

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Sekolah

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Mumtaz adalah salah satu satuan pendidikan Swasta dengan jenjang SD di Jl. Pesantren No 1A RT 02 RW 17 Cimekar, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Jawa Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SDIT Al-Mumtaz berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pembelajaran di SDIT Al-Mumtaz dilakukan pada jam 07.00 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 5 hari. SDIT Al-Mumtaz memiliki akreditasi A berdasarkan sertifikat 1442/BAN-SM/SK/2019.

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Visi: *“Terwujudnya Sekolah yang Religius, Kreatif dan Inovatif, Berwawasan Alam Berlandaskan Al-Qur'an dan As-Sunnah”*

Misi:

1. Menjadikan Al-Qur'an dan As-Sunnah sebagai landasan dalam segala kegiatan pendidikan.
2. Menjaga, memelihara, dan mengembangkan syi'ar Islam.
3. Mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
4. Membiasakan sikap mandiri, hidup sehat, berani, percaya diri serta terampil di dalam mengaji, berbahasa Arab dan Inggris.
5. Mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan dengan lingkungan nyaman dan asri serta peduli alam lingkungan yang dijadikan sebagai sumber pembelajaran.
6. Menjalankan manajemen sekolah yang profesional, amanah, dan akuntabel.
7. Menyelenggarakan kerjasama dan menjalin hubungan kemitraan strategis dengan pihak terkait.

Tujuan:

1. Menjadi sekolah yang membentuk generasi Qur'ani dan meneladani akhlak Rasulullah SAW.
2. Menjadi sekolah yang menjalankan pendidikan Islam
3. Menumbuhkan sikap dan jiwa pembelajar sepanjang hayat.
4. Menjembatani peserta didik ke jenjang pendidikan selanjutnya.
5. Mewujudkan sekolah sebagai kawasan edukasi, islami dan alami.
6. Memberdayakan seluruh sumberdaya dan elemen sivita ssekolah
7. Membantu pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan dan kerjasama dengan masyarakat dalam pembentukan peradaban

3. Jumlah Siswa dan Struktur Organisasi Sekolah

Jumlah peserta didik yang terdapat di SD IT AL-MUMTAZ yang tercatat pada tahun 2025 - 2026 sebanyak 609 peserta didik dari kelas satu hingga kelas enam, terdapat empat rombongan belajar, yaitu A, B, C, serta D.

Tabel 4. 1 Jumlah Peserta Didik SDIT Al-Mumtaz Cileunyi

Rekap Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2025-2026			
KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1A	16	12	28
1B	16	11	27
1C	16	12	28
1D	14	14	28
TOTAL KELAS 1	62	49	111
2A	14	11	25
2B	14	14	28
2C	13	13	26
2D	13	14	27
TOTAL KELAS 2	54	52	106
3A	16	12	28
3B	14	14	28
3C	13	14	27
3D	14	14	28

Rekap Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2025-2026			
TOTAL KELAS 3	57	54	111
4A	16	11	27
4B	16	12	28
4C	16	12	28
4D	15	12	27
TOTAL KELAS 4	63	47	110
5A	12	8	20
5B	11	8	19
5C	11	9	20
5D	11	10	21
TOTAL KELAS 5	45	35	80
6A	14	10	24
6B	12	8	20
6C	13	11	24
6D	12	11	23
TOTAL KELAS 6	51	40	91
TOTAL KESELURUHAN SISWA	332	277	609

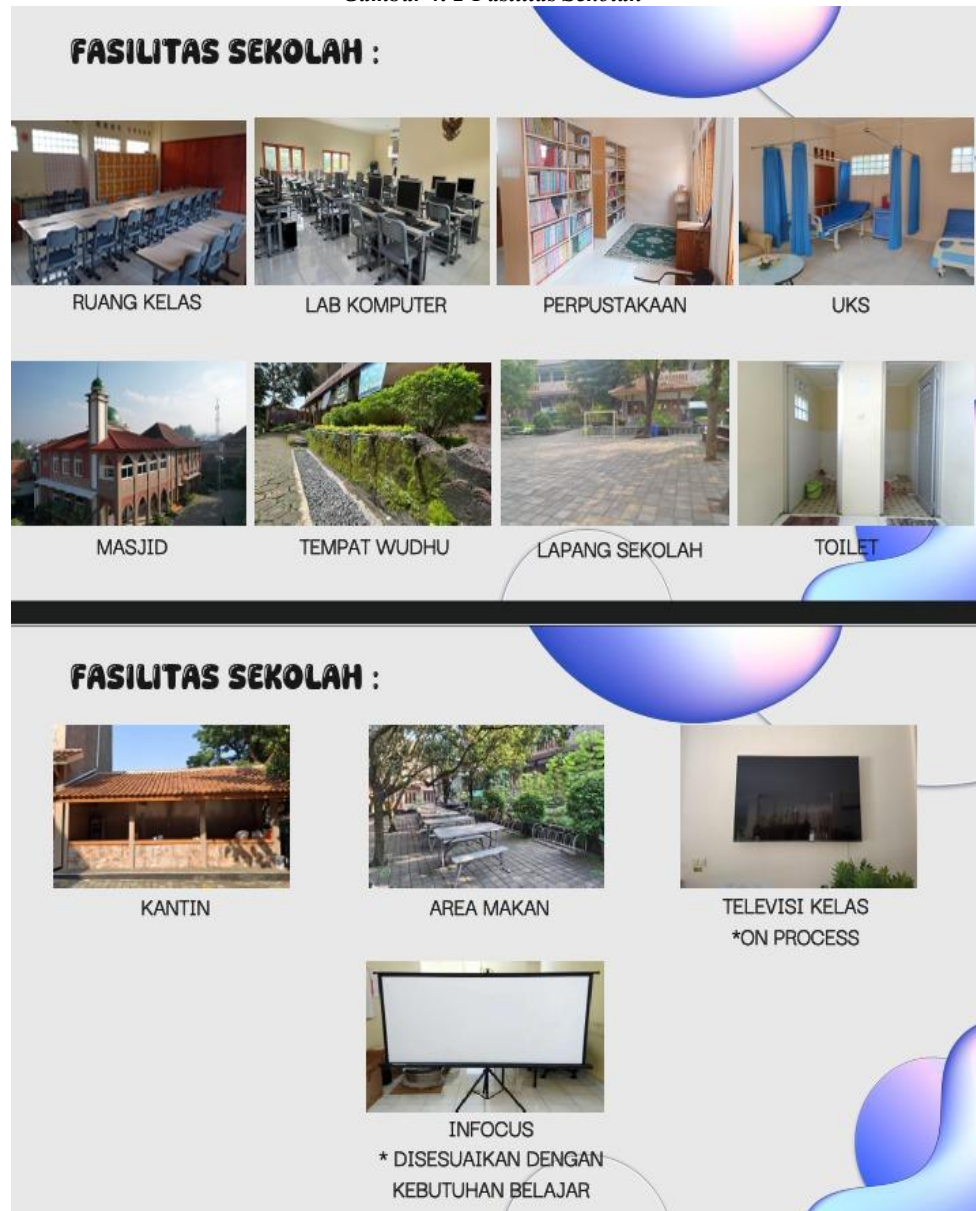
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Sekolah



4. Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana dan prasarana meliputi alat yang sangat diperlukan bagi kelangsungan proses pembelajaran dan pendidikan yang sesuai dengan kurikulum suatu sekolah. Dalam mewujudkan arah dan tujuan pendidikan yang berkualitas, sarana dan prasarana merupakan bagian terpenting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki SDIT Al-Mumtaz adalah sebagai berikut:

Gambar 4. 2 Fasilitas Sekolah



Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa keadaan sarana dan prasarana di SDIT Al-Mumtaz Kabupaten Bandung cukup menunjang untuk meningkatkan belajar dan pembelajaran. Meskipun masih ada yang dalam perencanaan dan pembangunan, hal ini sudah menunjukkan bahwa SDIT Al-Mumtaz selalu meningkatkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan di sekolah.

5. Program Pembinaan dan Pengembangan Peserta Didik

Program pembinaan dan pengembangan peserta didik SDIT Al-Mumtaz dilakukan dengan beberapa kegiatan pembiasaan setiap harinya, juga kegiatan intra dan ekstrakurikuler. Adapun untuk kegiatan yang kerap dilakukan yaitu 5M yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai yang bertujuan untuk membina hafalan Al-Qur'an siswa. Program pembinaan dan pengembangan lainnya yaitu sebagai berikut:

Gambar 4. 3 Program Ekstrakurikuler



B. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, pengukuran dilakukan melalui observasi, penyebaran angket, dan pelaksanaan tes guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kondisi variabel penelitian, yaitu penggunaan media pembelajaran

wordwall, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SDIT Al-Mumtaz Cileunyi. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas 23 item angket yang dirancang untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, serta 23 butir soal tes yang bertujuan untuk menilai hasil belajar ranah kognitif pada materi “Aku Anak Sholeh” dalam mata pelajaran PAIBP. Adapun hasil pengukurannya disajikan pada bagian berikut.

1. Motivasi Belajar

Data yang disajikan merupakan data hasil motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket yang disebar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini memiliki 8 indikator yaitu, (1) Durasinya kegiatan belajar, (2) Frekuensi kegiatan belajar, (3) Persistensinya (ketetapan dan kekuatannya) pada tujuan kegiatan. (4) Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan belajar (5) Devosi (pengabdian) dan pengorbanan untuk mencapai tujuan belajar (6) Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target) yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar yang dilakukan (7) Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegiatan belajar (8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan. Ke-Delapan indikator tersebut kemudian dibagi menjadi 16 deskriptor yang dikembangkan menjadi 23 butir pernyataan.

Untuk mengetahui pola jawaban responden pada setiap item pernyataan dalam angket, dilakukan analisis deskriptif melalui distribusi frekuensi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penyebaran pilihan responden terhadap kategori jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (S), Kadang-kadang (KK), Tidak Pernah (TP), dan Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS) pada masing-masing item angket. Hasil dari analisis frekuensi tersebut disajikan dalam table berikut beserta penjelasan pada setiap tabel:

Tabel 4. 2 Item 4 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	7	13.2	13.2	13.2
	TP	11	20.8	20.8	34.0
	KK	26	49.1	49.1	83.0
	SR	5	9.4	9.4	92.5
	SL	4	7.5	7.5	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 4 diajukan pernyataan “Saya membaca buku pelajaran walaupun tidak disuruh guru”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “frekuensi Kegiatan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 26 responden atau 49,1%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 11 responden atau 20,8%, sementara itu, terdapat 7 responden atau 13,2% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS), kategori Sering (SR) sebanyak 5 responden atau 9,4% dan 4 responden (7,5%) yang memilih Selalu (SL).

Tabel 4. 3 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	7	13.2	13.2	13.2
	TP	14	26.4	26.4	39.6
	KK	28	52.8	52.8	92.5
	SR	3	5.7	5.7	98.1
	SL	1	1.9	1.9	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 5 diajukan pernyataan “Saya membaca buku pelajaran di kelas sebelum pembelajaran dimulai”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “frekuensi Kegiatan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori

kadang-kadang (KK) sebanyak 28 responden atau 52,8%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 14 responden atau 26,4%, sementara itu, terdapat 7 responden atau 13,2% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS), kategori Sering (SR) sebanyak 3 responden atau 5,7% dan 1 responden (1,9%) yang memilih Selalu (SL).

Tabel 4. 4 Item 6 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	5	9.4	9.4	9.4
	TP	6	11.3	11.3	20.8
	KK	24	45.3	45.3	66.0
	SR	11	20.8	20.8	86.8
	SL	7	13.2	13.2	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 6 diajukan pernyataan “Saya mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari di sekolah”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “frekuensi Kegiatan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 24 responden atau 45,3%,

Kategori Sering (SR) sebanyak 11 responden atau 20,8%, kategori Selalu (SL) sebanyak 7 responden atau 13.2%, kemudian terdapat 6 responden atau 11,3% yang memilih Tidak Pernah (TP) dan 5 responden atau 9,4% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 5 Item 7 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	8	15.1	15.1	15.1
	TP	6	11.3	11.3	26.4
	KK	29	54.7	54.7	81.1
	SR	3	5.7	5.7	86.8
	SL	7	13.2	13.2	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 7 diajukan pernyataan “Saya belajar setiap hari dirumah selepas pulang sekolah”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “frekuensi Kegiatan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 29 responden atau 54,7%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 6 responden atau 11,3%, sementara itu, terdapat 8 responden atau 15,1% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS), kategori Sering (SR) sebanyak 3 responden atau 5,7% dan 7 responden (13,2%) yang memilih Selalu (SL).

Tabel 4. 6 Item 8 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	1	1.9	1.9	1.9
	KK	4	7.5	7.5	9.4
	SR	15	28.3	28.3	37.7
	SL	33	62.3	62.3	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 8 diajukan pernyataan “Saya berusaha keras agar mendapatkan nilai yang baik”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Persistensi”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 33 responden atau 62,3%, kategori Sering (SR) sebanyak 15 responden atau 28,3%, sementara itu terdapat 4 responden atau 7,5% yang memilih kadang-kadang (KK) dan 1 responden atau 1,9% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali. Pada pernyataan ini tidak ada responden yang memilih kategori Tidak Pernah (TP).

Tabel 4. 7 Item 11 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TP	2	3.8	3.8	3.8
	KK	13	24.5	24.5	28.3
	SR	10	18.9	18.9	47.2
	SL	28	52.8	52.8	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 11 diajukan pernyataan “saya terus mencoba sampai memahami pelajaran dengan baik”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “ketabahan dan keuletan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 28 responden atau 52,8%, kategori Sering (SR) sebanyak 10 responden atau 18,9%, sementara itu terdapat 13 responden atau 24,5% yang memilih kadang-kadang (KK) dan 2 responden atau 3,8% yang memilih Tidak Pernah. Pada pernyataan ini tidak ada responden yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 8 Item 12 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	7	13.2	13.2	13.2
	TP	8	15.1	15.1	28.3
	KK	23	43.4	43.4	71.7
	SR	7	13.2	13.2	84.9
	SL	8	15.1	15.1	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 12 diajukan pernyataan “Ketika ada waktu senggang saya gunakan untuk mengerjakan latihan soal aku anak sholeh”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “durasi kegiatan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 23 responden atau

43,4%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 8 responden atau 15,1%, sementara itu, terdapat 7 responden atau 13,2% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS), kategori Sering (SR) sebanyak 7 responden atau 13,2% dan 8 responden (15,1%) yang memilih Selalu (SL).

Tabel 4. 9 Item 13 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	3	5.7	5.7	5.7
	TP	5	9.4	9.4	15.1
	KK	19	35.8	35.8	50.9
	SR	11	20.8	20.8	71.7
	SL	15	28.3	28.3	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 13 diajukan pernyataan “Saya semangat belajar setiap hari agar saya menjadi juara kelas”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Tingkat Aspirasinya”.

Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 19 responden atau 35,8%, kategori Selalu (SL) sebanyak 15 responden atau 28,3%, selanjutnya yang memilih kategori Sering (SR) sebanyak 11 responden atau 20,8%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 5 responden atau 9,4% dan 3 responden atau 5,7% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 10 Item 14 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	3	5.7	5.7	5.7
	TP	9	17.0	17.0	22.6
	KK	30	56.6	56.6	79.2
	SR	6	11.3	11.3	90.6
	SL	5	9.4	9.4	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 14 diajukan pernyataan “Saya bersedia meluangkan waktu bermain untuk belajar”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Pengabdian”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 30 responden atau 56,6%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 9 responden atau 17%, kemudian yang memilih kategori Sering (SR) sebanyak 6 responden atau 11,3%, kategori selalu (SL) sebanyak 5 responden atau 9,4% dan 3 responden atau 5,7% yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS)

Tabel 4. 11 Item 15 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TP	5	9.4	9.4	9.4
	KK	20	37.7	37.7	47.2
	SR	13	24.5	24.5	71.7
	SL	15	28.3	28.3	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 15 diajukan pernyataan “Saya semangat belajar materi aku anak sholeh walaupun sedang berpuasa”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Pengabdian”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 20 responden atau 37,7%, kategori Selalu (SL) sebanyak 15 responden atau 28,3%, kemudian yang memilih kategori Sering (SR) sebanyak 13 responden atau 24,5% dan sebanyak 5 responden atau 9,4% yang memilih kategori Tidak Pernah (TP). Pada pernyataan ini tidak ada responden yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 12 Item 16 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	1	1.9	1.9	1.9
	TP	7	13.2	13.2	15.1
	KK	15	28.3	28.3	43.4
	SR	12	22.6	22.6	66.0
	SL	18	34.0	34.0	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 16 diajukan pernyataan “Saya tetap semangat belajar walaupun saya sedang sakit ringan”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Pengabdian”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 18 responden atau 34%, kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 15 responden atau 28,3%, kemudian yang memilih kategori Sering (SR) sebanyak 12 responden atau 22,6%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 7 responden atau 13,2%, dan sebanyak 1 responden atau 1,9% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 13 Item 17 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TP	3	5.7	5.7	5.7
	KK	11	20.8	20.8	26.4
	SR	13	24.5	24.5	50.9
	SL	26	49.1	49.1	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 17 diajukan pernyataan “Saya berusaha mencapai hasil yang maksimal demi tercapainya prestasi”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Tingkat Aspirasinya”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 26 responden atau 49,1%, kategori Sering (SR) sebanyak

13 responden atau 24,5%, kemudian yang memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 11 responden atau 20,8%, dan sebanyak 3 responden atau 5,7% yang memilih kategori Tidak Pernah (TP). Pada pernyataan ini tidak terdapat responden yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 14 Item 18 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	1	1.9	1.9	1.9
	TP	2	3.8	3.8	5.7
	KK	14	26.4	26.4	32.1
	SR	12	22.6	22.6	54.7
	SL	24	45.3	45.3	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 18 diajukan pernyataan “Saya tetap belajar walaupun mengalami kesulitan dalam memahami materi”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Ketabahan dan Keuletan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 24 responden atau 45,3%, kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 14 responden atau 26,4%, kemudian pada kategori Sering (SR) sebanyak 12 responden atau 22,6%, terdapat 2 responden atau 3,8% yang memilih Tidak Pernah (TP) dan sebanyak 1 responden atau 1,9% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 15 Item 19 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KK	4	7.5	7.5	7.5
	SR	13	24.5	24.5	32.1
	SL	36	67.9	67.9	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 19 diajukan pernyataan “Saya ingin menjadi siswa yang lebih baik dan lebih pintar”.

Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Tingkat Kualifikasi Prestasi”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 36 responden atau 67,9%, kemudian yang memilih kategori Sering (SR) sebanyak 13 responden atau 24,5%, dan sebanyak 4 responden atau 7,5% yang memilih kadang-kadang (KK). Pada pernyataan ini tidak terdapat responden yang memilih kategori Tidak Pernah (TP) dan Kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 16 1 Item 20 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	5	9.4	9.4	9.4
	TP	6	11.3	11.3	20.8
	KK	22	41.5	41.5	62.3
	SR	8	15.1	15.1	77.4
	SL	12	22.6	22.6	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 20 diajukan pernyataan “Saya mendapat hadiah dari orang tua saya ketika saya mendapatkan prestasi di sekolah”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Tingkat Kualifikasi Prestasi”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 22 responden atau 41,5 %, kategori Selalu (SL) sebanyak 12 responden atau 22,6%, selanjutnya responden yang memilih kategori Sering (SR) sebanyak 8 responden atau 15,1%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 6 responden atau 11,3% dan sebanyak 5 responden atau 9,4% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 17 Item 21 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	3	5.7	5.7	5.7
	TP	8	15.1	15.1	20.8
	KK	18	34.0	34.0	54.7
	SR	10	18.9	18.9	73.6
	SL	14	26.4	26.4	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 21 diajukan pernyataan “Saya mendapatkan pujian dan ucapan selamat dari guru ketika saya mendapatkan nilai yang baik”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Tingkat Kualifikasi Prestasi”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 18 responden atau 34%, kategori Selalu (SL) sebanyak 14 responden atau 26,4%, kemudian sebanyak 10 responden atau 18,9% yang memilih kategori Sering (SR), kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 8 responden atau 15,1% dan sebanyak 3 responden atau 5,7% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 18 Item 22 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	3	5.7	5.7	5.7
	TP	9	17.0	17.0	22.6
	KK	21	39.6	39.6	62.3
	SR	13	24.5	24.5	86.8
	SL	7	13.2	13.2	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 22 diajukan pernyataan “Saya lebih mudah memahami materi pelajaran aku anak sholeh ketika menggunakan media pembelajaran wordwall”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Arah sikap terhadap sasaran kegiatan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori

kadang-kadang (KK) sebanyak 21 responden atau 39,6%, kategori Sering (SR) sebanyak 13 responden atau 24,5%, kemudian pada kategori Selalu (SL) sebanyak 7 responden atau 13,2%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 9 responden atau 17% dan sebanyak 3 responden atau 5,7% yang memilih Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 19 Item 23 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TP	2	3.8	3.8	3.8
	KK	20	37.7	37.7	41.5
	SR	16	30.2	30.2	71.7
	SL	15	28.3	28.3	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 23 diajukan pernyataan “Saya dapat menerapkan contoh dari materi aku anak sholeh dalam kehidupan sehari-hari”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Arah sikap terhadap sasaran kegiatan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 20 responden atau 37,7%, kategori Sering sebanyak 16 responden atau 30,2%, kemudian pada kategori Selalu (SL) sebanyak 15 responden atau 28,3%, dan sebanyak 2 responden atau 3,8% yang memilih kategori Tidak Pernah (TP). Pada pernyataan ini tidak terdapat responden yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 20 Item 24 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 24

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KK	10	18.9	18.9	18.9
	SR	16	30.2	30.2	49.1
	SL	27	50.9	50.9	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 24 diajukan pernyataan “Saya menghormati guru ketika mengajar dikelas”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Arah sikap terhadap sasaran kegiatan”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 27 responden atau 50,9%, kategori Sering (SR) sebanyak 16 responden atau 30,2% dan sebanyak 10 responden atau 18,9% yang memilih kategori kadang-kadang (KK). Pada pernyataan ini tidak terdapat responden yang memilih kategori Tidak Pernah (TP) dan Kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 21 Item 27 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 27

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TP	2	3.8	3.8	3.8
	KK	16	30.2	30.2	34.0
	SR	13	24.5	24.5	58.5
	SL	22	41.5	41.5	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 27 diajukan pernyataan “Saya tertantang dan yakin dapat mengerjakan tugas dengan baik pada materi Aku Anak Sholeh”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Tingkat Aspirasinya”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 22 responden atau 41,5%, kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 16 responden atau 30,2%, kemudian kategori Sering (SR) sebanyak 13 responden atau 24,5% dan sebanyak 2 responden atau 3,8% yang memilih kategori Tidak Pernah (TP). Pada pernyataan ini tidak terdapat responden yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 22 Item 28 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 28

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TP	3	5.7	5.7	5.7
	KK	15	28.3	28.3	34.0
	SR	17	32.1	32.1	66.0
	SL	18	34.0	34.0	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 28 diajukan pernyataan “Setelah mengikuti pembelajaran, Pemahaman saya akan materi aku anak sholeh meningkat”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Tingkat Aspirasinya”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 18 responden atau 34%, kategori Sering (SR) sebanyak 17 responden atau 32,1%, kemudian pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 15 responden atau 28,3%, dan sebanyak 3 responden atau 5,7% yang memilih kategori Tidak Pernah (TP). Pada pernyataan ini tidak terdapat responden yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 23 Item 29 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 29

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	5	9.4	9.4	9.4
	TP	11	20.8	20.8	30.2
	KK	14	26.4	26.4	56.6
	SR	9	17.0	17.0	73.6
	SL	14	26.4	26.4	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 29 diajukan pernyataan “Saya membeli buku pelajaran di toko buku”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Devosi (Pengabdian)”. Dari 53 responden, terdapat dua kategori yang sama besar hasilnya yaitu diperoleh bahwa responden memilih kategori Selalu (SL) sebanyak 14 responden atau 26,4% dan kategori

kadang-kadang (KK) sebanyak 14 responden atau 26,4%, kemudian kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 11 responden atau 20,8%, kategori Sering (SR) sebanyak 9 responden atau 17%, dan sebanyak 5 responden atau 9,4% yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Tabel 4. 24 Item 30 Angket Motivasi Belajar

Pernyataan 30

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TPSS	3	5.7	5.7	5.7
	TP	7	13.2	13.2	18.9
	KK	18	34.0	34.0	52.8
	SR	15	28.3	28.3	81.1
	SL	10	18.9	18.9	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap angket nomor 30 diajukan pernyataan “Hasil belajar saya meningkat setelah penerapan media wordwall dalam pembelajaran PAI materi Aku Anak Sholeh”. Pernyataan tersebut termasuk pada indikator “Tingkat Kualifikasi Prestasi”. Dari 53 responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden memilih kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 18 responden atau 34%, kategori Sering (SR) sebanyak 15 responden atau 28,3%, kemudian kategori Selalu (SL) sebanyak 10 responden atau 18,9%, kategori Tidak Pernah (TP) sebanyak 7 responden atau 13,2%, dan sebanyak 3 responden atau 5,7% yang memilih kategori Tidak Pernah Sama Sekali (TPSS).

Setelah dilakukan analisis frekuensi untuk setiap butir angket yang menggambarkan pola respons responden terhadap masing-masing pernyataan, tahap selanjutnya Adalah merangkum hasil tersebut dengan menggunakan statistic deskriptif, berikut merupakan penjelasan secara deskriptif di peroleh dari data yang sudah terkumpul:

Tabel 4. 25 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Skor_Total	53	58	46	104	82.83	12.801
Valid N (listwise)	53					

Berdasarkan tabel Descriptive Statistics di atas, dapat diketahui bahwa jumlah sampel (N) sebanyak 53 responden, skor rata-rata (Mean) = 82,83 standar deviasi (Std. Deviation) = 12.801, nilai minimum = 46, nilai maksimum = 104, dan rentang (Range) = 58.

Selain itu, dalam penelitian ini dilakukan pengkategorisasian motivasi belajar siswa yang dibuat berdasarkan ukuran statistik deskriptif, yaitu Mean (rata-rata) dan Standar Deviation (SD). Data diklasifikasikan ke dalam tiga kategori yakni Tinggi, Sedang, dan Rendah dengan menggunakan batas nilai yang dihitung dari rumus-rumus sebagai berikut:

- Kategori Tinggi: $X > \text{Mean} + 0,5 \text{ SD}$
- Kategori Sedang: X di antara $(\text{Mean} \pm 0,5 \text{ SD})$
- Kategori Rendah: $X < \text{Mean} - 0,5 \text{ SD}$

Berdasarkan rumus tersebut, maka nilai yang masuk dalam kategori Tinggi adalah nilai-nilai yang secara signifikan lebih tinggi dari rata-rata, yaitu $> 89,23$. Nilai-nilai dalam kategori Sedang berada dalam rentang tengah atau rata-rata yaitu antara 76,42 dan 89,23. Sedangkan kategori rendah berada jauh di bawah rata-rata, yaitu $< 76,42$.

Tabel 4. 26 kategori Motivasi Belajar

No	Kategori	Kriteria
1	Tinggi	$> 89,23$
2	Sedang	Antara 76,42 dan 89,23
3	Rendah	$< 76,42$

Setelah kategori motivasi belajar siswa ditentukan berdasarkan skor yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengelompokkan jumlah subjek penelitian ke dalam masing-masing kategori pada variabel bebas, baik untuk media pembelajaran maupun motivasi belajar. Distribusi jumlah subjek pada

tiap kategori tersebut ditampilkan pada tabel berikut ini: **Tabel jumlah siswa berdasarkan kategori Motivasi Belajar**

Tabel 4. 27 Output Between Subjects Factors

		Value Label	N
Kelas	1	Eksperiment	26
	2	Kontrol	27
Motivasi_Belajar	1	Tinggi	18
	2	Sedang	22
	3	Rendah	13

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa motivasi belajar siswa terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu motivasi tinggi sebanyak 18 siswa, motivasi sedang sebanyak 22 siswa, dan motivasi rendah sebanyak 13 siswa. Dengan demikian, tabel ini menjelaskan distribusi subjek dalam setiap kelompok perlakuan yang akan dibandingkan pengaruhnya terhadap variabel terikat (dependen), yaitu hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar siswa

Data hasil dalam penelitian ini merupakan data hasil belajar yang diperoleh dari dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas control kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang diajar menggunakan media pembelajaran game edukasi wordwall dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang diajar dengan media pembelajaran konvensional (buku paket PAIBP). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik. Data yang dianalisis meliputi hasil pre-test dan post-test pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan memberikan 23 butir soal pilihan ganda sesuai dengan indikator hasil belajar pada materi “Aku Anak Sholeh”. Berikut adalah hasil deskripsi statistik dan distribusi frekuensi data penelitian:

Tabel 4. 28 Output Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Statistics		Pretest kelas Eksperimen	Posttest kelas Eksperimen	Pretest Kelas Kontrol	Posttest Kelas Kontrol
N	Valid	26	26	27	27
	Missing	1	1	0	0
Mean		18.81	21.96	16.33	18.96
Std. Error of Mean		.447	.238	.781	.646
Median		19.00	22.00	15.00	20.00
Mode		20	23	20	20 ^a
Std. Deviation		2.281	1.216	4.057	3.357
Variance		5.202	1.478	16.462	11.268
Range		9	4	12	11
Minimum		14	19	10	12
Maximum		23	23	22	23
Sum		489	571	441	512

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel statistik deskriptif di atas, diketahui bahwa jumlah responden pada kelas eksperimen sebanyak 26 siswa, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 27 siswa. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada pretest kelas eksperimen sebesar 18,81 dan meningkat menjadi 21,96 pada posttest. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 3,15 poin setelah diberikan perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 16,33 dan meningkat menjadi 18,96 pada posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 2,63 poin pada kelas kontrol.

Selain dilihat dari nilai rata-rata, peningkatan hasil belajar juga dapat diamati melalui nilai median dan modus. Pada kelas eksperimen, median meningkat dari 19,00 menjadi 22,00, sedangkan modus meningkat dari 20 menjadi 23. Adapun pada kelas kontrol, median meningkat dari 15,00 menjadi 20,00, sementara modus tetap berada pada nilai 20. Penyebaran data hasil belajar siswa juga mengalami perubahan setelah perlakuan diberikan. Pada kelas eksperimen, nilai standar deviasi menurun dari 2,281 pada pretest

menjadi 1,216 pada posttest. Varians juga mengalami penurunan dari 5,202 menjadi 1,478. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa pada posttest cenderung lebih homogen dibandingkan saat pretest.

Pada kelas kontrol, standar deviasi menurun dari 4,057 menjadi 3,357 dan varians menurun dari 16,462 menjadi 11,268. Penurunan tersebut menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa pada kelas kontrol juga menjadi lebih merata meskipun tidak sebesar kelas eksperimen. Selain itu, rentang nilai (range) pada kelas eksperimen menurun dari 9 menjadi 4, dengan nilai minimum meningkat dari 14 menjadi 19 dan nilai maksimum meningkat dari 22 menjadi 23. Pada kelas kontrol, rentang nilai menurun dari 12 menjadi 11, dengan nilai minimum meningkat dari 10 menjadi 12 dan nilai maksimum meningkat dari 22 menjadi 23. Secara keseluruhan, data deskriptif tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kedua kelas mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terlihat lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif pada Tabel 4.28, yang menunjukkan peningkatan rata-rata, penurunan variabilitas, dan pergeseran distribusi nilai ke arah hasil yang lebih unggul pada kedua kelompok, langkah selanjutnya adalah mengeksplorasi distribusi skor secara lebih detail melalui analisis frekuensi. Analisis ini bertujuan untuk memperlihatkan dengan jelas bagaimana komposisi skor peserta berubah sebelum dan sesudah intervensi.

Tabel 4. 29 Pre-Test Kelas Eksperimen

Pretest kelas Eksperiment					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	2	7.4	7.7	7.7
	16	3	11.1	11.5	19.2
	17	2	7.4	7.7	26.9
	18	2	7.4	7.7	34.6
	19	5	18.5	19.2	53.8
	20	7	25.9	26.9	80.8
	21	3	11.1	11.5	92.3
	22	1	3.7	3.8	96.2
	23	1	3.7	3.8	100.0
	Total	26	96.3	100.0	
Missing	System	1	3.7		
Total		27	100.0		

Berdasarkan tabel frekuensi di atas, diketahui bahwa dari total 27 responden pada pre-test kelas eksperimen, terdapat 26 data valid dan 1 data missing system. Skor 14 diperoleh oleh 2 responden dengan persentase valid sebesar 7,7%. Skor 16 diperoleh oleh 3 responden atau 11,5%. Skor 17 dan 18 masing-masing diperoleh oleh 2 responden atau 7,7%. Selanjutnya, skor 19 diperoleh oleh 5 responden atau 19,2%, sedangkan skor 20 diperoleh oleh 7 responden atau 26,9% sehingga menjadi skor yang paling banyak diperoleh siswa. Skor 21 diperoleh oleh 3 responden atau 11,5%, sementara skor 22 dan 23 masing-masing diperoleh oleh 1 responden atau 3,8%.

Berdasarkan distribusi data tersebut, sebagian besar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai pada rentang skor 19 sampai 20. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori cukup baik.

Tabel 4. 30 Post- test Kelas Ekaperimen

Posttest kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19	1	3.7	3.8	3.8
	20	3	11.1	11.5	15.4
	21	4	14.8	15.4	30.8
	22	6	22.2	23.1	53.8
	23	12	44.4	46.2	100.0
	Total	26	96.3	100.0	
Missing	System	1	3.7		
Total		27	100.0		

Berdasarkan tabel frekuensi di atas, diketahui bahwa dari total 27 responden pada post-test kelas eksperimen terdapat 26 data valid dan 1 data missing system. Skor 19 diperoleh oleh 1 responden dengan persentase valid sebesar 3,8%. Skor 20 diperoleh oleh 3 responden atau 11,5%, sedangkan skor 21 diperoleh oleh 4 responden atau 15,4%. Selanjutnya, skor 22 diperoleh oleh 6 responden atau 23,1%, dan skor 23 diperoleh oleh 12 responden atau 46,2%, sehingga menjadi skor yang paling banyak diperoleh siswa.

Berdasarkan distribusi tersebut, sebagian besar siswa pada post-test kelas eksperimen memperoleh skor tinggi, khususnya pada skor 22 dan 23. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen.

Tabel 4. 31 Pre-Test Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	2	7.4	7.4	7.4
	11	2	7.4	7.4	14.8
	12	2	7.4	7.4	22.2
	13	2	7.4	7.4	29.6
	14	4	14.8	14.8	44.4
	15	2	7.4	7.4	51.9
	19	2	7.4	7.4	59.3
	20	7	25.9	25.9	85.2
	21	3	11.1	11.1	96.3
	22	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel frekuensi di atas, diketahui bahwa dari 27 responden pre-test kelas kontrol terdapat 2 responden atau 7,4% yang memperoleh skor 10, 11, 12, 13, 15, dan 19. Selanjutnya, skor 14 diperoleh oleh 4 responden atau 14,8%, skor 20 diperoleh oleh 7 responden atau 25,9%, skor 21 diperoleh oleh 3 responden atau 11,1%, dan skor 22 diperoleh oleh 1 responden atau 3,7%. Dengan demikian, distribusi nilai pre-test kelas kontrol menunjukkan bahwa sebagian besar responden memperoleh skor 20. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol cukup beragam, dengan rentang nilai antara 10 hingga 22 sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Tabel 4. 32 Post- Test Kelas Kontrol

Posttest Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	1	3.7	3.7	3.7
	13	1	3.7	3.7	7.4
	14	1	3.7	3.7	11.1
	15	2	7.4	7.4	18.5
	16	2	7.4	7.4	25.9
	17	3	11.1	11.1	37.0
	18	1	3.7	3.7	40.7
	19	1	3.7	3.7	44.4
	20	5	18.5	18.5	63.0
	21	2	7.4	7.4	70.4
	22	3	11.1	11.1	81.5
	23	5	18.5	18.5	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel frekuensi di atas, diketahui bahwa dari 27 responden post-test kelas kontrol terdapat masing-masing 1 responden atau 3,7% yang memperoleh skor 12, 13, 14, 18, dan 19. Skor 15, 16, dan 21 masing-masing diperoleh oleh 2 responden atau 7,4%. Selanjutnya, skor 17 dan 22 masing-masing diperoleh oleh 3 responden atau 11,1%, sedangkan skor 20 dan 23 masing-masing diperoleh oleh 5 responden atau 18,5%. Dengan demikian, distribusi nilai post-test kelas kontrol menunjukkan bahwa skor yang paling banyak diperoleh siswa adalah 20 dan 23. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan, dengan rentang nilai yang diperoleh berada antara 12 hingga 23.

Setelah diketahui secara rinci bagaimana distribusi skor pre-test maupun post-test pada masing-masing kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi hasil data apakah data tersebut memenuhi asumsi normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data

ditentukan menggunakan pendekatan kolmogrov smirnov dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut:

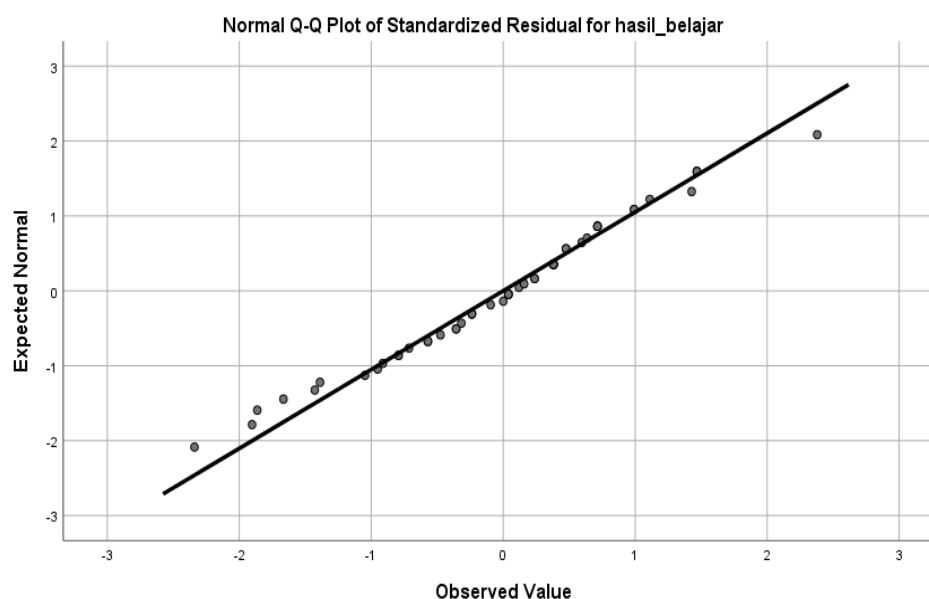
Tabel 4.33 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for hasil_belajar	.075	53	.200 [*]	.985	53	.747

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel Tests of Normality di atas, diperoleh nilai signifikansi uji Kolmogorov Smirnov sebesar 0,200. Karena data menunjukkan nilai signifikansi lebih besar ($>$) dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal



Berdasarkan gambar Normal Q-Q Plot of Standardized, terlihat bahwa sebagian besar data nilai Residual Standard dari Hasil Belajar PAI siswa berada disekitar garis. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Residual Standardizer dari Hasil Belajar PAI siswa berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut memiliki varians yang homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Dalam penelitian ini, uji homogenitas data ditentukan melalui uji Lavene dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. 34 Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^{a,b}

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil_belajar	Based on Mean	2.362	5	47	.054
	Based on Median	1.824	5	47	.126
	Based on Median and with adjusted df	1.824	5	28.517	.140
	Based on trimmed mean	2.383	5	47	.052

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: hasil_belajar

b. Design: Intercept + kelas + motivasi + kelas * motivasi

Berdasarkan tabel Levene's Test of Equality of Error Variance di atas, diperoleh nilai Signifikasi Based on Mean adalah 0,054. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut, penelitian dapat dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan penggunaan media pembelajaran Wordwall dan media pembelajaran konvensional (buku paket), serta berdasarkan tingkat motivasi belajar siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, baik secara parsial maupun interaksi antara kedua variabel tersebut.

3. Hasil belajar pada siswa bermotivasi tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan yang menggunakan media pembelajaran buku paket

Dalam penelitian ini dilakukan analisis perbandingan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket dengan memperhatikan tingkat motivasi belajar siswa kategori tinggi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi berdasarkan penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

Tabel 4. 35 Hasil Belajar Siswa Bermotivasi Tinggi

Kelas * Motivasi_Belajar

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Kelas	Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Eksperiment	Tinggi	22.167	.587	20.985	23.348
	Sedang	22.200	.643	20.906	23.494
	Rendah	20.750	1.017	18.704	22.796
Kontrol	Tinggi	21.500	.830	19.830	23.170
	Sedang	19.917	.587	18.735	21.098
	Rendah	16.000	.678	14.636	17.364

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa siswa dengan kategori motivasi belajar tinggi yang memperoleh pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi Wordwall mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 22,167, sedangkan siswa dengan motivasi belajar tinggi yang memperoleh pembelajaran menggunakan media buku paket mendapatkan nilai rata-rata sebesar 21,500. Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa bermotivasi tinggi pada kelas Wordwall berada pada rentang 20,985 hingga 23,348, sedangkan pada kelas dengan media buku paket berada pada rentang 19,830 hingga 23,170.

Selisih rata-rata hasil belajar sebesar 0,667 poin menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dibandingkan dengan media pembelajaran buku paket. Hal tersebut

menunjukkan bahwa media Wordwall mampu mendukung siswa dengan motivasi belajar tinggi melalui penyajian pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Hasil belajar pada siswa bermotivasi sedang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan yang menggunakan media pembelajaran buku paket

Dalam penelitian ini dilakukan analisis perbandingan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar sedang berdasarkan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran buku paket. Analisis ini bertujuan untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok motivasi sedang setelah memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Tabel 4. 36 Hasil Belajar Siswa Bermotivasi Sedang

Kelas * Motivasi_Belajar

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Kelas	Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Eksperiment	Tinggi	22.167	.587	20.985	23.348
	Sedang	22.200	.643	20.906	23.494
	Rendah	20.750	1.017	18.704	22.796
Kontrol	Tinggi	21.500	.830	19.830	23.170
	Sedang	19.917	.587	18.735	21.098
	Rendah	16.000	.678	14.636	17.364

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa siswa dengan kategori motivasi belajar sedang yang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 22,200, sedangkan siswa dengan kategori motivasi belajar sedang yang menggunakan media pembelajaran buku paket memperoleh rata-rata sebesar 19,917. Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa hasil belajar siswa bermotivasi sedang

pada kelas Wordwall berada pada rentang 20,906 hingga 23,494, sedangkan pada kelas buku paket berada pada rentang 18,735 hingga 21,098.

Selisih rata-rata sebesar 2,283 poin menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall menghasilkan capaian belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran buku paket pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

5. Hasil belajar pada siswa bermotivasi rendah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan yang menggunakan media pembelajaran buku paket

Dalam penelitian ini dilakukan perbandingan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan media pembelajaran konvensional berupa buku paket, dengan fokus pada siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan kombinasi antara penggunaan media pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa.

Tabel 4. 37 Hasil Belajar Siswa Bermotivasi Rendah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Kelas * Motivasi_Belajar

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Kelas	Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Eksperiment	Tinggi	22.167	.587	20.985	23.348
	Sedang	22.200	.643	20.906	23.494
	Rendah	20.750	1.017	18.704	22.796
Kontrol	Tinggi	21.500	.830	19.830	23.170
	Sedang	19.917	.587	18.735	21.098
	Rendah	16.000	.678	14.636	17.364

Berdasarkan tabel di atas, siswa dengan kategori motivasi belajar rendah yang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 20,750, sedangkan siswa dengan motivasi belajar rendah yang menggunakan media pembelajaran konvensional (buku paket) memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 16,000. Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas Wordwall dengan motivasi rendah berada pada rentang 18,704 hingga 22,796, sedangkan pada kelas dengan media pembelajaran buku paket berada pada rentang 14,636 hingga 17,364.

Selisih rata-rata hasil belajar sebesar 4,750 poin menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar rendah yang memperoleh pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi Wordwall mendapatkan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media buku paket.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, termasuk pada siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah.

6. 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

Dalam penelitian ini dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji ANOVA dua jalur (Two Way ANOVA). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall (X_1) dan motivasi belajar siswa (X_2) terhadap hasil belajar PAI siswa (Y), serta untuk mengetahui ada atau tidaknya interaksi antara kedua variabel bebas tersebut terhadap hasil belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah apabila nilai signifikansi ($Sig.$) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh atau interaksi yang signifikan. Sebaliknya, apabila nilai $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima.

Tabel 4. 38 Uji Hipotesis ANOVA 2 Jalur

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	254.586 ^a	5	50.917	12.308	.000
Intercept	18899.267	1	18899.267	4568.484	.000
Kelas	74.631	1	74.631	18.040	.000
Motivasi_Belajar	83.230	2	41.615	10.059	.000
Kelas * Motivasi_Belajar	27.293	2	13.646	3.299	.046
Error	194.433	47	4.137		
Total	22579.000	53			
Corrected Total	449.019	52			

a. R Squared = .567 (Adjusted R Squared = .521)

Berdasarkan hasil uji Tests of Between-Subjects Effects, diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi dari media pembelajaran, motivasi belajar, dan media pembelajaran x motivasi belajar yakni $< 0,05$ yang artinya ketiga factor tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, berikut merupakan penjelasan secara mendalam terhadap masing-masing variabel:

1. Media Pembelajaran memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional (buku paket)”.
2. Motivasi Belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan kategori motivasi belajar, yaitu motivasi tinggi, sedang, dan rendah”.
3. Interaksi antara Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,046 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan tingkat motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa”.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan dari hasil penelitian ini memberikan interpretasi yang lebih dalam tentang hasil analisis data yang telah dikemukakan. Hasil analisis tersebut dapat diuraikan lebih lanjut seperti berikut ini.

1. Hasil belajar pada siswa bermotivasi tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* dan yang menggunakan media pembelajaran buku paket

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi yang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 22,167, sedangkan siswa dengan motivasi belajar tinggi yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku paket memperoleh rata-rata sebesar 21,500. Dengan demikian, terdapat selisih nilai rata-rata sebesar 0,667 poin, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan media konvensional (buku paket) pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Perbedaan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu mengoptimalkan potensi siswa yang telah memiliki motivasi belajar tinggi. Siswa dengan motivasi tinggi pada umumnya memiliki rasa ingin tahu, semangat belajar, dan kemauan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat asrori yang mengemukakan bahwa pada umumnya siswa dengan motivasi tinggi memiliki karakteristik seperti, memiliki gairah yang tinggi dalam belajar, penuh semangat, memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi, mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu, memiliki rasa percaya diri, Memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi, memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.¹³⁰ Ketika karakteristik tersebut dipadukan dengan media pembelajaran yang interaktif, menantang, dan memberikan umpan balik secara langsung seperti *Wordwall*, proses belajar menjadi lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, banyaknya fitur interaktif yang disediakan membuat *wordwall* menjadi salah satu media gamifikasi dalam penyampaian

¹³⁰ Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*.

materi ajar. Fitur Games di *Wordwall* membuat permainan yang melibatkan elemen interaktif dan dinamis, Fitur didalam wordwall meningkatkan keterlibatan peserta dengan cara yang menyenangkan, sambil tetap mendidik dan mengasah keterampilan peserta didik.¹³¹

Pada penelitian ini, *Wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, bukan hanya sebagai alat evaluasi. Guru memanfaatkan berbagai aktivitas permainan interaktif yang memuat materi pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, mencocokkan jawaban, berdiskusi, dan menyelesaikan permainan edukatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika guru hanya menggunakan buku paket sebagai media utama. Hal ini sejalan dengan pendapat arsyad Azhar yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat meningkatkan perhatian, minat, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.¹³² *Wordwall* sebagai media berbasis game edukasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan, tantangan, skor, dan umpan balik secara langsung sehingga siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses pembelajaran peserta didik dengan motivasi tinggi akan lebih mudah memahami materi, karena adanya dorongan internal untuk dapat belajar dengan penuh perhatian dan berusaha memperoleh hasil belajar yang terbaik dan mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan kemampuannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, dan memberikan

¹³¹ Ilda Duwi Rahmawati Deka Dyah Utami, Heca Aprilya Bakti Pratiwi, Isnaini Zulfa Rakhmania, Ika Reva Lailatul Candra, *Gamifikasi: Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi Dalam Pembelajaran* (Jawa Timur: PT Inovasi Teknologi Pembelajaran, 2025), https://www.google.co.id/books/edition/Gamifikasi_Panduan_Menggunakan_Tools_Gam/8sFCEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

¹³² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

arah terhadap kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹³³ Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif mengikuti pembelajaran, berusaha memahami materi, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Oleh karena itu, penggunaan media Wordwall mampu memfasilitasi karakteristik tersebut melalui aktivitas belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif.

Pernyataan di atas dikuatkan oleh hasil penelitian terdahulu karya putri dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa *Wordwall* bisa menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 2 SD, di mana siswa tidak lagi merasa tertekan dalam belajar atau mengerjakan tugas. Dan hasil belajar siswa lebih tertunjang.¹³⁴ Selain itu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Siti Faizatunnisa Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.¹³⁵ Hal ini mendukung hasil penelitian ini bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar lebih baik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dibandingkan media buku paket.

Berdasarkan hasil analisis data, teori yang mendukung, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall lebih efektif dibandingkan media pembelajaran buku paket dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang tinggi akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.

¹³³ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.

¹³⁴ Ferina Agustini Fitria Desy Dwi Kisardi Putri, "Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan Untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD Semarang," *INNOVATIVE* 04, no. 03 (2024): 5238.

¹³⁵ Siti Faizatun Nissa and Novida Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (2021): 2854–60.

2. Hasil belajar pada siswa bermotivasi sedang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan yang menggunakan media pembelajaran buku paket

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 22,200, sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku paket memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 19,917. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 2,283 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar sedang memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dibandingkan dengan media pembelajaran menggunakan buku paket.

Perbedaan hasil belajar antara kedua media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar sedang masih memerlukan rangsangan dari luar (motivasi ekstrinsik) agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Penggunaan media Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui berbagai aktivitas interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berfungsi membangkitkan motivasi, perhatian, dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.¹³⁶ Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga ikut terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Keberhasilan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.¹³⁷ Sementara itu, menurut hamzah uno,

¹³⁶ Dewi Kurnia Deby, *Media Pembelajaran*.

¹³⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

siswa dengan motivasi belajar sedang masih memiliki dorongan untuk belajar, namun dorongan tersebut belum sepenuhnya stabil sehingga memerlukan dukungan dari lingkungan belajar.¹³⁸ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi seperti Wordwall mampu memberikan stimulus yang mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Pada saat pembelajaran berlangsung, penggunaan Wordwall memberikan suasana belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa tidak hanya membaca materi dari buku paket, tetapi juga mengikuti berbagai aktivitas permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran PAI. Kondisi tersebut menyebabkan siswa yang sebelumnya hanya mengikuti pembelajaran secara pasif menjadi lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam permainan edukatif. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga perhatian siswa terhadap materi meningkat. Pada kelompok siswa dengan motivasi belajar sedang, pengalaman belajar seperti ini sangat membantu karena mereka membutuhkan variasi pembelajaran agar tetap fokus. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Wordwall memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal tersebut disebabkan oleh meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.¹³⁹

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang mendukung, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar sedang memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dibandingkan media

¹³⁸ Uno Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*.

¹³⁹ Akmaluddin Katrunnada, Siti Mayang Sari, "Implementation of Wordwall Based Learning Modules to Mprove Student Learning Activities in Elementary Schools," *Journal of Educational Sciences* 9, no. 3 (2025): 1769–80, <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.9.3.p.1769-1780>.

pembelajaran konvensional berupa buku paket. Peningkatan tersebut terjadi karena Wordwall mampu memberikan stimulus belajar melalui aktivitas yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

3. Hasil belajar pada siswa bermotivasi rendah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan yang menggunakan media pembelajaran buku paket

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa bermotivasi rendah pada kelas yang diajar dengan media pembelajaran wordwall sebesar 20,750, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang diajar dengan media pembelajaran konvensional (buku paket) sebesar 16,00. Dengan demikian terdapat selisih nilai sebesar 4,750 poin, Dimana rata-rata hasil belajar pada siswa bermotivasi rendah lebih tinggi menggunakan media pembelajaran wordwall dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional (buku paket).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya memiliki dorongan belajar yang relatif rendah tetap mampu memperoleh hasil belajar yang baik ketika memperoleh pengalaman belajar melalui media yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut Uno, motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong seseorang melakukan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁴⁰ Pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, dorongan internal tersebut belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan adanya stimulus dari luar agar siswa terdorong mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini, media Wordwall berperan sebagai salah satu bentuk motivasi ekstrinsik yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian,

¹⁴⁰ Uno Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*.

penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengurangi hambatan belajar yang dialami siswa bermotivasi rendah.

Hal ini juga sesuai dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.¹⁴¹ Selain itu, menurut Sudjana, keberhasilan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran, termasuk media yang digunakan guru.¹⁴² Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall mampu menjadi salah satu faktor yang membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok motivasi rendah dapat dijelaskan melalui karakteristik media pembelajaran Wordwall. Berbeda dengan media pembelajaran menggunakan buku paket yang lebih banyak mengandalkan aktivitas membaca dan penjelasan guru, Wordwall menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif melalui berbagai permainan edukatif. Media Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk: berpartisipasi secara aktif memperoleh umpan balik secara langsung, belajar melalui permainan, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan rasa ingin tahu, meningkatkan keberanian menjawab pertanyaan.¹⁴³ Karakteristik tersebut menyebabkan siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Siregar dan Harida (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar karena menggabungkan unsur permainan dengan aktivitas pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.¹⁴⁴ Hasil

¹⁴¹ Dewi Kurnia Deby, *Media Pembelajaran*.

¹⁴² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

¹⁴³ Ratnadewi Fatqurhohman, Makmur Alfian, Yati, Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Irvani Asep, Suhendi Yuniarti, *Media Pembelajaran Digital* (Makassar: Tohar Media, 2024).

¹⁴⁴ Eka Sustri Harida Khofifah Choirun Nisya Siregar, "EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN

penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Ashari dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan hasil belajar karena siswa lebih aktif selama proses pembelajaran.¹⁴⁵

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang mendukung, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall lebih efektif dibandingkan media pembelajaran menggunakan buku paket dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar, khususnya bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

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

Berdasarkan hasil uji Twoway Analysis of Variance (ANOVA) diperoleh nilai signifikansi interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar sebesar 0,046, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai Sig. <0,05, maka terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Karena nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,046, maka nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi <0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan motivasi belajar

LITERATUR Khofifah,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (2025): 280–94, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37980>.

¹⁴⁵ Hilda Ashari, Elfira Makmur, and Hamidah Hamris, “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE BELAJAR SISWA,” *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan* 4, no. 2 (2025): 221–28, <https://doi.org/https://doi.org/10.59562/progresif.v4i2.10409>.

terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDIT Al-Mumtaz Cileunyi.

Adanya interaksi menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall terhadap hasil belajar tidak berdiri sendiri tetapi berkaitan dengan Tingkat motivasi belajar siswa. Perbedaan kategori motivasi menyebabkan siswa memberi respon yang berbeda terhadap media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini, seluruh kategori motivasi menunjukkan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas dengan media pembelajaran wordwall dibandingkan dengan kelas yang menggunakan buku paket. Pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, rata-rata hasil belajar pada kelas Wordwall sebesar 22,167, sedangkan pada kelas buku paket sebesar 21,500, dengan selisih 0,667. Pada kelompok motivasi sedang, rata-rata hasil belajar kelas Wordwall sebesar 22,200, sedangkan kelas buku paket sebesar 19,917, dengan selisih 2,283. Adapun pada kelompok motivasi rendah, rata-rata hasil belajar kelas Wordwall sebesar 20,750, sedangkan kelas buku paket sebesar 16,000, sehingga selisihnya mencapai 4,750. Perbedaan selisih tersebut menunjukkan adanya hubungan antara karakteristik media pembelajaran dan kondisi motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran Wordwall memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada seluruh kategori motivasi belajar. Akan tetapi, tingkat efektivitas media tersebut berbeda pada masing-masing kelompok motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran merupakan hasil interaksi antara faktor eksternal berupa media pembelajaran dengan faktor internal berupa motivasi belajar siswa. Temuan tersebut sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Slameto, yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, perhatian, dan kesiapan belajar siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi guru, metode, media pembelajaran, lingkungan belajar, serta sarana dan prasarana.¹⁴⁶ Dalam penelitian ini motivasi belajar merupakan

¹⁴⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (jakarta: Rineka Cipta, 2010).

faktor internal, sedangkan media pembelajaran Wordwall merupakan faktor eksternal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua faktor tersebut saling berinteraksi dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Sudjana, yang menjelaskan bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan intelektual siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dialami siswa.¹⁴⁷ Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan ataupun motivasi belajar secara terpisah, melainkan oleh hubungan keduanya.

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis game edukasi yang mampu menciptakan pembelajaran aktif melalui berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, pencocokan gambar, maupun latihan berbasis permainan.¹⁴⁸ Pada siswa bermotivasi tinggi, Wordwall tetap memberikan manfaat, tetapi peningkatannya relatif kecil karena siswa tersebut pada dasarnya telah memiliki dorongan belajar yang kuat. Mereka mampu memperoleh hasil belajar yang baik meskipun hanya menggunakan buku paket. Sebaliknya, pada siswa bermotivasi rendah, Wordwall memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih menarik dibandingkan pembelajaran menggunakan buku paket. Unsur permainan, kompetisi, tampilan visual, umpan balik secara langsung, serta aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan kondisi penelitian di SDIT Al-Mumtaz Cileunyi, interaksi tersebut dipengaruhi oleh karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas belajar yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. Pada pembelajaran menggunakan buku paket, aktivitas belajar lebih didominasi membaca materi dan mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung lebih cepat kehilangan perhatian. Sebaliknya, penggunaan Wordwall memberikan suasana pembelajaran yang

¹⁴⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

¹⁴⁸ Nabilah and Warmi, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games Terhadap Motivasi Belajar Matematika Di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak."

berbeda. Menyajikan soal dalam bentuk yang menarik, interaktif dan berbasis game. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Pernyataan diatas dikuatkan oleh hasil penelitian terdahulu karya Rachmawati dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi belajar siswa karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.¹⁴⁹ Kemudian dikuatkan oleh penelitian Russhaimah dkk. juga menyimpulkan bahwa Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih interaktif.¹⁵⁰ dan penelitian Siregar dan Harida menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh yang lebih besar pada siswa yang sebelumnya kurang termotivasi mengikuti pembelajaran.¹⁵¹

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang mendukung, serta penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV SDIT Al-Mumtaz Cileunyi. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar siswa. Media Wordwall terbukti memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran menggunakan buku paket pada seluruh kategori motivasi belajar.

D. Analisis dan Penawaran Gagasan Baru

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas IV SDIT Al-Mumtaz Cileunyi. Selain

¹⁴⁹ and Sintha Wahjusaputri Shomayya Rachmawati, Iis Rahmawati, Silvia Ernawati, "Gamifying Science Education: How Wordwall-Integrated Joyful Learning Enhances Cognitive Outcomes and ARCS Motivation in Elementary School" 19, no. 1 (2026): 13–22, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpip.v19i1.94567>.

¹⁵⁰ Zahwa Iftithaa Russhaimah, Teguh Supriyanto, and Tri Murtini, "Wordwall Media in Learning Pancasila Education on Learning Outcomes and Learning Motivation for Fifth Grade Elementary School Students" 57, no. 2 (2024): 370–82, <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpp.v57i2.77551>.

¹⁵¹ Khofifah Choirun Nisya Siregar, "EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR Khofifah."

itu, motivasi belajar juga terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji ANOVA dua jalur menunjukkan adanya interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar, sehingga dapat dipahami bahwa efektivitas suatu media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari karakteristik motivasi belajar yang dimiliki peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall menghasilkan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan media pembelajaran berupa buku paket pada seluruh kategori motivasi belajar, yaitu motivasi tinggi, sedang, maupun rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan melibatkan partisipasi aktif siswa mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan beberapa gagasan baru dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Pertama, guru tidak hanya mempertimbangkan materi pembelajaran ketika memilih media, tetapi juga memperhatikan karakteristik motivasi belajar peserta didik. Kedua, media pembelajaran berbasis game edukasi seperti Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar pada seluruh kategori motivasi belajar. Ketiga, Wordwall dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media penyampaian materi, latihan, diskusi, maupun penguatan konsep sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penggunaan Wordwall pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun mengkaji pengaruhnya terhadap variabel lain seperti minat belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan kolaborasi peserta didik.

E. Kebaruan dan Originalitas Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa unsur kebaruan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu

hanya mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar atau motivasi belajar secara terpisah. Sementara itu, penelitian ini mengintegrasikan dua variabel, yaitu media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan motivasi belajar, untuk mengetahui pengaruh keduanya secara simultan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Kedua, penelitian ini menggunakan desain eksperimen faktorial 2×3 , yaitu dua jenis media pembelajaran (media Wordwall dan media pembelajaran menggunakan buku paket) serta tiga kategori motivasi belajar (tinggi, sedang, dan rendah). Desain ini memungkinkan peneliti menganalisis tidak hanya pengaruh masing-masing variabel, tetapi juga interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Ketiga, penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar. Penelitian mengenai penggunaan media Wordwall pada pembelajaran PAI dengan mempertimbangkan perbedaan tingkat motivasi belajar masih relatif terbatas sehingga penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi. Keempat, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran menggunakan buku paket pada seluruh kategori motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi tidak hanya efektif bagi siswa yang telah memiliki motivasi tinggi, tetapi juga mampu menjadi stimulus belajar bagi siswa yang motivasinya masih rendah.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru bahwa keberhasilan penggunaan media Wordwall tidak hanya ditentukan oleh kualitas media itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh karakteristik motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kondisi motivasi belajar siswa ketika merancang pembelajaran agar penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar secara optimal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang nyata dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan, sekaligus menjadi dasar

bagi penelitian lanjutan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

