

ABSTRAK

Liska Amelia, 2230040014: *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas IV SDIT Al-Mumtaz Cileunyi)*

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hasil belajar pada siswa bermotivasi tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket, 2) hasil belajar pada siswa bermotivasi sedang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket, 3) hasil belajar pada siswa bermotivasi rendah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket, 4) interaksi antara media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDIT Al-Mumtaz Cileunyi

Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui penguatan pemahaman materi dan penyelesaian tugas. Selain itu, Wordwall menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain factorial 2x3. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji validitas instrument, uji reliabilitas instrument, analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis menggunakan ANOVA dua Jalur.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Hasil belajar siswa bermotivasi tinggi menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket, dengan nilai rata-rata lebih tinggi pada kelas media wordwall ($22.167 > 21.500$), 2) Hasil belajar siswa bermotivasi sedang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket, dengan nilai rata-rata lebih tinggi pada kelas media wordwall ($22.200 > 19.917$), 3) Hasil belajar siswa bermotivasi rendah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket, dengan nilai rata-rata lebih tinggi pada kelas media wordwall ($20.750 > 16.00$), 4) terdapat interaksi antara media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan melalui hasil uji ANOVA dua Jalur dengan nilai signifikansi 0,046 ($\text{sig.} < 0,05$).

Kata kunci: media pembelajaran Wordwall, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT

Liska Amelia, 2230040014: The Influence of Wordwall Educational Game-Based Learning Media and Learning Motivation on Student Learning Outcomes in the Subject of Islamic Religious Education and Character Building (A Quasi-Experimental Study on Grade IV Students at SDIT Al-Mumtaz Cileunyi)

This study is motivated by the persistently low student learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education and Character Building; consequently, there is a need for learning media capable of enhancing student engagement in the learning process. One such medium is the Wordwall educational game-based learning tool, which can create an interactive, engaging, and enjoyable learning atmosphere.

This study aims to determine whether: 1) learning outcomes for students with high motivation when using Wordwall educational game-based learning media and using media textbook-based learning; 2) learning outcomes for students with moderate motivation when using Wordwall educational game-based learning media and using media textbook-based learning; 3) learning outcomes for students with low motivation when using Wordwall educational game-based learning media and using media textbook-based learning; and 4) there is an interaction between Wordwall educational game-based learning media and learning motivation regarding student learning outcomes in the Islamic Religious Education subject for Grade IV students at SDIT Al-Mumtaz Cileunyi.

Wordwall is an effective learning tool for improving learning outcomes by reinforcing the understanding of subject matter and facilitating task completion. Furthermore, Wordwall offers a variety of interactive learning activities that create a more engaging and enjoyable learning atmosphere while encouraging active student participation.

This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method and a 2x3 factorial design. Data collection techniques include observation, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis involves instrument validity and reliability testing, descriptive statistical analysis, prerequisite analysis testing, and hypothesis testing using Two-Way ANOVA.

The research results indicate: 1) learning outcomes between high-motivation students taught using Wordwall educational game-based media and taught using textbook media, with a higher average score in the Wordwall media class ($22.167 > 21.500$); 2) learning outcomes between medium-motivation students taught using Wordwall educational game-based media and taught using textbook media, with a higher average score in the Wordwall media class ($22.200 > 19.917$); 3) learning outcomes between low-motivation students taught using Wordwall educational game-based media and taught using textbook media, with a higher average score in the Wordwall media class ($20.750 > 16.00$); and 4) there is an interaction between Wordwall educational game-based media and learning motivation regarding student learning outcomes, as evidenced by the two-way ANOVA test results with a significance value of 0.046 (sig. < 0.05).

Keywords: Wordwall learning media, learning motivation, learning outcomes

ملخص

ليسكا أميليا، 2230040014: أثر وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الألعاب التعليمية "وورد وول" ودافعية التعلم على نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية وبناء الشخصية (دراسة شبه تجريبية على طلاب الصف الرابع في مدرسة SDIT Al-Mumtaz Cileunyi)

تستند هذه الدراسة إلى انخفاض نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية وبناء الشخصية بشكل مستمر؛ مما يستدعي الحاجة إلى وسائط تعليمية قادرة على تعزيز مشاركة الطلاب في العملية التعليمية. ومن هذه الوسائط، أداة التعلم التفاعلية القائمة على الألعاب التعليمية "وورد وول"، التي تُتيح بيئة تعليمية تفاعلية وجذابة وممتعة.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كان: (1) أداء الطلاب ذوي الدافعية العالية أفضل عند استخدام وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الألعاب التعليمية "وورد وول" مقارنةً بالتعلم القائم على الكتب المدرسية؛ (2) أداء الطلاب ذوي الدافعية المتوسطة أفضل عند استخدام وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الألعاب التعليمية "وورد وول" مقارنةً بالتعلم القائم على الكتب المدرسية. (3) تتحسن نتائج تعلم الطلاب ذوي الدافعية المنخفضة عند استخدام وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الألعاب (Wordwall) مقارنةً بالتعلم القائم على الكتب المدرسية؛ (4) يوجد تفاعل بين وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الألعاب (Wordwall) ودافعية التعلم فيما يتعلق بنتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية للصف الرابع في مدرسة SDIT Al-Mumtaz Cileunyi.

تُعد Wordwall أداة تعليمية فعالة لتحسين مخرجات التعلم من خلال تعزيز فهم المادة الدراسية وتسهيل إنجاز المهام. وعلاوة على ذلك، توفر Wordwall مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية التفاعلية التي تخلق بيئة تعلم أكثر تشويقاً وممتعة، مع تشجيع المشاركة الفعالة للطلاب.

تستخدم هذه الدراسة منهجاً كمياً باستخدام أسلوب شبه تجريبي وتصميم عاملي 3x2. تشمل تقنيات جمع البيانات الملاحظة والاستبيانات والاختبارات والتوثيق. يتضمن تحليل البيانات اختبار صلاحية وموثوقية الأدوات، والتحليل الإحصائي الوصفي، واختبار تحليل المتطلبات الأساسية، واختبار الفرضيات باستخدام تحليل التباين ثنائي الاتجاه (ANOVA).

تشير نتائج البحث إلى ما يلي: (1) يوجد فرق في نتائج التعلم بين الطلاب ذوي الدافعية العالية الذين تم تدريسهم باستخدام وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الألعاب (Wordwall) والطلاب الذين تم تدريسهم باستخدام الكتب المدرسية، حيث كان متوسط الدرجات أعلى في مجموعة (2). (21.500 > 22.167) Wordwall هناك فرق في نتائج التعلم بين الطلاب ذوي الدافعية المتوسطة الذين تم تدريسهم باستخدام الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب Wordwall وأولئك الذين تم تدريسهم باستخدام الوسائط المدرسية، مع متوسط درجات أعلى في فصل الوسائط Wordwall (19.917 > 22.200؛ 3) هناك فرق في نتائج التعلم بين الطلاب ذوي الدافعية المنخفضة الذين تم تدريسهم باستخدام الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب Wordwall وأولئك الذين تم تدريسهم باستخدام الوسائط المدرسية، مع متوسط درجات أعلى في فصل Wordwall (16.00 > 20.750؛ 4) هناك تفاعل بين الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب Wordwall ودافعية التعلم فيما يتعلق بنتائج تعلم الطلاب، كما يتضح من نتائج اختبار ANOVA ثنائي الاتجاه بقيمة دلالة 0.046 (sig. < 0.05).

الكلمات المفتاحية: وسيلة Wordwall التعليمية، دافعية التعلم، مخرجات التعلم.