

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Penelitian

Teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan termasuk dunia pendidikan.¹ Dunia pendidikan akan terpengaruh dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi.² Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.³ Teknologi merupakan salah satu unsur yang harus dikuasai oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Irwan seorang pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan, menguasai dan memahami teknologi, karena teknologi merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran.⁴

Teknologi dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran, baik untuk menyusun materi ajar, melaksanakan kegiatan pembelajaran, ataupun untuk membuat media, yang menyebabkan lahirnya media pembelajaran yang beraneka ragam, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Seorang guru harus memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri serta sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.⁵ Salah satunya adalah penggunaan media berbasis teknologi, media pembelajaran berbasis game edukasi menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Nurmadiyah bahwa

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016).

² Nurul Awalyah, Hidayah Quraisy, and Suardi, "Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V," *Elips : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2024): 44–55.

³ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.

⁴ Indriani Sintawati, "PENGARUH GAME INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN NO. 138 INPRES MANGULABBE KECAMATAN MAPPAKASUNGGU KABUPATEN TAKALAR," in *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn)*, vol. 15, 2019, 417–22.

⁵ Ahmad Nurul Ihsan Riska, Suhardiman, "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VII G MTs NEGERI 1 BONE," in *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, vol. 4, 2019, 417–22, <https://doi.org/10.37304/jtekpend.v4i1.12141>.

penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar bisa membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi siswa dan merangsang kegiatan belajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa.⁶ Pentingnya pemilihan media ini menjadikan fokus utama karena peranannya sangat strategis dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik⁷. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi ajar atau pesan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.⁸

Namun pada realitanya penggunaan media berbasis teknologi belum dilakukan, hal ini sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan di SDIT Al- Mumtaz Cileunyi, pembelajaran PAI di sekolah tepatnya dikelas IV. masih bersifat konvensional yaitu berpusat pada guru, tanpa melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, tidak adanya media pembelajaran hanya mengandalkan buku paket siswa saja, yang mengakibatkan kebosanan pada siswa serta mengurangi minat siswa dalam mempelajari PAI, kemudian timbul permasalahan siswa yang tidak fokus ketika guru menjelaskan, sering berbicara dengan teman, tidak memperhatikan penjelasan guru, bising di dalam kelas, sering izin keluar, siswa asik dengan kegiatannya sendiri, dan kurang semangat dalam mengumpulkan tugas sekolah hal ini berdampak pada perolehan nilai siswa yang belum maksimal.

Nilai hasil belajar kognitif siswa pada materi sebelumnya masih berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu dibawah 70, dengan demikian jelas bahwa tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam belum tercapai secara optimal. Gejala-gejala tersebut diasumsikan sebagai kejenuhan yang dialami oleh siswa pada saat belajar. Salah satu faktor penyebab rendahnya keterlibatan siswa adalah media pembelajaran yang kurang menarik. Guru sebagian besar menggunakan buku paket dan ceramah, sehingga siswa lebih cepat bosan dan

⁶ Nurmadiyah, "Media Pendidikan," *Al-Afkar; Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2016).

⁷ Achmad Yusuf Putri Nabilatuz Zahroh, Wiwin Fachrudin Yusuf, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran," in *Tadbir Muwahhid*, vol. 8, 2024, 417–22, <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>.

⁸ Egidya Elyas Putri, Nurmingsaleh, and Jufri Jufri, "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman," *Phonologie: Journal of Language and Literature* 2, no. 1 (2021): 53, <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25687>.

kurang memahami materi secara mendalam, proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar.

Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta tidak monoton melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif serta menghadirkan inovasi yang mengutamakan penggunaan teknologi. Dengan bantuan teknologi informasi dan multimedia, memungkinkan guru menggunakan media digital yang interaktif salah satunya *wordwall*. *Wordwall* merupakan game edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. *Wordwall* adalah situs web menarik yang dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan dibrowser secara gratis.⁹ Pada media pembelajaran ini banyak fitur-fitur yang menarik dan mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik dan juga memungkinkan untuk menciptakan aktivitas interaktif. Fitur tersebut berupa teka teki silang, kuis, permainan kata, dan permainan lainnya. Kelebihan *Wordwall* ini banyaknya template yang dapat disesuaikan ke fitur lainnya.¹⁰

Hal ini tentunya mempermudah pendidik untuk memilih fitur template yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Wagstaff menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian akademis siswa dengan memperkuat kemampuan mereka dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas-tugas.¹¹ Dengan menyajikan kata-kata dan informasi penting secara visual dan terstruktur, siswa akan memahami materi secara menyeluruh. Ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi langsung dengan materi pelajaran, memperkuat retensi informasi, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi pembelajaran dan tugas-tugas lainnya.

⁹ Andi Pratowo, Imanulhaq, Rela, "Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah.," *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 33–41, <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/g%0Ag/article/view/639/429>.

¹⁰ Ika Puspitasari Tsania Noor Aini Azizah, Shokhibul Arifin, "Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa," *JHIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 6, no. 5 (2023): 417–22, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>.

¹¹ Janiel M. Wagstaff, *Teaching Reading and Wreating With Word Walls* (New York: Scholastic Profesional Books, 1950).

Pemilihan Wordwall dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada saat observasi awal. Kondisi pembelajaran PAI di kelas IV yang masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah menunjukkan perlunya media yang dapat memberikan variasi dalam penyampaian materi serta melibatkan siswa secara lebih aktif. Wordwall dipilih karena memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan, dan permainan kata yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, Wordwall tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyajikan materi dan aktivitas belajar secara lebih interaktif.

Selain itu, pemilihan Wordwall juga mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya. Wordwall dapat digunakan dengan berbagai bentuk aktivitas dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Karakteristik tersebut relevan dengan kondisi siswa kelas IV yang berdasarkan observasi awal menunjukkan kurangnya keterlibatan dan perhatian selama pembelajaran yang didominasi buku paket dan ceramah. Oleh karena itu, Wordwall dipilih sebagai media pembelajaran yang selanjutnya diuji secara empiris dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Media *wordwall* sangat fleksibel dan dapat diakses melalui laptop maupun gadget.¹² Tentunya game edukasi ini akan lebih membantu guru dan siswa dalam menjalani proses pembelajaran di kelas. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang memaparkan bahwa implikasi *Wordwall*, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan harga $3,203 > 2,039$ pada $\alpha = 0,05$. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹³

¹² Agus Wildan, Suherman, Isti Rusdiyani, "Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika* 07, no. 02 (2023): 1629.

¹³ Nurul Maulia Agusti, Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5795.

Berdasarkan pemaparan tersebut, Wordwall perlu diintegrasikan dalam dunia pendidikan, di mana siswa akan lebih mudah dalam berproses dan tipis harapan siswa merasa tertekan dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara maksimal dan hasil belajar yang rendah akan lebih tertunjang dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang hakikatnya sebagai proses pengembangan seluruh potensi yang dimiliki oleh manusia baik secara jasmani maupun rohani sehingga dapat menghantarkan manusia menjadi pribadi yang utuh serta berhubungan harmonis secara vertikal maupun horizontal. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, dan pengamalan terhadap ajaran keagamaan sehingga menjadi manusia yang beriman dan berkepribadian luhur. Selain itu, PAI berperan sebagai mata pelajaran pembentuk akhlak, etika, dan moral peserta didik secara strategis dan signifikan sebagaimana yang telah diajarkan oleh Rasulullah SAW.¹⁴ Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam bukan hanya mata pelajaran yang fokus pada pengkajian materi keislaman saja, namun lebih ditekankan pada pengamalan sikap yang sesuai dengan ajaran Islam baik secara pribadi maupun sosial. Mengingat pentingnya suatu pendidikan, khususnya pada pendidikan Agama Islam, maka proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan suatu strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Di sisi lain, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal siswa, salah satunya yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan kondisi dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar.¹⁵ Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa maupun dari luar untuk mencapai tujuan belajar.¹⁶ Keberhasilan

¹⁴ Nina Giantomi, Muhammad; Ruswandi, Uus; Nurmila, "Implementation of Multicultural Values through the Hidden Curriculum of PAI Subjects in Forming a Peace-Loving Character in Junior High Schools," *European Journal of Education and Pedagogy* 4, no. 6 (2023): 113–20.

¹⁵ Izzudin Marziq, *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Dharma Wanita Medan*, 2020.

¹⁶ Sabila Henfi Amalia, Andik Purwanto, and Eko Risdianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari motivasi siswa dalam belajar, motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar. Dalam hal ini motivasi siswa dalam proses pembelajaran sangat penting. Tanpa adanya kemauan untuk belajar maka akan sulit mendapatkan proses belajar yang efektif dalam proses pembelajaran.

Menurut Kaharuddin “Kondisi motivasi siswa saat pembelajaran itu tidak selalu sama setiap harinya. Terkadang semangat ataupun sebaliknya. Itulah pentingnya seorang guru harus bisa paham kondisi tersebut dengan menciptakan model, media, metode yang baru yang tidak membosankan, dengan begitu motivasi siswa akan kembali aktif.¹⁷ Guru diharapkan memahami karakteristik motivasi belajar yang dimiliki siswa, hal ini bertujuan agar kegiatan merancang pembelajaran yang relevan untuk membantu dan mengarahkan kesiapan siswa untuk menerima materi Pelajaran. Motivasi belajar siswa yang berbeda tentulah memerlukan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran, dengan begitu guru harus menggunakan media yang bervariasi. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih mudah dalam mempelajari materi ajar PAI, sedangkan pada siswa yang memiliki motivasi belajar yang sedang dan rendah akan mengalami sedikit bahkan banyak kesulitan dalam hal mempelajari materi ajar PAI. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi juga relatif akan lebih mudah mengolah informasi dan mengemukakan ide dan pemikiran yang ada dibenaknya bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan rendah.

Perbedaan tingkat motivasi tersebut menjadi pertimbangan penting dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sama dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada siswa yang memiliki tingkat motivasi yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar dan pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar secara terpisah, tetapi juga menguji kemungkinan adanya interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar

Siswa SMA,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 15, no. 2 (2024): 222–32, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>.

¹⁷ Awalyah, Quraisy, and Suardi, “Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V.”

siswa. Pertimbangan tersebut menjadi dasar penggunaan desain faktorial 2×3 dalam penelitian ini.

Sedangkan, Santrock menyatakan motivasi merupakan proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Siswa yang mempunyai motivasi maka berkaitan erat dengan pencapaian hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik maupun intrinsik cenderung untuk melakukan sesuatu cara untuk mencapai tujuan, dengan demikian timbul rasa tertantang untuk mempelajari materi yang diberikan hingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan agama islam.¹⁸

Motivasi belajar dalam penelitian ini ditempatkan sebagai faktor kedua atau variabel bebas kedua (X_2) karena motivasi merupakan karakteristik internal yang terdapat pada diri siswa dan dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar serta pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar dalam penelitian ini tidak diposisikan sebagai hasil yang ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran, tetapi sebagai kondisi atau karakteristik siswa yang telah ada dan selanjutnya dikategorikan menjadi motivasi tinggi, sedang, dan rendah.

Penempatan motivasi belajar sebagai X_2 juga sesuai dengan tujuan penelitian yang tidak mengukur perubahan atau peningkatan motivasi sebagai akibat penggunaan Wordwall, melainkan mempertimbangkan tingkat motivasi siswa dalam melihat hasil belajar yang diperoleh setelah pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar ditempatkan sebagai variabel terikat (Y) karena merupakan hasil yang diukur setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan media yang telah ditentukan, sedangkan media pembelajaran dan motivasi belajar berperan sebagai faktor yang diduga memengaruhi hasil belajar tersebut.

Hasil penelitian Pradani dalam penelitiannya mengatakan bahwa setelah menggunakan media *Wordwall* motivasi peserta didik meningkat, terlihat dari sikap peserta didik yang mau bertanya di grup WhatsApp jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya peserta didik dalam mengisi presensi harian dan juga

¹⁸ Ricardo and Rini Intansari Meilani, "Dampak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 188–201, <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108>.

terlihat keaktifan peserta didik saat pengumpulan tugas.¹⁹ Kemudian Lebih lanjut, penelitian Nissa yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat memberikan distribusi besar pada pembelajaran tematik dan memberikan dorongan belajar yang ada dalam diri peserta didik.²⁰ Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh syubhan annur yang menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan efektif yang meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada berbagai tingkat pendidikan dan dalam berbagai mata pelajaran.²¹

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil kemampuan siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Siswa akan dikatakan berhasil ketika terdapat sebuah perubahan yang berupa pemahaman sikap, perubahan pengetahuan, keterampilan dan kecakapan.²² Sehingga, untuk mencapai perubahan tersebut, diperlukan upaya penyesuaian pembelajaran dan penilaian yang selaras dengan lingkungan dan keadaan siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan adanya hasil positif terkait penggunaan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran PAI pada jenjang sekolah dasar, khususnya dengan mempertimbangkan tingkat motivasi belajar siswa, masih perlu dikaji lebih lanjut. Perbedaan tingkat motivasi siswa menjadi pertimbangan penting karena siswa memiliki karakteristik internal yang berbeda dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain faktorial 2×3 . Faktor pertama adalah media

¹⁹ Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 11 (2022): 806–11.

²⁰ Renoningtyas Nissa, "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2854–60.

²¹ Syubhan Annur and Muhammad Fuad, "Tinjauan Literatur : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Literature Review : Use of *Wordwall* Website-Based Learning Media to Increase Students ' Learning Motivation" 2, no. 2 (2025): 54–62.

²² Desak Putu Parmiti Hilmania dwi Lestari, "Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.," *Bali: Education Technology* 4, no. 1 (2020): 74.

pembelajaran yang terdiri atas media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket, sedangkan faktor kedua adalah motivasi belajar yang terdiri atas tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti ditempatkan sebagai variabel terikat. Desain tersebut digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing faktor serta interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran pendidikan agama islam (Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas IV SDIT Al-Mumtaz Cileunyi)”.

B Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar pada siswa bermotivasi tinggi lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* daripada media pembelajaran buku paket?
2. Apakah hasil belajar pada siswa bermotivasi sedang lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* daripada media pembelajaran buku paket?
3. Apakah hasil belajar pada siswa bermotivasi rendah lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* daripada media pembelajaran buku paket?
4. Apakah terdapat 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?

C Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. Menganalisis Hasil belajar pada siswa bermotivasi tinggi berdasarkan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* dan media pembelajaran buku paket
2. Menganalisis Hasil belajar pada siswa bermotivasi sedang berdasarkan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* dan media pembelajaran buku paket
3. Menganalisis Hasil belajar pada siswa bermotivasi rendah berdasarkan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* dan media pembelajaran buku paket
4. Menganalisis 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

D Manfaat Hasil Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis seperti berikut ini:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam rangka mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi kepada pihak-pihak terkait diantaranya:

a. Untuk Peserta Didik

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis *game edukasi wordwall* khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Untuk Pendidik

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran

yang interaktif serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sehingga dengan adanya penelitian ini pendidik diharapkan mampu memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas agar tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Untuk Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam serta sebagai wadah untuk menambah pengalaman dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di masa yang akan datang.

E Kerangka Berpikir

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar secara langsung karena mampu menjembatani materi yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata yang dibutuhkan oleh siswa. Dalam proses pembelajaran langsung, keterlibatan indera serta interaksi aktif antara siswa dan lingkungan sangatlah penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Media pembelajaran berperan sebagai alat visual, audio, maupun audiovisual yang dapat memperkuat perhatian, menumbuhkan motivasi, serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan.²³ Media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami konsep sehingga mempermudah siswa mencapai apa yang ingin dituju.²⁴

Game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan

²³ Sujono Nadia Syarifa, Fikri Ali, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWAAL TERHADAP AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMP ISLAM TAHFIZH," *JURNAL KEPEMIMPINAN & PENGURUSAN SEKOLAH* 10, no. 3 (2025): 1335–46.

²⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

penggunaanya melalui suatu media menarik.²⁵ Game edukasi bisa digunakan sebagai alternative dalam proses belajar agar tidak jenuh dan dapat dilakukan dalam suasana santai. Dengan mengkemas materi pembelajaran kedalam bentuk game, diharapkan belajar bisa menjadi lebih menaraik dan menyenangkan. Efektivitas game edukasi dalam proses pembelajaran sangat bagus dan mampu meningkatkan interest anak-anak.

Game edukasi yang dimaksud adalah *wordwall* merupakan sebuah bentuk aplikasi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran, sumber dalam pembelajaran bahkan sebagai alat untuk penilaian yang berbasis daring dan menarik untuk siswa.²⁶ *Wordwall* adalah sebuah platform game yang menawarkan beragam opsi format permainan yang bermanfaat dan menarik bagi para pemainnya. Dengan pemilihan materi yang cermat, platform ini akan berhasil menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang dan konsisten, yang dapat membangun minat serta memperkuat motivasi belajar para peserta didik.²⁷ Dalam buku yang berjudul *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning* karya Cristiyanti Aprinastuti menjelaskan bahwa platform *Wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, permainan menjodohkan, anagram. Pencarian kata, dan lain sebagainya. Yang menarik *Wordwall* dapat diakses secara online, dapat diunduh dan dicetak. Aplikasi ini menawarkan beragam template gratis yang memudahkan pengguna untuk mengubah pembelajaran menjadi menyenangkan dengan mudah. Dengan beberapa template ini, *Wordwall* dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menghindari kebosanan, dengan tetap melatih keterampilan peserta didik. *Wordwall* juga dapat berfungsi sebagai alat untuk merancang pembelajaran dan meninjau penilaian.²⁸

²⁵ Dewi Kurnia Deby, *Media Pembelajaran* (Jogyakarta: Pustaka Baru Press, 2025).

²⁶ Angga Setiawan Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV," in *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, vol. 1, 2022, 417–22, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>.

²⁷ Putri Nabilatuz Zahroh, Wiwin Fachrudin Yusuf, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran."

²⁸ Cristiyanti Aprinastuti, *Special Book For Media Tutorial ICT Based Learning* (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023).

Sebagai salah satu media berbasis game yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, *Wordwall* sangat cocok untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Keunggulannya terletak pada kemampuannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan berbagai pilihan template yang tersedia, memungkinkan pendidik untuk memvariasikan jenis soal. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik, mengintegrasikan belajar dan bermain tanpa menimbulkan kebosanan. Dengan beragam template yang tersedia, *Wordwall* dapat digunakan untuk hiburan dan kesenangan, serta sebagai alat latihan, pendidikan dan simulasi.²⁹ Menurut Wagstaff *Wordwall* juga dinobatkan sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan prestasi akademis siswa. Hal ini dicapai melalui peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. *Wordwall* membantu siswa menguasai konten Pelajaran dengan lebih baik, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa.³⁰ Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *Wordwall* juga membuat peserta didik lebih bersemangat dan bergairah dalam melaksanakan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.³¹

Dalam penelitian ini, *Wordwall* ditempatkan sebagai salah satu kategori dari variabel media pembelajaran (X_1), bukan sebagai variabel yang berdiri sendiri. Hal ini didasarkan pada konsep media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk membantu penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat memiliki bentuk dan karakteristik yang beragam, baik media berbasis teknologi maupun media pembelajaran cetak.

²⁹ Putri Nabilatuz Zahroh, Wiwin Fachrudin Yusuf, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran."

³⁰ Janiel M. Wagstaff, *Teaching Reading and Writing With Word Walls*.

³¹ Edi Kusnadi and Syifa Aulia Azzahra, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): 323–39, <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis game yang memanfaatkan teknologi dan menyediakan berbagai aktivitas interaktif, sedangkan buku paket merupakan media pembelajaran berbentuk bahan cetak yang digunakan sebagai sumber dan pendukung penyampaian materi pembelajaran. Meskipun memiliki karakteristik yang berbeda, keduanya memiliki fungsi yang sama dalam konteks penelitian ini, yaitu sebagai media yang digunakan untuk membantu proses penyampaian dan pemahaman materi pembelajaran. Oleh karena itu, Wordwall dan buku paket ditempatkan sebagai dua kategori dalam variabel media pembelajaran (X_1), yaitu Wordwall sebagai A_1 dan buku paket sebagai A_2 .

Perbedaan karakteristik antara kedua media tersebut menjadi dasar dilakukannya perbandingan dalam penelitian. Wordwall memiliki karakteristik interaktif dan berbasis permainan, sedangkan buku paket memiliki karakteristik cetak dan menyajikan materi secara lebih sistematis. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menyatakan bahwa salah satu media lebih baik secara mutlak, tetapi untuk menguji secara empiris apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan media pembelajaran yang digunakan.

Dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa itu penting sehingga dapat mempengaruhi minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar dapat didefinisikan keseluruhan daya penggerak baik dari luar maupun dari dalam diri sendiri yang membuat usaha tertentu untuk melaksanakan kegiatan belajar, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.³² Motivasi adalah salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar, jika tidak memiliki motivasi yang kuat maka kecil kemungkinan bagi seseorang dapat berhasil dalam belajar.

Adapun strategi menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran adalah:

1. Menjelaskan tujuan belajar kepada siswa
2. Memberikan hadiah bagi siswa yang berprestasi

³² Ibnu Mahmudi, "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Dan Konseling Islami," *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 1, no. 2 (2016).

3. Guru berusaha mengadakan kompetisi diantara siswa untuk meningkatkan prestasi belajar
4. Pujian
5. Hukuman
6. Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar
7. Membantu kesulitan belajar siswa secara individu atau kelompok
8. Menggunakan metode yang bervariasi
9. Menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.³³

Berdasarkan penjelasan di atas motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran dan dengan adanya motivasi belajar maka kemampuan hasil belajar siswa akan lebih optimal.

Adapun dimensi atau tolak ukur motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menurut Abin Syamsudin Makmun adalah sebagai berikut:³⁴

1. Durasinya kegiatan
2. Frekuensinya kegiatan
3. Persistensinya pada tujuan kegiatan.
4. Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan
5. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan untuk mencapai tujuan
6. Tingkatan aspirasinya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
7. Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegiatannya
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Nana Sudjana, menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang ada pada peserta didik setelah ia menerima dalam mengikuti

³³ Sutikno Sobri Pupuh Fathurahman, *Strategi Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN, 2009).

³⁴ Makmun Syamsuddin Abin, *Psikologi Kependidikan Prangkat Sistem Pengajaran Modul* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2022).

rangkaian sebuah proses belajarnya.³⁵ Senada dijelaskan Nurmawati bahwa hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Hal ini berarti hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ruang lingkup penilaian hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek.³⁶ Kemampuan intelektual siswa menjadi tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran pada ranah kognitif. Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor baik faktor eksternal maupun faktor internal.

1. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan alam dan sosial
- b. Instrumental, mencakup Kurikulum, bahan pelajaran, guru, sarana dan fasilitas belajar atau media yang digunakan dan administrasi atau manajemen

2. Faktor Internal

- a. Fisiologi, yaitu kondisi fisik dan panca indera
- b. Psikologi, yaitu Bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.³⁷

Salah satu ranah hasil belajar yang menjadi tolak ukur keberhasilan belajar adalah ranah kognitif. Menurut Benjamin S. Bloom ranah kognitif memiliki enam dimensi, yaitu:

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan ini berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.

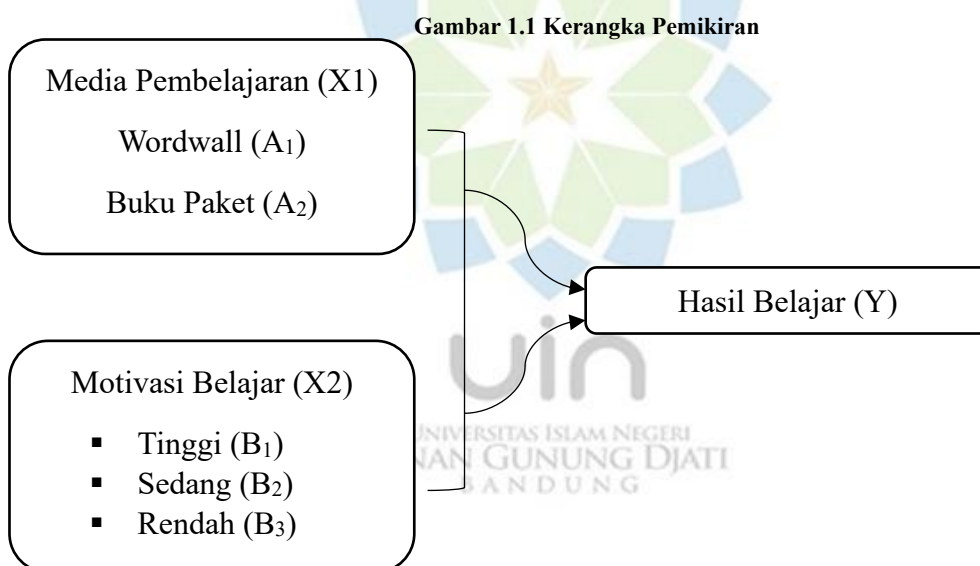
³⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010).

³⁶ Ali ridho Wahid Murni, Alfin Mustikawan, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi Dan Praktik* (Jogyakarta: Nuha Litera, 2010).

³⁷ Purwanto Ngalm, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1987).

2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.³⁸

Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan berikut:



Berdasarkan kerangka pemikiran pada Gambar 1.1, penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas, yaitu media pembelajaran (X₁) dan motivasi belajar (X₂), serta satu variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (Y). Media pembelajaran (X₁) merupakan faktor pertama yang terdiri atas dua kategori, yaitu media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall (A₁) dan media pembelajaran buku paket (A₂). Kedua media tersebut ditempatkan dalam satu variabel karena sama-sama digunakan sebagai media yang mendukung proses

³⁸ Sudijono Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011).

penyampaian materi pembelajaran, tetapi memiliki karakteristik dan bentuk penyajian yang berbeda. Wordwall sebagai A_1 memiliki karakteristik berbasis game dan menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif, sedangkan buku paket sebagai A_2 merupakan media pembelajaran berbentuk cetak yang digunakan sebagai sumber dan pendukung pembelajaran. Perbedaan karakteristik kedua media tersebut menjadi dasar untuk menguji apakah penggunaan media pembelajaran yang berbeda menghasilkan perbedaan hasil belajar siswa. Variabel bebas kedua adalah motivasi belajar (X_2) yang terdiri atas tiga kategori, yaitu motivasi belajar tinggi (B_1), motivasi belajar sedang (B_2), dan motivasi belajar rendah (B_3). Motivasi belajar ditempatkan sebagai faktor kedua karena merupakan kondisi internal siswa yang dapat memengaruhi keterlibatan dan usaha siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar tidak ditempatkan sebagai hasil dari penggunaan media, tetapi sebagai karakteristik siswa yang diperhitungkan dalam menganalisis hasil belajar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dalam penelitian ini diukur melalui instrumen tes yang telah disusun berdasarkan materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Berdasarkan hubungan antarvariabel tersebut, penelitian ini menguji pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, serta interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan desain faktorial 2×3 memungkinkan peneliti untuk mengkaji dua kategori media pembelajaran pada tiga kategori motivasi belajar sehingga terdapat enam kombinasi kelompok, yaitu A_1B_1 , A_1B_2 , A_1B_3 , A_2B_1 , A_2B_2 , dan A_2B_3 . Kerangka pemikiran tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian quasi eksperimen dan analisis data menggunakan ANOVA dua jalur. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh faktor media pembelajaran, pengaruh faktor motivasi belajar, serta interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

F Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.³⁹ Hipotesis juga dapat diartikan sebagai kesimpulan yang bersifat sementara yang diperoleh dari fakta-fakta dan dapat dijadikan dasar untuk membuat kesimpulan penelitian.⁴⁰ Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis 1: Hasil belajar siswa bermotivasi tinggi yang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran buku paket.

Hipotesis 2: Hasil belajar siswa bermotivasi sedang yang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran buku paket.

Hipotesis 3: Hasil belajar siswa bermotivasi rendah yang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran buku paket.

Hipotesis 4: Terdapat 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

G Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan sumber lampau yang berasal dari hasil penelitian sebelumnya. Penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk memperoleh gambaran dan menyusun kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013).

⁴⁰ Priatna tedi, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Bandung: Insan Mandiri, 2021).

Adapun peneliti menemukan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan pada periode terdahulu serta mengangkat tema yang serupa dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut tentunya menjadi salah satu acuan penyusun dalam melaksanakan penelitian, sehingga penelitian ini bisa menjadi pelengkap bagi penelitian sebelumnya, penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain: Tesis, Skripsi, dan artikel di jurnal.

1. Tesis yang ditulis Sani Fajar Ilhami, 2024. Yang berjudul Pengaruh Problem Based Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarsari). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil penelitian bahwa; 1) Hasil belajar PAI dengan menggunakan Problem Based Learning dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional didapatkan nilai signifikan 0,000. Nilai tersebut adalah kurang dari 0,05 atau $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa berdasarkan dua model pembelajaran yaitu Problem Based Learning dan Konvensional; 2) Hasil belajar PAI pada siswa yang bermotivasi tinggi dan yang bermotivasi rendah didapatkan nilai signifikan adalah 0,019, nilai tersebut adalah kurang dari 0,05 atau $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan skor hasil belajar PAI siswa berdasarkan faktor motivasi belajar siswa; 3) Terdapat interaksi antara Problem Based Learning dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar PAI siswa.

Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel X2 yaitu Motivasi belajar dan variabel Y yaitu Hasil belajar, dengan materi yang sama yaitu Pendidikan agama islam. Sedangkan perbedaan terletak pada variabel X1 pada penelitian ini yaitu model pembelajaran sedangkan yang penulis lakukan ialah media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall. Kemudian jenjang sekolah pada penelitian juga berbeda, pada penelitian ini penelitian dilakukan pada jenjang SMA, sedangkan pada penelitian penulis ialah jenjang SD.

2. Tesis yang ditulis Fadilatul Hasanah, 2024. Yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* dan *Self-Efficacy* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan

Pancasila Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darus Salam Bondowoso”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil penelitian bahwa (1) Hasil uji Paired Sample T-Test pada variabel pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila mendapatkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Darus Salam Bondowoso. (2) Hasil uji Paired Sample T-Test pada variabel *self-efficacy* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila menghasilkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Darus Salam Bondowoso. (3) Hasil uji *One WayANOVA* pada variabel pengaruh interaksi media pembelajaran *wordwall* dan *self-efficacy* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Persamaan pada penelitian ini adalah pada penerapan media *wordwall* dan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan terdapat pada variabel X_2 yaitu *self efficiency* dan mata Pelajaran yang diteliti yaitu Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian yang penulis lakukan ialah X_2 motivasi belajar dan dengan mata Pelajaran Pendidikan agama islam.

3. Tesis yang ditulis oleh Izzudin Marzik, 2020. Yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Dharma Wanita Medan”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil penelitian bahwa (1) terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, hal ini dibuktikan dengan harga $F_{hitung} 7,66 > F_{tabel} 3,984$. Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran demonstrasi secara keseluruhan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa Sekolah Dasar Dharma Wanita Medan yang diajar dengan metode pembelajaran ceramah, (2) terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, hal ini dibuktikan dengan harga $F_{hitung} 7,66 > F_{tabel} 3,984$. Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa Sekolah Dasar Dharma

Wanita Medan dengan motivasi belajar tinggi yang diajar dengan metode pembelajaran demonstrasi maupun metode pembelajaran ceramah lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah, dan (3) terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan motivasi belajar, hal ini dibuktikan dengan harga $F_{hitung} 35,48 > F_{tabel} 3,984$.

Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel X_2 yaitu Motivasi belajar dan variabel Y yaitu Hasil belajar, dengan materi yang sama yaitu Pendidikan agama islam pada tingkatan yang sama yaitu sekolah dasar. Sedangkan perbedaan terletak pada variabel X_1 pada penelitian ini yaitu metode pembelajaran sedangkan yang penulis lakukan ialah media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall.

4. Artikel yang ditulis oleh Nindy Puji Nabilah, Attin Warmi (2024). “Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak” yang diterbitkan di Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN), Vol 4 No.2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil penelitian bahwa Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) salah satunya ditandai dengan penggunaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu, media pembelajaran games matematika berbasis Website pada alamat website Wordwall.net. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall games terhadap motivasi belajar matematika siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Jalancagak yang berjumlah 22 siswa. Angket digunakan untuk menggali informasi terkait motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan beberapa indikator antara lain yaitu: a) Motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis website Wordwall games, b) Respon siswa terhadap media pembelajaran, c) Penyajian media pembelajaran berbasis website Wordwall games. Kesimpulan penelitian ini adalah dengan digunakannya media pembelajaran berbasis

website Wordwall games dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan kontribusi baik bagi motivasi belajar matematika siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan website Wordwall sebagai media pembelajaran matematika efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perbedaan penelitian terletak pada variabel y yaitu hasil belajar, dengan metode penelitian yang berbeda yaitu kualitatif dan jenjang sekolah yang berbeda yaitu SMP. Persamaan penelitian terdapat pada penggunaan media pembelajaran wordwall dan motivasi belajar.

Dari ke empat penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas terkait media pembelajaran wordwall, motivasi belajar dan hasil belajar lebih jelasnya dapat dilihat pada uraian tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Sani Fajar Ilhami	Pengaruh Problem Based Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarsari)	Quasi eksperimen dengan desain penelitian factorial 2x2	1. variabel bebas (X2) 2. variabel terikat (Y1)	1. variabel bebas (X1) 2. Jenjang sekolah
Fadilatul hasanah (2024)	Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Dan Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Darus Salam Bondowoso	Quasi Eksperimen dengan desain <i>Pre-Eksperimen one group pretest posttest</i>	1. variabel bebas (X1) 2. variabel terikat (Y1) 3. jenjang sekolah	1. variabel bebas (X2) 2. mata Pelajaran yang dikaji

Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Sani Fajar Ilhami	Pengaruh Problem Based Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarsari)	Quasi eksperimen dengan desain penelitian factorial 2x2	1. variabel bebas (X2) 2. variabel terikat (Y1)	1. variabel bebas (X1) 2. Jenjang sekolah
Izzudin Marziq (2020)	Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Dharma Wanita Medan	Quasi Eksperimen dengan desain Faktorial 2x2	1. variabel bebas (X2) 2. variabel terikat (Y) 3. Mata Pelajaran yang dikaji 4. jenjang sekolah	1. variabel bebas (X1)
Nindy Puji Nabilah, Attin Warmi	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak	kualitatif teknik analisis deskriptif dengan <i>literature review</i>	1. variabel bebas (X1) 2. variabel bebas (X2)	1. tidak ada variabel bebas dua (X2) 2. mata pelajaran yang dikaji 3. jenjang sekolah

Dari beberapa penelitian yang sudah disebutkan di atas, menunjukkan bahwa penelitian-penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, disamping lokasi penelitian, metode penelitian, dan waktu yang berbeda juga karena penelitian ini lebih memfokuskan kepada “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Games Edukasi Wordwall dan motivasi belajar terhadap hasil belajar” penelitian ini menggunakan dua variabel bebas dan satu variabel terikat sehingga penelitian ini benar-benar penelitian baru menurut peneliti dan belum pernah ada penelitian yang sejenis tersebut.

