

PENGARUH PLATFORM WORDWALL BERBASIS WEBSITE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI

Syahidatil Maghfirah & Sulaiman

Universitas Negeri Padang

syahidatilmaghfirah99@gmail.com; sulaiman@fis.unp.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of a website-based wordwall platform on students' interest in learning. The type of this research is quantitative with a pre-experimental method of design one shoot case study. The subjects of this study were students of class X TJKT SMK Negeri 2 Padang. The data collection instrument used was a questionnaire with additional supporting data such as observations, interviews and documentation. The results showed that 1) from the results of hypothesis testing using the t test, it was stated that $t_{table} > t_{arithmetic}$, namely $5.666 > 2.03951$, with a significance value of 0.000 which means < 0.05 this means that H_1 is accepted and H_0 is rejected. 2) based on the results of the f test, the results of $f_{table} > f_{count}$ are $32.106 > 4.16$, which means that the wordwall platform variable (x) has an influence on increasing the learning interest variable (y). 3) from the simple linear regression test the equation $Y = 17,830 - 1,225X$

Keywords: Interest, Experiment, Wordwall, PAI

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *platform wordwall* berbasis website terhadap minat belajar siswa. Jenis dari penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode pre eksperimen *design one shoot case study*. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah agket dengan tambahan data pendukung seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dinyatakan bahwa $t_{tabel} > t_{hitung}$ yaitu $5,666 > 2.03951$, dengan nilai signifikansinya sebesar 0.000 yang artinya < 0.05 hal ini bermakna H_1 diterima dan H_0 ditolak. 2) berdasarkan hasil uji f diperoleh hasil $f_{tabel} > f_{hitung}$ yaitu $32,106 > 4,16$ yang artinya variabel *platform wordwall* (x) memiliki pengaruh terhadap peningkatan variabel minat belajar (y). 3) dari uji regresi linear sederhana didapatkan persamaan $Y = 17,830 - 1,225X$

Kata Kunci : Minat, Eksperimen, *Wordwall*, PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting yang memberikan pengaruh besar pada manusia terutama dalam pembentukan karakter dan pola pikir. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya terencana untuk membimbing manusia agar mengalami perkembangan baik dari segi kemandirian, tanggung jawab, ilmu, akal dan kepribadian (Inanna, 2018). Memasuki era revolusi 4.0 yang bergerak menuju *society* 5.0 menuntut Indonesia agar segera keluar dari sistem pendidikan klasik seperti yang selama ini diterapkan. Pendidikan Indonesia harus memahami karakteristik pembelajaran era 4.0 dan berusaha untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar menjadi pembelajaran yang berhasil.

Salah satu ciri pendidikan era 4.0 ialah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajarannya. Inovasi yang dapat dicoba oleh lembaga pendidikan Indonesia ialah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah *platform* atau perangkat lunak yang menyediakan berbagai macam permainan. Platform ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi yang menyediakan fitur-fitur permainan dan kuis (Harlina dkk, 2017). *Wordwall* adalah *platform* yang sangat cocok digunakan dalam mendesain pembelajaran sebab *wordwall* sendiri memiliki keunggulan diantaranya membuat permainan yang menarik, media edukatif dan interaktif (Fakhrudin dkk, 2021).

Akan tetapi, jika dianalisa dalam pembelajaran PAI media pembelajaran terkesan belum terlalu tersentuh apalagi diimplementasikan dengan baik pada pembelajarannya. Namun bukan berarti tidak ada guru PAI yang menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan banyaknya guru PAI yang masih terpaku pada pembelajaran klasik sehingga berdampak pada minat belajar siswa yang terkategori belum baik. Hal ini digambarkan oleh penelitian oleh Lina Fitriany tahun 2017 di SMAN 1 Lhoknga menyatakan bahwa siswa memiliki motivasi yang rendah dalam mempelajari konten-konten PAI yang berkaitan dengan Al Quran dan Hadist

Selaras dengan argumen tersebut, SMK Negeri 2 Padang juga mengalami problematika yang serupa. Dikarenakan pembelajaran terlalu berorientasi pada metode ekspositori maka terlihat minat belajar siswa yang tidak terlalu tinggi. Daya belajar siswa di SMK Negeri 2 Padang terkategori rendah sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini terpicu oleh faktor faktor berikut, yaitu : 1) Materi PAI identik dengan hafalan ayat al Quran sedangkan siswa belum termotivasi untuk melakukan tugas

tersebut dengan baik terutama dalam mengaplikasikan hukun tajwid. 2) Merasa jenuh dengan pembelajaran karena guru cenderung menggunakan metode ekspositori.

Problematika di atas, berdampak pada kelalaian siswa dalam belajar terutama pada nilai mata pelajaran PAI. Siswa menjadi tidak fokus dalam belajar, tidur atau bahkan lebih memilih untuk tidak mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi dasar pengampilan keputusan untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, mengenai minat belajar yang rendah akan dirancang sebuah penelitan yang diharapkan mampu menjadi pemecah masalah dari problematika tersebut, maka ditawarkan sebuah media pembelajaran era kekinian berupa game edukasi yaitu *platform wordwall* berbasis *website*. Agar dapat meningkatkan minat belajar dan siswa juga bersemangat dalam belajar PAI yakni diupayakan dengan pembelajaran menggunakan permainan. Melalui *platform wordwall* akan diteliti bagaimana pengaruh *wordwall* terhadap minat belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yaitu metode pre eksperimen dengan *design one shoot case study*. Penelitian ini dilakukan dalam rangka menemukan solusi yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa SMK Negeri 2 Padang pada kelas X TJKT. Jumlah responden sebanyak 33 siswa dengan informan salah seorang guru PAI di sekolah tersebut. Media yang digunakan adalah *platform wordwall* berbasis *website*. Langkah dalam melakukan penelitian ini ialah dengan merumusan masalah, mengujicobakan *platform wordwall* dan menyebarkan angket. Populasi penelitian adalah siswa SMK Negeri 2 Padang kelas X yang terdiri dari 6 jurusan yaitu Pemasaran, Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Manajemen Perkantoran dan Layana Bisnis (MPLB), Usaha Layanan Pariwisata (ULP), Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) serta Pengembangan Perangkat Lunak dan GIM (PPLG) sebanyak 464 siswa. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang sebanyak 33 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara dan angket (kuesioner) dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Variabel Penelitian

a. Variabel *Platform Wordwall*

Data pada penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket mengenai penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* di kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang. Setelah disebarkan dan hasil angket diperoleh, selanjutnya dilakukan pengolahan data disertai dengan memberikan keterangannya pada tabel distribusi frekuensi beserta persentasenya. Untuk rumus yang digunakan dalam penghitungan proporsi pada data ini, dijelaskan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

N : jumlah responden

P : persentase untuk setiap kategori jawaban

F : frekuensi jawaban responden

Berikut hasil statistik penggunaan *platform wordwall* berbasis *website*

Statistik Wordwall

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		53,97
Median		54,00
Mode		52 ^a
Std. Deviation		5,028
Variance		25,280
Minimum		40
Maximum		64
Sum		1781

Berdasarkan data di atas, proses belajar menggunakan *platform wordwall* berbasis *website* memperoleh data hasil angket yang telah disebarkan yaitu sebagai berikut responden (N)= 33 dengan rata-rata (mean) sebesar 53,97, nilai tengah (median) sebesar 54, nilai yang sering muncul (modus) sebesar 52, standar deviasi (SD) sebesar 5,028, nilai terendah (minimum) sebesar 40 dan nilai tertinggi (maximum) sebesar 64.

Dari hasil tanggapan siswa mengenai penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* dalam pembelajaran PAI di kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang, maka dapat dirancang tabel distribusi dengan cara pertama mengurutkan nilai data dari nilai yang paling tinggi ke nilai yang terendah, langkah kedua adalah menentukan jumlah kelas yang akan digunakan pada tabel distribusi, Algifari (dalam Nuryadi dkk, 2018).

1) Menghitung rentang interval

$$\begin{aligned} R &= X_{\max} - X_{\min} \\ &= 64 - 40 \\ &= 24 \end{aligned}$$

2) Menghitung kelas interval

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 33 \\ &= 1 + 3,3 (1,518) \\ &= 6.0094 \text{ (dibulatkan menjadi 7)} \end{aligned}$$

3) Menghitung panjang kelas interval

$$\begin{aligned} P_k &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{24}{7} \\ &= 3,4 \text{ (dibulatkan menjadi 4)} \end{aligned}$$

Berdasarkan pengumpulan data kuantitatif dengan responden sebanyak 33 siswa terhadap penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* pada pembelajaran PAI memperoleh skor tertinggi sebesar 67 dan skor terendah sebesar 40. Berikut data yang ditunjukkan oleh tabel hasil analisis frekuensi:

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	40-46	3	9,1 %
2	47-53	10	30,3 %
3	54-60	17	51,5 %
4	61-67	3	9,1 %
Jumlah		33	100 %

Dari hasil tabel distribusi di atas dapat diketahui bahwa penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* dalam pembelajaran PAI memperoleh hasil analisis sebagai berikut: kategori interval 40-46 sebanyak 3 siswa dengan persentase 9,1%, kategori interval 47-53 sebanyak 10 siswa dengan persentase 30,3%, kategori interval 54-60 sebanyak 17 siswa dengan persentase 51,5% dan kategori interval 61-67 sebanyak 3 siswa dengan persentase 9,1%.

b. Variabel Minat Belajar Siswa

Pada penelitian ini data variabel minat diperoleh melalui penyebaran angket respon siswa. Variabel minat adalah variabel terikat (*dependen*) atau variabel yang dipengaruhi. Berikut perolehan data hasil statistik terkait minat belajar siswa:

Statistics

Minat

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		83,94
Median		85,00
Mode		84
Std. Deviation		8,635
Variance		74,559
Minimum		65
Maximum		100
Sum		2770

Berdasarkan data hasil statistik di atas, dapat diketahui mean (rata-rata) sebesar 83.94, median (nilai tengah) sebesar 85, modus (nilai yang sering muncul) sebesar 84, standar deviasi (SD) sebesar 8.635, nilai minimum (terendah) sebesar 65 dan nilai maximum (tertinggi) sebesar 100.

1) Menghitung rentang interval

$$R = X_{\max} - X_{\min}$$

$$= 100 - 65$$

$$= 35$$

2) Menghitung kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 33$$

$$= 1 + 3,3 (1,518)$$

$$= 6.0094 \text{ (dibulatkan menjadi 7)}$$

3) Menghitung panjang kelas interval

$$Pk = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{35}{6}$$

$$= 5,8 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

Dari data kuantitatif yang telah dikumpulkan melalui responden yang berjumlah sebanyak 33 siswa, mengungkapkan skor minat belajar tertinggi sebesar 100 dan skor terendah adalah 65. Berikut dijelaskan melalui tabel distribusi perhitungan analisis frekuensi:

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	65-70	3	9,1 %
2	71-76	4	12,12 %
3	77-82	1	3,03 %
4	83-88	15	45,45 %
5	89-94	9	27,27 %
6	95-100	1	3,03 %
Jumlah		33	100 %

Berdasarkan hasil tabel distribusi di atas dapat diketahui perolehan nilai siswa pada kategori interval 65-70 sebanyak 3 siswa dengan persentase 9,1%, kategori interval 71-76 sebanyak 4 siswa dengan persentase 12,12%, kategori interval 77-82 sebanyak 1 siswa dengan persentase 3,03%, kategori interval 83-88 sebanyak 15 siswa dengan persentase 45,45%, kategori interval 89-94 sebanyak 9 siswa dengan persentase 27,27%, dan kategori interval 95-100 sebanyak 1 siswa dengan persentase 3,03%.

2. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu pengujian yang bertujuan untuk mengetahui distribusi data normal atau tidak. Data yang digunakan pada uji normalitas adalah angket responden mengenai *platform wordwall* berbasis *website* (X) dan minat belajar (Y). Untuk olah data pada uji normalitas penelitian ini digunakan *software* SPSS versi 26. Dasar pengambilan keputusan data berdistribusi normal adalah apabila skor signifikan Kolmogrov-Smirnov (Exact Sig) > Alpha 0,05, dan dinyatakan tidak normal bila skor signifikansi Kolmogrov-Smirnov (Exact Sig) < Alpha 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Wordwall	Minat
N			33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		53,97	83,94
	Std.			
	Deviation		5,028	8,635
Most	Extreme	Absolute	,136	,214
Differences		Positive	,090	,092
		Negative	-,136	-,214
Test Statistic			,136	,214
Asymp. Sig. (2-tailed)			,130 ^c	,001 ^c

a. Test distribution is Normal.

Dari output di atas diperoleh hasil uji normalitas berdistribusi normal dengan nilai pada asymp signifikansi $0,1 > 0,05$

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu pengujian yang memiliki tujuan untuk mengetahui sama atau tidaknya sekumpulan populasi, sehingga perbandingan dapat dilakukan dengan seimbang. Berikut tabel hasil uji perbandingan populasi penelitian:

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	929,719	14	66,408	,880	,591
Within Groups	1283,500	17	75,500		
Total	2213,219	31			

Dasar pengambilan keputusan homogenitas sebuah data adalah nilai signifikan $> 0,05$. Dari *output* diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.591 yang artinya > 0.05 maka data bersifat homogen.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah suatu pengujian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel bebas (*platform wordwall*) dan variabel terikat (minat belajar) bersifat linier atau tidak, dalam range variabel tertentu. Berikut hasil uji linieritas yang diperoleh pada penelitian ini:

ANOVA Tabel

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat* Wordwall	Between Groups (Combined)	929,719	14	66,408	,880	,591
	Linearity	,624	1	,624	,008	,929
	Deviation from Linearity	929,095	13	71,469	,947	,532
	Within Groups	1283,500	17	75,500		
	Total	2213,219	31			

Dari output diatas dapat diketahui nilai signifikansi linieritas 0,532 besar dari 0.05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas (*platform wordwall*) dengan variabel terikat (minat belajar).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Padang. Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji regresi linier sederhana, uji F dan uji T parsial :

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan fungsional antara variabel bebas yaitu *platform wordwall* dengan variabel terikat yaitu minat belajar siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17,830	11,716		1,522	,138
Wordwall	1,225	,216	,713	5,666	,000

a. Dependent Variable: Minat

Berdasarkan outoput di atas dapat dikatakan bahwa nilai constant = 17,830 dan nilai $\beta = 1.225$, maka persamaan regresi linier sederhana dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta x$$

$$= 17,830 + 1,225$$

b. Uji F

ANOVA

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1213,841	1	1213,841	32,106	,000 ^b
Residual	1172,037	31	37,808		
Total	2385,879	32			

a. Dependent Variable: Minat

b. Predictors: (Constant), Wordwall

Df	Df N1				
N2	1	2	3	4	5
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50

Berdasarkan hasil *output* di atas diketahui hasil F hitung > F tabel (F hitung besar dari F tabel), dengan keterangan 32,106 besar dari 4,16. Artinya variabel x mempengaruhi variabel y. Dikarenakan terdapat pengaruh pada variabel terikat, maka dilakukan uji lanjut. Hal ini sesuai dengan keterangan yang terdapat pada tabel distribusi di atas, yang menyatakan bahwa regresi yang diperoleh adalah 1 sedangkan untuk residual yang diperoleh adalah 31. Maka hasil uji F yang ditandai pada F tabel di atas adalah 4,16 karena Df N2 berada pada angka 31 dan Df N1 berada pada angka 1.

c. Uji T

Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17,830	11,716		1,522	,138
Wordwall	1,225	,216	,713	5,666	,000

a. Dependent Variable: Minat

T tabel

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634

Untuk nilai T tabel dapat ditentukan dengan cara berikut : $n - k = 33 - 2 = 31$ dengan tingkat signifikansinya besar 0,005 atau 5%. Untuk n dinyatakan sebagai jumlah responden dan k menyatakan jumlah variabel, sedangkan hipotesis pada penelitian ini menggunakan hipotesis dua arah. Berdasarkan *output* di atas dapat diperoleh hasil nilai T hitung sebesar 5,666 dan nilai T tabel 2,03951 yang berarti nilai T hitung > nilai T tabel yaitu $5,666 > 2,03951$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H1 diterima sedangkan H0 ditolak dengan artian bahwa terdapat pengaruh *platform wordwall* berbasis *website* dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang.

7. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) merupakan suatu uji yang memiliki tujuan dalam mengukur besar tingkatan pengaruh variabel bebas (*platform wordwall*) terhadap variabel terikat (minat belajar). Berikut data hasil dari R square:

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,713 ^a	,509	,493	6,149

a. Predictors: (Constant), Wordwall

b. Dependent Variable: Minat

Dari output di atas dapat diketahui nilai R square sebesar 0.509 artinya variabel bebas (independen) yaitu *platform wordwall* berbasis *website* mempengaruhi variabel terikat (dependen) yaitu minat belajar kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang sebesar 50,9% yang kemudian dibulatkan menjadi 51%.

Pembahasan

1. Penggunaan *Platform Wordwall* Berbasis *Website* di SMK Negeri 2 Padang

Penelitian ini menjelaskan penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* pada proses pembelajaran PAI. Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, minat belajar siswa SMK Negeri 2 Padang terkategori rendah, untuk itu ditawarkan sebuah *platform game* edukasi yaitu *wordwall*. Setelah proses belajar mengajar diberlangsungkan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *wordwall* terlihat perubahan pada aspek minat belajar siswa yang semakin meningkat dan aktif. *Wordwall* dalam pembelajaran PAI digunakan dengan cara siswa yang menjadi pengakses *platform* melalui arahan dari peneliti mengenai cara penggunaannya.

Berdasarkan pengaplikasian *wordwall* pada pembelajaran PAI, maka dari penyebaran angket yang diisi oleh siswa diperoleh hasil sebagai berikut: responden (N)= 33 dengan rata rata (mean) sebesar 53,97, nilai tengah (median) sebesar 54, nilai yang sering muncul

(modus) sebesar 52, standar deviasi (SD) sebesar 5,028, dan nilai terendah (min) sebesar 40 dan nilai tertinggi (max) sebesar 64.

Selanjutnya, perolehan data penelitian melalui penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* padakelas X TJKT di SMK Negeri 2 Padang dapat diketahui melalui hasil analisis data pada tabel distribusi seperti yang tertera diatas, dengan keterangan sebagai berikut: kategori interval 40-46 sebanyak 3 siswa dengan persentase 9,1%, kategori interval 47-53 sebanyak 10 siswa dengan persentase 30,3%, kategori interval 54-60 sebanyak 17 siswa dengan persentase 51,5% dan kategori interval 61-67 sebanyak 3 siswa dengan persentase 9,1%. Jadi dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *platform wordwall* mampu merangsang siswa untuk lebih senang dalam belajar, aktif dan tertarik pada pembelajaran PAI sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak terkesan monoton. Hal ini selaras dengan pernyataan Harlina dkk (2017) yang mengungkapkan bahwa *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan dari media pembelajaran interaktif yang mampu membangun pembelajaran yang menyenangkan.

2. Minat Belajar Siswa Menggunakan Platform Wordwall Berbasis Website

Menurut Nissa dan Renoningtyas (2021) indikator yang dapat dijadikan aspek pengukur minat belajar siswa adalah keaktifan, hal ini dapat dianalisa melalui bagaimana siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibuktikan melalui absensi, kesadaran dalam mengumpulkan tugas tepat waktu dan bertanya terhadap materi pembelajaran yang belum dipahami. Untuk minat belajar siswa yang belum dibelajarkan dengan sesudah dibelajarkan dengan *platform wordwall* terlihat ada perbedaan, yang mana minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah dibelajarkan dengan media.

Berdasarkan data statistik minat belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang memperoleh hasil sebagai berikut: nilai rata-rata (mean) sebesar 85, nilai tengah (median) sebesar 85, nilai yang sering muncul (mode) = 84, standar deviasi (SD) = 8.635, nilai minimum (paling rendah) = 65 dan nilai tertinggi (maximum) = 100. Selain itu, untuk hasil statistik interval diketahui skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 65. Untuk perincian nilai diketahui melalui interval nilai yang ada, dengan keterangan kategori interval 65-70 sebanyak 3 siswa, kategori interval 71-76 sebanyak 4 siswa, kategori interval 77-82 sebanyak 1 siswa, kategori interval 83-88 sebanyak 15 siswa, kategori interval 89-94 sebanyak 9 siswa dan kategori interval 95-100 sebanyak 1 siswa. Jadi, perolehan data

berdasarkan hasil rata-rata, minat belajar siswa pada saat pembelajaran PAI dengan menggunakan *platform wordwall* berbasis *website* tergolong baik karena terdapat peningkatan terhadap minat belajar.

3. Pengaruh Penggunaan *Platform Wordwall* Berbasis *Website* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

Pada penelitian ini digunakan uji T persial dan uji F untuk melihat gambaran pengaruh penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji t diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,666 > 2.03951$ yang artinya H1 diterima dan H0 ditolak, sedangkan pada uji f diperoleh hasil $f_{hitung} > f_{tabel} = 32,106 > 4,16$ dengan nilai signifikan $0.000 < 0.05$, dalam makna variabel X memiliki pengaruh pada variabel Y dan H1 diterima. Untuk nilai R Square diperoleh hasil sebesar 0.509 yang artinya variabel bebas mempengaruhi variabel terikat sebesar 51%. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dibuktikan bahwa *platform wordwall* mempengaruhi minat belajar siswa dengan persentase yang cukup tinggi

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan terbukti bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran PAI, dimana hampir semua siswa mengikuti pembelajaran dengan bersemangat dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan serta siswa mampu mengungkapkan argumentasinya dengan lantang dan lugas mengenai materi pembelajaran. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa *platform wordwall* berbasis *website* berpengaruh terhadap minat belajarsiswa kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang.

Maka berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan terkait penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* pada kelas X TJKT di SMK Negeri 2 Padang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* dalam meningkatkan minatbelajar siswa pada mata pelajaran PAI, dengan ini dapat dinyatakan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan terkait pengaruh penggunaan *platform wordwall* berbasis *website* di SMK Negeri 2 Padang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari penggunaan *platform wordwall* pada pelajaran PAI yaitu sebesar 53,97 yang dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu membuat siswa lebih fokus, aktif dan tertarik pada pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil data minat belajar menggunakan *platform wordwall* diperoleh hasil rata-rata sebesar 85 yang mana terjadi peningkatan minat belajar yang signifikan sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Tidak terdapat lagi siswa yang kurang fokus, siswa sudah mulai tertarik pada pembelajaran dan kembali bersemangat untuk belajar.
3. Berdasarkan hasil uji t diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,666 > 2,03951$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak, pada uji f diperoleh hasil $f_{tabel} > f_{hitung}$ yaitu $32,106 > 4,16$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dalam makna variabel X memiliki pengaruh pada variabel Y dan H_1 diterima. Untuk nilai R Square diperoleh hasil sebesar 0.509 yang artinya variabel bebas mempengaruhi variabel terikat sebesar 50,9% yang dibulatkan menjadi 51%. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dibuktikan bahwa *platform wordwall* mempengaruhi minat belajar siswa dengan persentase yang cukup tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A. F. 2021. Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall Pada Siswa Kelas 8 Di SMP N 3 Tasikmadu. *Skripsi*
- Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bistari, B. 2017. Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13-20.
- Budiwibowo, S. 2016. Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Negeri 14 Kota Madiun. *Gulanventab: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 60-68.
- Daulay, Haidar Putra 2012. Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia. Jakarta: Prenada Media Group
- Djawa, R. N. 2021. *Implementasi Metode Ekspositori Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Ketakwaan Pada Peserta Didik di SMP Negeri 14 Ambon* (Doctoral dissertation, IAIN Ambon). Dalam <http://repository.iainambon.ac.id/2108/2/BAB%20I.III.V.pdf>

- Fakhruddin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. 2021. Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217-234.
- Farhaniah, S., Jailani, S., & Fatmawati, K. 2021. *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Fikri, H & Madona, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru
- Fikriansyah & Layyinnati, M. F. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32.
- Fitriany, L. 2017. Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Pai Pada Siswa SMAN 1 Lhoknga.
- Idzi'Layyinnati, M. F. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32.
- Inanna, I. 2018. Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND" Jurnal Ekonomi dan Pendidikan"*, 1(1), 27-33.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. 2022. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Abdi Laksana: Jurnal*
- Rahmawati, R. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Word Wall terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin)
- Ramli, M. 2015. Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23), 133-134.
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. 2021. Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247-255.
- Rupa, Maria Imaculata. 2021. *Pengaruh Penggunaan Permainan Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta. Skripsi*
- Sadiyah, H. 2021. Berinovasi Dengan Game Wordwall Untuk Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Di Masa Pandemi Covid-19. *Tetap Kreatif Dan Inovatif Di Tengah Pandemi Covid-19*, 50-61.
- Savitri, A. 2021. Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *Isolec Proceedings*, 5(1), 159-166.

- Shoffa, S, dkk. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV Agrapana Media
- Sijabat Apriani. 2020. *Eksperimen Fisika Dasar*. Lombok Tengah: Forum Pemuda Aswaja
- Sinaga, M. S., & Rakhmawati, F. 2022. Desain Buku Saku Matematika Berbasis HOTS Kelas X Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1301-1314
- Siswanto, 2015. *Pendidikan Islam dalam Dialektika Perubahan*. Surabaya: Pena Salsabila
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Syahrum & Salim. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media