

PENGARUH GAME INTERAKTIF WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST DI KELAS VII MTSS PERSATUAN UMAT ISLAM KUNINGAN

Fatimah Az-Zahra¹, Eva Gustiana²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No. 28 Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: fatimahazzahra151202@gmail.com

Article History

Received: 02-08-2025

Revision: 11-08-2025

Accepted: 13-08-2025

Published: 15-08-2025

Abstract. This study aims to determine the effect of using interactive game-based learning media Wordwall on increasing student learning motivation in the subject of Al-Qur'an Hadith in class VII MTsS Persatuan Umat Islam (PUI) Kuningan. The study used a quantitative approach with pre-experiment method and One-Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 30 seventh grade students. The research instrument was a learning motivation questionnaire given before and after treatment. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics software version 26. The results showed an increase in the average score of learning motivation from 36.13 to 47.37. The Wilcoxon Signed Ranks test resulted in a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), which indicates that the use of Wordwall interactive games has a positive and significant effect on increasing student learning motivation.

Keywords: Wordwall, Learning Motivation, Al-Qur'an Hadist

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas VII MTsS Persatuan Umat Islam (PUI) Kuningan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen dan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VII. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* versi 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari 36,13 menjadi 47,37. Uji *Wilcoxon Signed Ranks* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Wordwall, Motivasi Belajar, Al-Qur'an Hadist

How to Cite: Az-Zahra, F & Gustiana, E. (2025). Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Kelas VII MTsS Persatuan Umat Islam Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7768-7774. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3982>

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, rendahnya motivasi belajar masih menjadi persoalan yang sering dihadapi guru, termasuk pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist yang memiliki peran strategis dalam membentuk pribadi beriman dan bertakwa (Putra & Idawati, 2017). Motivasi belajar yang rendah dapat berdampak

pada rendahnya partisipasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Observasi awal yang dilakukan di kelas VII MTsS Persatuan Umat Islam (PUI) Kuningan menemukan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadist masih dilakukan secara konvensional dengan pendekatan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Metode ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif, interaksi kelas terbatas, dan rasa bosan muncul selama proses pembelajaran.

Kurangnya variasi media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi belajar. Proses belajar yang hanya mengandalkan penjelasan verbal guru dan tugas mandiri siswa cenderung membuat pelajaran terasa monoton dan tidak relevan dengan kehidupan mereka. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menurunkan minat siswa untuk memperdalam pelajaran agama di luar kelas, misalnya melalui majelis atau Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Fenomena ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, yang mampu membangkitkan semangat belajar sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar (Andriani & Rasto, 2019; Haerudin & Gustiana, 2023).

Kemajuan teknologi pendidikan membuka peluang besar bagi guru untuk memanfaatkan media digital interaktif sebagai sarana pembelajaran. Salah satu media yang populer adalah *Wordwall*, platform yang memungkinkan guru membuat permainan edukatif secara cepat dan menarik. Media ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan membuat materi lebih mudah dipahami. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan antusiasme, sikap positif, dan konsentrasi siswa selama pembelajaran (Hafidzah, 2023; Olisna et al., 2022). Meskipun demikian, kajian mengenai penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah, masih tergolong minim.

Kondisi tersebut membuka peluang penelitian untuk mengeksplorasi potensi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas VII MTsS PUI Kuningan dan bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan karakteristik siswa, sekaligus memperkaya literatur mengenai inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan agama Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen, yakni metode yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding (*control group*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest*, di mana satu kelompok peserta diberi pengukuran awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan game interaktif Wordwall, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*posttest*) (Yusuf, 2016). Desain ini dipilih untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada subjek penelitian sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat diketahui efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTsS Persatuan Umat Islam Kuningan yang berjumlah 30 orang. Karena jumlah populasi terbatas, penelitian ini menggunakan teknik saturation sampling atau sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket motivasi belajar yang dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi awal dan akhir, dilanjutkan dengan uji normalitas untuk memeriksa distribusi data, serta uji hipotesis untuk menentukan signifikansi pengaruh penggunaan game interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL

Data didapatkan melalui angket yang digunakan untuk mengidentifikasi motivasi belajar siswa, baik sebelum (*pretest*) maupun setelah (*posttest*) diterapkannya *game* interaktif Wordwall dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data meliputi skor rata-rata motivasi belajar peserta didik beserta peningkatannya setelah pemanfaatan *game* interaktif Wordwall.

Tabel 1. Distribusi frekuensi skor *pretest* dan *posttest*

Skor	Frekuensi		Kategori
	Pretest	Posttest	
15-23	0	0	Sangat rendah
24-32	17	0	Rendah
33-41	8	2	Sedang
42-50	5	21	Tinggi
51-60	0	7	Sangat Tinggi
	30	30	

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 1, pada tahap *pretest* sebagian besar siswa kelas VII menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah. Sebanyak 17 siswa masuk ke dalam kategori motivasi belajar rendah, 8 siswa ada di tingkat sedang, maupun 5 siswa lainnya

tergolong dalam kategori tinggi. Tidak ada siswa yang ada di dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi.

Pada tahap *posttest*, terjadi perubahan yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Tercatat 21 siswa berada pada kategori tinggi, 7 siswa mempunyai motivasi belajar dalam kategori sangat tinggi, sedangkan 2 siswa lainnya tercatat dalam kategori sedang. Seluruh siswa lainnya tidak termasuk dalam kategori rendah ataupun sangat rendah. Rincian perubahan motivasi belajar siswa ditampilkan dalam tabel statistik deskriptif berikut:

Tabel 2. Hasil uji statistik deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	30	27	51	36.13	6.694
<i>Post-test</i>	30	40	56	47.37	4.230
Valid N	30				

Mengacu pada Tabel 2, sebanyak 30 siswa menjadi responden yang dianalisis dalam temuan ini. Hasil *pretest* mengungkapkan bahwasanya skor motivasi belajar sebelum diberi perlakuan melalui *game* interaktif *Wordwall* berada dalam rentang nilai minimum 27 dan maksimum 51, dengan nilai rata-rata sebesar 36,13, serta standar deviasi yang diperoleh dari data tersebut adalah sebesar 6,694. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wordwall*, terjadi peningkatan yang signifikan pada skor *posttest*, nilai terendah dalam data *posttest* adalah 40, sedangkan nilai tertingginya mencapai 56. Rata-rata skor pada tahap ini meningkat menjadi 47,37 dengan standar deviasi sebesar 4,230. Angket motivasi belajar yang digunakan dalam pengukuran ini memuat 15 item pernyataan yang dikembangkan berdasarkan model *Skala Likert* empat poin, yang menghasilkan skor maksimal 60.

Hasil Uji Normalitas

Mengacu pada jumlah responden yang kurang dari 50 orang, maka uji normalitas yang diadopsi dalam temuan yakni uji *Shapiro-Wilk*. Pengujian ini digunakan guna menentukan apakah data *pretest* dan *posttest* memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga dapat dijadikan dasar dalam pemilihan metode analisis statistik yang sesuai.

Tabel 3. Hasil Pengujian Normalitas

Test of Normality			
Data	Statistik	Degrees of Freedom	Sig.
<i>Pretest</i>	.923	30	.032
<i>Posttest</i>	.930	30	.049

Hasil uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk*, diketahui data *pretest* tercatat memiliki tingkat signifikansi 0,032 dan data *posttest* 0,049. Keduanya $< 0,05$, yang mengindikasikan bahwasanya data tidak berdistribusi dengan normalnya. Sehingga diadopsi uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* sebagai metode analisis lanjutan untuk menggantikan *Paired Sample t-Test*.

Uji Hipotesis (*Wilcoxon Signed Rank*)

Uji hipotesis *Wilcoxon Signed-Rank* menunjukkan bahwasanya dari 30 siswa, 29 mengalami peningkatan skor motivasi belajar setelah menggunakan *game* interaktif *Wordwall*, dan 1 siswa tidak mengalami perubahan. Tidak ada penurunan skor yang tercatat. Nilai *Z* sebesar -5.199 yang diperoleh dari Sign Test, dengan signifikansi 0.000 ($< 0,05$), mengungkapkan bahwasanya hipotesis nol ditolak maupun hipotesis alternatif diterima. Sehingga, disimpulkan bahwasanya penggunaan *game* interaktif *Wordwall* secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas VII di MTsS PUI Kuningan.

DISKUSI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain *One-Group Pretest-Posttest*, yang memfasilitasi pengukuran perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *game* interaktif *Wordwall*. Fokus penelitian diarahkan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas VII MTsS PUI Kuningan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 36,13 pada *pretest* menjadi 47,37 pada *posttest*. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* berdampak positif terhadap antusiasme dan keterlibatan siswa, yang sebelumnya relatif rendah, menjadi lebih tinggi setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, respons yang lebih cepat terhadap pertanyaan, dan minat yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,032 untuk data *pretest* dan 0,049 untuk data *posttest*, yang keduanya berada di bawah $\alpha = 0,05$, sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed-Rank*. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa dari 30 siswa, 29 mengalami peningkatan skor motivasi, 1 siswa tidak mengalami perubahan, dan tidak ada yang mengalami penurunan. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan

demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti penggunaan game interaktif *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain hasil statistik, perubahan distribusi kategori motivasi belajar juga memberikan gambaran yang konsisten dengan temuan kuantitatif. Pada *pretest*, sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi rendah, sementara pada *posttest* didominasi beralih ke kategori tinggi dan sangat tinggi. Meskipun penelitian ini tidak menyertakan pengukuran terpisah untuk mengidentifikasi respon siswa, hasil ini menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Hamzah dan Usman (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran yang memadukan unsur permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Hafidzah (2023), yang menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan di kelas II SD Muhammadiyah Sawangan. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Anshori dan Nurkhamid (2021), yang menyatakan bahwa *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar melalui penyajian materi yang interaktif dan kompetitif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan game interaktif *Wordwall* bukan hanya relevan untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadist, tetapi juga potensial untuk diadaptasi pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.

KESIMPULAN

Pengujian hipotesis melalui *Wilcoxon Signed-Rank Test* mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan game interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran mampu merangsang motivasi belajar siswa secara signifikan. Validitas temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis yang menunjukkan nilai sig. 0,000, < 0,05, yang mencerminkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan. Rata-rata skor motivasi belajar mengalami kenaikan dari 36,13 sebelum perlakuan menjadi 47,37 setelahnya, dengan selisih 11,24 poin. Temuan ini menegaskan bahwasanya game interaktif seperti *Wordwall* terlihat jelas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VII pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MTsS Persatuan Umat Islam Kuningan.

REKOMENDASI

Hasil penelitian ini mendorong beberapa rekomendasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu (1) lingkungan pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi melalui penyediaan media yang menarik guna menjaga antusiasme dan mengurangi kejenuhan siswa, (2) pendidik diharapkan mampu dalam pengembangan pola ajar tidak sekadar menjadi tempat menyampaikan konsep, tetapi menjadi laboratorium rasa dan nalar, tempat metode kreatif menjadi alat penggerak yang mampu menyalakan bara semangat belajar dalam diri peserta didik, dan (3) pemanfaatan media interaktif seperti *Wordwall* terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan namun tetap mendalam, sehingga dapat diterapkan terutama dalam pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter.

REFERENSI

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anshori, M., & Nurkhamid, N. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 145–154. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.41265>
- Haerudin, D. A., & Gustiana, E. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 286–291.
- Hafidzah, S. (2023). Pemanfaatan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 145–154.
- Hamzah, A., & Usman, M. (2020). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Putra, P., & Idawati, I. (2017). Telaah Kurikulum dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2), 108–119.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.