

Received: Desember 2025

Accepted: Desember 2025

Published: Januari 2026

Pengaruh Penggunaan Wordwall terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Qur'an Hadis Siswa Kelas VII MTs N 3 Banyumas

Annisa Marwa Istihgfarani, Harisatunnisa

Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri Purwokerto, Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri
Purwokerto

Email: marwaaniss27@gmail.com, harisatunnisa@uinsaiu.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using Wordwall as a learning medium in enhancing students' learning motivation in the Qur'an and Hadith subject for Grade VII at MTs N 3 Banyumas. The research background is rooted in the low learning motivation of students, as indicated by limited active participation, low questioning initiative, and signs of learning fatigue resulting from the dominance of conventional teaching methods. A quantitative approach was employed using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The study involved Grade VII H students selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert-scale learning motivation questionnaire and analyzed through validity and reliability testing, followed by inferential statistical analysis to determine the effect of the intervention. The findings demonstrate that the use of Wordwall has a positive and significant impact on improving students' learning motivation. The interactive features and gamification elements of Wordwall effectively increase students' attention, engagement and create a more enjoyable learning atmosphere. Overall, Wordwall is considered an effective and innovative learning medium for boosting learning motivation in the Qur'an Hadith subject at MTs N 3 Banyumas.

Keywords: Wordwall, learning motivation, Qur'an Hadith learning, interactive media, gamification.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Qur'an Hadis di kelas VII MTs N 3 Banyumas. Latar belakang penelitian berangkat dari rendahnya motivasi belajar siswa yang tercermin dari kurangnya partisipasi aktif, minimnya minat bertanya, serta munculnya kejenuhan akibat dominasi metode pembelajaran konvensional. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimental One Group Pretest-Posttest. Penelitian melibatkan peserta didik kelas VII H yang dipilih melalui teknik purposive sampling.

Data diperoleh melalui angket motivasi belajar berskala Likert, kemudian dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, serta uji statistik inferensial untuk mengetahui pengaruh perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Fitur interaktif dan nuansa gamifikasi dalam Wordwall terbukti mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Secara keseluruhan, Wordwall dinilai efektif sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Qur'an Hadis di MTs N 3 Banyumas.

Kata kunci: Wordwall, motivasi belajar, Qur'an Hadis, media interaktif, gamifikasi.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses terstruktur yang bertujuan membentuk lingkungan belajar yang mendorong pengembangan potensi peserta didik secara optimal, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun spiritual. (Uno H.B, 2014) Pendidikan yang berkualitas menjadi harapan yang diinginkan oleh semua pihak terkait dengan proses belajar. Setiap individu tentu lebih memilih untuk menempuh studi di institusi yang menawarkan tingkat kualitas yang tinggi. Sejalan dengan urgensi tersebut, institusi pendidikan formal, khususnya sekolah, diwajibkan untuk menyediakan layanan yang unggul (*ekselensi*) dan mempertahankan standar kualitas yang prima secara konsisten. Hal ini esensial guna meningkatkan daya tarik kelembagaan serta menjamin kapabilitas kompetitif di antara entitas-entitas pendidikan lainnya. (Hasanah et al., 2024)

Perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut institusi

pendidikan untuk beradaptasi dan mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa. (UNESCO, n.d.) Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Qur'an Hadis, yang pada praktiknya masih banyak mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan sehingga sering menimbulkan kejenuhan dan rendahnya partisipasi siswa. (Sanjaya, 2010) Observasi awal di MTs N 3 Banyumas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas VII, khususnya pada mata pelajaran Qur'an Hadis, tergolong rendah. Gejala tersebut tampak pada kurangnya partisipasi aktif, rendahnya minat bertanya, dan cepatnya muncul kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Faktor penyebabnya meliputi kesulitan memahami teks Al-Qur'an dan Hadis, minimnya variasi metode mengajar, keterbatasan media interaktif, serta dukungan eksternal yang kurang optimal dari lingkungan keluarga. Di tengah tantangan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu

solusi potensial. Wordwall, platform pembelajaran berbasis gamifikasi, menawarkan aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan evaluasi yang mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa. (Slameto, 2010) Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama. (Fauqannuri, 2021) Data ini sejalan dengan penelitian Kementerian Agama yang menunjukkan bahwa pelajaran agama termasuk di antara yang memiliki partisipasi siswa terendah dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Masalah utama terletak pada pendekatan pengajaran yang masih tradisional, dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah dan menghafal tanpa variasi alat bantu yang memadai. (Saputra, W., 2023) Pada masa yang sama, Generasi *Alpha*, yang kini merupakan pelajar, adalah generasi yang membangun teknologi dan sangat akrab dengan dunia digital. (Prensky, 2022)

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar Qur'an Hadis menjadi penting untuk dilakukan, terutama karena kajian serupa di MTs N 3 Banyumas masih sangat terbatas. Studi ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terhadap pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran agama di

madrasah. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pendidik di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTs N) 3 Banyumas, teridentifikasi adanya indikasi bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di kelas tersebut masih berada pada kategori rendah. Lebih lanjut, hasil wawancara dengan siswa Kelas VII H mengonfirmasi persepsi tersebut. Fenomena rendahnya motivasi ini termanifestasi melalui beberapa indikator, antara lain kurangnya partisipasi aktif, minimnya inisiatif untuk mengajukan pertanyaan, serta kecenderungan siswa untuk cepat mengalami kejenuhan dalam skema pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari situasi ini adalah kecenderungan peserta didik untuk bersikap pasif dan menunjukkan antusiasme yang minimal selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap tingkat pemahaman konseptual dan capaian hasil belajar mereka.

Rendahnya antusiasme dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Qur'an Hadis di kelas VII MTs N 3 Banyumas merupakan hasil dari konvergensi beberapa faktor. Pertama, tantangan yang dihadapi siswa dalam domain kognitif dan linguistik, meliputi kesulitan fundamental dalam memahami dan menghafal teks-teks primer, yang diperburuk oleh kurangnya penguasaan huruf hijaiyah, kesalahan *makhraj*, dan inakurasi *tajwid*. Kedua, faktor

metodologis berupa praktik pengajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif mengakibatkan kejenuhan kognitif serta menurunkan minat partisipasi siswa. Ketiga, permasalahan ini diperburuk oleh keterbatasan sarana pendukung, yaitu minimalnya adopsi media pembelajaran interaktif yang efektif memicu motivasi, serta keterbatasan fasilitas dan infrastruktur pendukung di lingkungan belajar. Akhirnya, faktor eksternal dari kurangnya atensi dan dorongan dari orang tua turut berkontribusi secara signifikan terhadap rendahnya antusiasme belajar siswa.

Dalam konteks *era Revolusi Industri 4.0*, adopsi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi solusi potensial. Salah satu platform yang relevan adalah Wordwall, sebuah aplikasi yang mengintegrasikan prinsip gamifikasi untuk menyediakan kuis, permainan edukatif, dan instrumen evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan platform ini menawarkan peluang bagi pendidik untuk memproduksi konten pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Dengan demikian, implementasi Wordwall diharapkan dapat berfungsi sebagai katalisator efektif dalam memicu dan meningkatkan minat belajar peserta didik. (Sari et al., 2020) Media pembelajaran berperan fundamental sebagai kanal penyalur pesan dan informasi edukatif. Apabila dirancang dengan desain yang efektif, media ini memiliki kapabilitas untuk

memfasilitasi dan mengakselerasi proses peserta didik dalam menginternalisasi dan mengasimilasi materi kurikulum. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi, baik dalam format cetak maupun audio-visual, yang dimanfaatkan secara strategis untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Spektrum media pembelajaran sangatlah beragam, dan salah satu variannya yang relevan adalah media Wordwall. (Ani Daniyati et al., 2023)

Implementasi Media Wordwall berkontribusi signifikan terhadap revitalisasi atmosfer kelas (*ambience*) dan peningkatan antusiasme. Stimulasi ini berfungsi sebagai katalis yang membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam menciptakan lingkungan edukatif yang atraktif. Dalam konteks lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan ini, diasumsikan bahwa capaian akademik (*learning outcomes*) peserta didik akan terpengaruh secara positif dan substansial. (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) Dalam kajian teori mengenai motivasi belajar, Hamzah B. Uno mengemukakan bahwa dorongan motivasional dapat diklasifikasikan menjadi dua ranah utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Sejalan dengan kerangka teori tersebut, media pembelajaran yang didesain

secara efektif memiliki fungsi ganda, yakni (1) memfasilitasi peserta didik untuk mencapai pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi ajar, (2) mengstimulasi minat belajar mereka, dan (3) mendorong inisiatif berkelanjutan untuk melakukan eksplorasi akademis lebih lanjut. (Meliana et al., 2025)

Motivasi belajar memiliki peran strategis dalam keberhasilan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, karena berfungsi sebagai faktor kunci dalam penguasaan materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya motivasi cenderung menimbulkan sikap pasif, menghambat pemahaman konseptual, serta berdampak pada penurunan prestasi akademik peserta didik. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif, seperti Wordwall, dipandang sebagai alternatif pedagogis yang potensial dalam meningkatkan minat dan keterlibatan belajar. Kajian mengenai efektivitas Wordwall dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MTs N 3 Banyumas masih terbatas, sehingga penelitian ini memiliki urgensi akademik untuk mengisi kesenjangan tersebut. Penelitian ini difokuskan pada pengujian efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi

pengembangan inovasi media pembelajaran dan peningkatan kualitas praktik pendidikan agama yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental tipe One Group Pretest–Posttest, yang bertujuan mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Pada desain ini, satu kelompok diberi tes awal (pretest), diberikan perlakuan, kemudian diukur kembali melalui tes akhir (posttest) untuk mengetahui pengaruh intervensi media pembelajaran Wordwall. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII H MTs N 3 Banyumas yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, karena kelompok tersebut memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar berskala Likert yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas, sehingga layak digunakan sebagai alat pengukuran motivasi siswa. (Sugiyono, n.d.) Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, dimulai dari uji instrumen, perhitungan skor pretest–posttest, hingga pengujian hipotesis untuk menentukan ada tidaknya pengaruh signifikan setelah penerapan Wordwall dalam pembelajaran Qur'an Hadis. Metode

ini memungkinkan peneliti menilai efektivitas intervensi secara langsung melalui perubahan skor motivasi belajar siswa, sehingga hasil penelitian dapat memberikan bukti empiris mengenai peran Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Kelas VII H MTs N 3 Banyumas. Temuan ini didukung oleh tiga pilar bukti empiris: (1) terdeteksinya peningkatan skor rata-rata yang signifikan antara pengukuran *pre-test* dan *post-test*; (2) adanya perubahan positif pada perilaku belajar siswa yang teramati selama proses intervensi; dan (3) hasil rekaman observasi (*checklist*) yang memperlihatkan perkembangan substansial pada hampir seluruh indikator motivasi belajar yang menjadi fokus penelitian. Sebelum perlakuan, skor motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata 101,34. Distribusi data *pre-test* menunjukkan kecenderungan normal dengan sebagian besar nilai terkonsentrasi pada rentang 90–110. Hal ini menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa pada kondisi awal cukup baik, meskipun belum menunjukkan optimalisasi keterlibatan dan antusiasme dalam proses

belajar. Setelah penggunaan media Wordwall, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 108,10, menunjukkan adanya kenaikan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari nilai rata-rata, tetapi juga dari pergeseran median, mode, serta peningkatan rentang nilai menuju skor yang lebih tinggi. Hasil observasi pada pertemuan kedua memperkuat temuan tersebut, di mana siswa menunjukkan interaktivitas lebih tinggi, kemudahan akses yang lebih baik, keterlibatan aktif dalam diskusi, serta peningkatan fokus dan antusiasme. Media Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kuis interaktif, visual, dan permainan edukatif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal ($p > 0,05$), sehingga analisis statistik parametrik dapat digunakan. Selanjutnya, uji Paired Sample T-Test memperlihatkan nilai $p = 0,03$ ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*.

Hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa Wordwall efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa. (Santoso, 2019) Analisis N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,128 yang berada pada kategori rendah–sedang, namun tetap merefleksikan adanya

perbaikan motivasi belajar pada sebagian besar peserta didik. Selain data kuantitatif, bukti observasional pada checklist pembelajaran menunjukkan peningkatan aktivitas belajar seperti keaktifan bertanya, keterlibatan dalam permainan edukatif, serta peningkatan kepuasan belajar selama intervensi dilakukan. Secara keseluruhan, temuan yang dihasilkan oleh penelitian ini menunjukkan konsistensi yang kuat dengan kerangka teori belajar yang menekankan peran krusial media interaktif. Peningkatan motivasi belajar yang diamati difasilitasi melalui stimulasi visual, aktivitas berbasis permainan (gamifikasi), dan dorongan keterlibatan aktif peserta didik. Media Wordwall secara empiris terbukti berhasil mengkonstruksi lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan atraktif. Dampak langsung dari kondisi ini adalah peningkatan pada aspek atensi (perhatian), fokus kognitif, partisipasi, dan tingkat kepuasan belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini menyajikan bukti empiris bahwa media Wordwall merupakan alternatif strategis yang efektif sebagai instrumen pembelajaran untuk mengontrol motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Signifikansi temuan ini semakin kuat ketika dikaitkan dengan generalisasi keefektifan wordwall di berbagai jenjang pendidikan dan spektrum mata pelajaran. Peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada mata pelajaran quran hadis di tingkat

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Dikutip dari penelitian Azmi, ini ternyata juga terbukti pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di jenjang Sekolah Dasar (SD). (Effect et al., 2025) Serta pada mata pelajaran matematika di jenjang yang berbeda, dimana dikutip penelitian Febrianti dan Baidullah juga menyimpulkan adanya peningkatan motivasi melalui permainan edukasi wordwall. (Ika Febrianti, 2025)

Keterkaitan ini menyiratkan bahwa aspek fundamental wordwall sebagai media interaktif, alih-alih kekhususan konten subjek, yang menjadi faktor utama dalam mendorong motivasi belajar, menjadikannya solusi inovatif yang fleksibel diadaptasi lintas kurikulum. Secara metodologis, hasil *uji Paired Sample T-Test* dalam penelitian ini menghasilkan nilai $p = 0,003$ dan peningkatan rata-rata (*mean*) dari 101,3448 (*pre-test*) menjadi 108,1034 (*post-test*) menunjukkan keselarasan numerik dengan penelitian lain yang menggunakan desain eksperimen sejenis. Pada penelitian Mufidah, mengenai pengaruh wordwall terhadap hasil belajar bahasa arab di MI menunjukkan perbedaan rata-rata peningkatan yang signifikan ($p = 0,000 < 0,05$), dengan rata-rata post-test (77,87) yang lebih besar dari pre-test (64,37). (Mufidah, 2024)

Secara keseluruhan, konsistensi temuan penelitian ini baik melalui

peningkatan skor pre-test ke post-test, hasil uji statistik Paired Sample T-Test, perolehan N-Gain, maupun bukti observasional menunjukkan bahwa media wordwall memiliki peran signifikan dalam memperkuat motivasi belajar siswa. Keselarasan hasil penelitian ini dengan berbagai studi terdahulu pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan berbeda semakin memvalidasi efektivitas wordwall sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta fokus belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan wordwall bukan hanya relevan untuk mata pelajaran quran hadis di tingkat MTs, tetapi juga memiliki potensi yang luas sebagai inovasi pembelajaran interaktif yang adaptif, menarik, dan efektif untuk diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran lainnya.

Table 1. Tabel Deskriptif Pre-test dan Post-test Motivasi Belajar

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test	29	82.00	129.00	101.3448	13.03368
Post test	29	77.00	135.00	108.1034	13.86245
Valid N (listwise)	29				

Tabel di atas menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media wordwall. Rata-rata nilai

pre-test sebesar 13.03368 meningkat menjadi 13.86245 pada *post-test*, menunjukkan peningkatan.

Table 2. Tabel Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	.093	29	.200*	.955	29	.246
Post test	.121	29	.200*	.971	29	.575

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai statistik *shapiro-wilk* mendekati 1 menunjukkan bahwa data cenderung berdistribusi normal. Derajat kebebasan (df), yaitu jumlah data valid dalam kelompok (29). Adapun Nilai Signifikansi, menunjukkan bahwa semua data (*pre-test dan post-test*) memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal dan dapat untuk melakukan analisis statistik parametrik lebih lanjut.

Table 3. Tabel Hasil Paired Sample T-Test

	Paired Samples Test							
			Paired Differences					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1. Pre test - Post test	-6.75862	11.15045	2.07059	-11.00002	-2.51722	-3.264	28	.003

Berdasarkan tabel diketahui bahwa:

- 1) Pasangan yang diuji (Pair 1) adalah “Pre-test Motivasi Belajar Siswa Quran Hadis” dan “Post-test Motivasi Belajar Siswa Quran Hadis”, yaitu perbandingan

tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah intervensi penggunaan media wordwall.

- 2) Nilai t (-3.264) adalah statistik uji yang menunjukkan seberapa besar variabilitas data. Nilai negatif menunjukkan bahwa rata-rata post-test lebih besar dari rata-rata pre-test, artinya ada peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media wordwall.
- 3) Derajat kebebasan ($df = 28$) menunjukkan jumlah observasi yang bebas untuk bervariasi dalam perhitungan statistik, yaitu $n-1$ untuk sampel berpasangan ($n = 29$ siswa).
- 4) Signifikansi (p -value), 2 tailed $p = 0.03$ menunjukkan tingkat signifikan hasil uji. Nilai ini lebih kecil dari α (0.05), sehingga hasilnya sangat signifikan. P -value 2 tailed.

Table 4. Tabel Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	29	-.32	.56	.1280	.22489
NGain_Persen	29	-32.14	56.36	12.7978	22.48947
Valid N (listwise)	29				

Tabel *Descriptive Statistics* tersebut menunjukkan hasil perhitungan nilai N-Gain pada 29 responden. Pada variabel NGain_Score, nilai minimum yang diperoleh adalah -0.32 dan nilai maksimum 0.56, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 0.1280 serta standar deviasi 0.22489. Sementara itu, pada variabel NGain_Persen,

nilai minimum tercatat -32.14 dan nilai maksimum 56.36, dengan rata-rata sebesar 12.7978 dan standar deviasi 22.48947. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar setelah perlakuan berada pada kategori rendah hingga sedang, ditandai oleh nilai N-Gain rata-rata yang tidak terlalu tinggi. Variasi data yang cukup besar, terlihat dari standar deviasi pada kedua variabel, mengindikasikan adanya perbedaan tingkat peningkatan yang cukup beragam antar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh peningkatan, namun tingkat peningkatannya bervariasi pada setiap peserta didik. Secara keseluruhan, temuan penelitian memperkuat pandangan bahwa integrasi Wordwall sebagai media gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik siswa. (Putri et al., 2025) Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menemukan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. (Fauqannuri, 2021)

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Qur'an Hadis di kelas VII MTs N 3 Banyumas. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan skor pre-test dan post-test yang menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik, diperkuat oleh hasil uji Paired Sample T-Test yang menghasilkan nilai $p < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi Wordwall berpengaruh nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Unsur gamifikasi dan interaktivitas yang ditawarkan Wordwall mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, serta keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Hasil uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kategori rendah-sedang, tetapi tetap menggambarkan efektivitas intervensi dalam memperbaiki kondisi motivasi sebelumnya. Secara keseluruhan, Wordwall dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Qur'an Hadis. Integrasi media digital berbasis gamifikasi berpotensi menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.

Referensi

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Effect, T., Media, W. L., Students, F. G., & Learning, S. S. (2025). *The Effect of Wordwall-Based Learning Media on Fourth Grade*. 9(5), 3245–3255.
- Fauqannuri. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Skripsi*, 4(1), 1–8.
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Ika Febrianti, B. (2025). Enhancing Students' Learning Motivation through Wordwall Educational Games in Mathematics. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, Volume-5*.
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4),

- 1020–1028.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.276>
 7
- Meliana, M., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Digital terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa*. 8, 862–867.
- Mufidah. (2024). *Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI BAIQUNIYYAH JEJERAN*.
- Prensky, M. (2022). The New Paradigm of Digital Education. *Educational Technology Review*, 15-29.
- Putri, T., Ramadhani, L., Vlk, A. M., Dinova, C., & Desi, R. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS*.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Santoso, S. (2019). *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*. PT Elex Media Komputido.
- Saputra, W., et al. (2023). Traditional vs Digital Learning in Madrasah. *Journal of Pesantren Studies*, 201–220.
<https://doi.org/7>.
<https://doi.org/10.21580/jps.2023.10.2.9876>
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., Keguruan, F., & Palembang, U. S. (2020). *Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Rieneka Ci). Balai Pustaka.
- Sugiyono. (n.d.). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (P. D. Sugiyono (ed.)). Alfabeta.
- UNESCO. (n.d.). *Digital Learning Futures Report* (2023rd ed.). Paris: UNESCO Publishing.
- Uno H.B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.