantuk. Padahal beliau sudah menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* agar siswa lebih mudah memahami tapi tetap saja itu kurang dalam meningkatkan konsentrasi siswa sehingga minat siswa terhadap pembelajaran itu kurang.

Peneliti menemukan r_{hitung} pada variabel X tertinggi yaitu 0,669 pada item pernyataan nomor 11 yaitu saya bisa belajar dengan wordwall meskipun hanya punya waktu singkat, selain itu terlihat pada penelitian yang dilakukan pada saat dilapangan dimana para siswa dengan seksama memperhatikan dan mencermati serta antusias dalam kegiatan menjawab sebuah pertanyaan menggunakan game wordwall tersebut. Begitu pula pada variabel X tertinggi yakni 0,718 pada item pertanyaan nomor 1 yaitu saya merasa permainan di Wordwall cukup mudah dipahami tanpa perlu banyak penjelasan, selain itu terlihat pada saat penelitian dilakukan pada saat dilapangan dimana para siswa antusias memperhatikan pada saat peneliti menjelaskan cara penggunaan media wordwall tersebut.

R_{hitung} pada variabel Y yang mendapatkan tingkat validitas tertinggi yakni 0,603 terdapat pada item pernyataan nomor 16 yaitu saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas sehingga ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti kegiatan belajar dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Kemudian r_{hitung} pada variabel Y yang berjumlah 0,630 pada item pernyataan nomor 17 yakni saya sering menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimana siswa menjawab pertanyaan yang diajukan melalui game wordwall tersebut yang dimana terdapat berbagai macam pertanyaan yang terkait dengan materi yang sedang di ajarkan. Adapun nilai r_{hitung} pada variabel X terendah yakni 0,333 yaitu pada pernyataan nomor 5 saya merasa senang dan antusias setiap kali menggunakan Wordwall dalam pembelajaran dan nilai r_{hitung} pada variabel Y terendah yakni 0,013 yaitu pada pernyataan nomor 7 yakni topik pebelajaran membuat saya bosan.

Jenis penelitian ini ialah kuantitatif Quasi-eksperimen dengan menggunakan salah satu desainnya yaitu One Group Pretest dan Posttest. Penelitian ini dilakukan dengan menyebar angket yang terdiri dari 35 pertanyaan yang terdapat 5 indikator variabel X antara lain a) tingkat kesulitan, b) menarik dan menyenangkan, c) menambah pengalaman siswa, d) waktu penggunaan fleksibel, dan e) bisa dimainkan sendiri atau berkelompok. Selain itu, empat indikator variabel Y diantaranya a) perasaan senang, b) ketertarikan siswa, c) perhatian siswa dan d) keterlibatan siswa.

Berlandaskan temuan analisis data penelitian uji normalitas Posttest 0,166 dan Pretest 0,136 $> 0,05$, jadi bisa dinyatakan perihal skor yang dihasilkan berdistribusi normal. Serta uji regresi linear sederhana terlihat bahwa hasil Signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ maka artinya Variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, selain itu terdapat hasil uji-T yang dimana nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya bahwa variabel X berpengaruh pada variabel Y dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6.305 > 1.661$ sehingga variabel X berpengaruh pada variabel Y. terakhir pada hasil dari koefisien determinasi diketahui R Square sebesar 0,299 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y (parsial) adalah sebesar 29.9% dengan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak terdapat pada penelitian ini. Pembuktian hipotesis yaitu menguji signifikansi menerapkan rumus uji t yang memperoleh temuan $0,000 < 0,05$ serta

skor t_{hitung} 6.305 > t_{tabel} 1.661. sehingga dapat disimpulkan Variabel X (Penggunaan Media Wordwall) berdampak signifikan pada Variabel Y (Minat Belajar Siswa) jadi bisa ditarik kesimpulan H_a di terima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Misalnya, penelitian oleh Arif Nur Rohim (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) materi Sumber Daya Alam di SDN Pakel 1 Bareng meningkatkan minat belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Penelitian lain oleh Rusmiati (2024) di SD Negeri 010 Loa Janan Ilir juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Meskipun detail statistik tidak disebutkan, temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media berbasis game edukasi seperti Wordwall, dapat meningkatkan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, penerapan media Wordwall dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Rokhim et al., 2025). Pada penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Al- Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Samarinda berpengaruh 29,9%, yang artinya penggunaan media wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Samarinda, dan 70,1% dipengaruhi oleh faktor lainnya, seperti faktor kemampuan guru, ketersediaan waktu, dukungan sekolah, dan gaya belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari variabel X (Penggunaan Media Wordwall) terhadap variabel Y (Minat Belajar Siswa) pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Samarinda. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, serta nilai t_{hitung} sebesar 6,305 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,661, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Lebih lanjut, koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,299 menunjukkan bahwa 29,9% variasi dalam minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Wordwall, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall dapat dianggap sebagai strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Referensi

- Angraini, Sinnoni, et.al., "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Discovery Learning Pada Materi Sistem Periodik Unsur di SMA Cendana Pekanbaru", *Journal of Research and Education Chemistry*, Vol.5, No. 1 Tahun 2023, h. 44.
- Arsyad, A , *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Fakhruddin, Abdul Hanif,"Faktor Kurangnya Minat Belajar Siswa diIndonesia", *Kompasiana*, 29 Desember 2024.
- Harmoni, "Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Terhadap Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 2, no. 1, 2020.
- Hellyana, Corie Mei, et al., "Game Edukasi PPerjalanan Si Koko' Sebagai Media Pembelajaran," *Informatics and Computer Engineering Journal*, vol.3, no. 1, 2023.
- Hermin, Hermin and Nuni Widiarti , Langlang Handayani "*Jurnal Basicedu*"Vol.5, no. 5, 2020.
- Hidayah, Siti Nur, Sri Zulaihati, and Ati Sumiati, "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta," *jurnal.Prosiding Konferensi Ilmiah Akuntansi* Vol.10, 2023.
- Hirzi, Nadhil and Maulana Malik Ibraim, "Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa dengan Teknologi Interaktif di Sekolah," *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, Vol. 6, No. 1, 2025.
- Isti'adah, Noorlaila Feida, *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Karisma E.T., Deka Setiawan, and Ika Oktavianti, "Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01," *Jurnal Prasasti Ilmu*, Vol.2, No. 3, 2022.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Muhaimin, M. Zunaidul,"Development of Evaluation Based Wordwall Media to Improve"*Jurnal Studi, Ilmu Keagamaan, and Islam Volume*, "Development of Evaluation Based Wordwall Media to Improve", Vol.5, no. 4., 2024.
- Noor, H.M. Idris, "Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Dalam Kegiatan Masyarakat," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, 2011.
- Nurlina, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Makasar: CV Cahaya Timur, 2021.
- Penulis Kumparan, "Pengembangan Wajib Belajar 9 Tahun Dirintis di Era Soeharto", *Berita Terkini*, 27 Desember 2024.

- Purnamasari, Sulfi, "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* , Vol. 1 No. 1, 2020.
- Rachmi A., Mimin Darmini, and Hema Widiawati, "Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 4 A SDN 1 Pabedilanker," *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 3, 2024.
- Rahmadi, Yogi, et.al., "Analisis Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani di MA Ghoyatul Jihad Karawang," *Jurnal Speed Sport, Physical Education, Empowerment*, Vol.5, No. 2 Tahun 2022.
- Rokhim, Nur Arif, et al., "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV SDN Pakel 1 S", *Jurnal Sains Student Research* Vol. 3, no. 1, 2025.
- Rosni, Rosni, "Kompetensi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Education: Jurnal Pendidikan Indonesia* 7, no. 2, 2021.
- Rustandi, Jajang and Mirta Anthoni, "Metode Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Di Tingkat Madrasah Tsanawiyah" Vol. 1, no. 2, 2024.
- Sadiman, et.al., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Slavin, Robert, *Educational Psychology: Theory and Practice*, Boston: Allyn & Bacon, 2006.
- Wahab, Gusnari. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, Indramayu: ADAB, 2021.
- Widiastini, Luh Ketut. "Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ips," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.4, No. 1, 2020.