

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kulsum Wardatul Ulum^{1*}, Murharyana², Deden Hilmansah³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; kulsumwardatululum@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; murharyana83@staidaf.ac.id

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; dedenhilmansah@staidaf.aca.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi siswa dalam berdiskusi, kurangnya keterlibatan, serta minimnya keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan nilai signifikansi penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran SKI di MTs Qodarussalam Sindangkerta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode kuasi eksperimen dan desain penelitian menggunakan nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data melalui pre-test dan post-test. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada post-test sebesar 159,45, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dibandingkan nilai rata-rata pre-test sebesar 141,35 dengan selisih sebesar 18,10. Hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media wordwall terhadap keaktifan belajar siswa dengan kontribusi sebesar 90,5% dan 9,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai uji t hitung $>$ t tabel ($13.115 > 1.734$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media pembelajaran digital wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII MTs Qodarussalam Sindangkerta

Kata Kunci: Keaktifan Belajar Siswa, Media Pembelajaran Digital, Wordwall

ABSTRACT

This research is motivated by the low participation of students in discussions, lack of engagement, and minimal student learning activeness in Islamic Cultural History (SKI) subject. This study aims to determine the effect and significance value of using Wordwall learning media on the learning activeness of seventh-grade students in SKI subject at MTs Qodarussalam Sindangkerta. This study uses a quantitative approach, with a quasi-experimental method and a research design utilizing a nonequivalent control group design. Data collection techniques were conducted through pre-tests and post-tests. The data analysis techniques used in this study were simple linear regression analysis and hypothesis testing. The results showed that the average score on the post-test was 159.45, indicating an increase in the experimental class compared to the pre-test average score of

141.35, with a difference of 18.10. The results of the simple linear regression analysis revealed a significant influence of the use of Wordwall media on student learning activeness, with a contribution of 90.5% and 9.5% influenced by other factors. The hypothesis testing results obtained a t -count value $> t$ -table (13.115 > 1.734). Thus, it can be concluded that the digital learning media Wordwall has a significant influence on the learning activeness of seventh-grade students in Islamic Cultural History (SKI) subject at MTs Qodarussalam Sindangkerta.

Keywords: Digital Learning Media, Student Learning Activeness, Wordwall

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sangat cepat berdampak pada semua linear kehidupan, dimulai dari aspek ekonomi, sosial, dan pendidikan. Dengan adanya perkembangan tersebut teknologi telah menjadi bagian yang tak kalah penting dan berdampingan dengan kegiatan sehari-hari, selaras dengan ungkapan diatas bahwa teknologi juga dapat mempengaruhi bidang pendidikan yang memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap cara belajar dan mengajar. Mutu pendidikan akan tercipta dengan pesat karena dengan memiliki penyesuaian antara pendidikan dengan teknologi (Sinaga, 2024).

Revolusi digital membuat semua aspek kehidupan bertransformasi termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi ini melahirkan pandangan baru pada metode yang disampaikan pada saat pembelajaran di kelas. Penggunaan aplikasi edukasi, simulasi dan game edukatif dalam pembelajaran dapat menjadi kunci terbukanya pintu interaksi dalam pembelajaran di kelas (Sindi, 2023). Dengan demikian teknologi secara tidak langsung menuntut kehadiran inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas.

Menurut teori multimedia learning oleh Richard E (2009), pembelajaran akan lebih efektif ketika melibatkan kombinasi elemen visual yang interaktif, karena manusia memproses informasi melalui saluran ganda, yaitu verbal dan visual. Namun pada kenyataannya masih banyak sekolah yang mengandalkan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi sehingga terjadinya hal tersebut, sebagian kecilnya karena kurangnya pemahaman guru pada media yang dapat disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Asyhar mengungkapkan bahwa terdapat urgensi dari media pembelajaran yang tentunya dapat membantu seorang guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, menstimulus munculnya paradigma baru, memiliki jiwa daya saing dan memenuhi visi pendidikan global (Fadilah, 2023).

Selaras dengan hal tersebut berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs Qodarussalam Sindangkerta, ditemukan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih tergolong rendah. Dapat diamati bahwa tingkat partisipasi siswa dalam diskusi masih minim, rendahnya antusiasme dalam menanggapi stimulus dari guru, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam kelas selama pembelajaran. Salah satu faktornya yaitu dipengaruhi oleh penyampaian materi dengan metode penyampaian konvensional. Guru lebih menitik beratkan penyampaiannya hanya dengan ceramah dan meminta siswa untuk merangkum materi, tanpa ada kreativitas yang dituangkan dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung

merasa jenuh dan kurang motivasi untuk berinteraksi dalam mengikuti pembelajaran. Ketidakhadiran inovasi dalam media pembelajaran dapat menjadikan salah satu penyebab kurangnya stimulus bagi siswa dalam lebih aktif untuk belajar materi. Sedangkan menurut teori konstruktivisme Lev Vygotsky (1978) dalam konstruktivisme sosial menitikberatkan bahwa pembelajaran dapat lebih efektif ketika adanya interaksi sosial dari guru kepada siswa maupun siswa dengan teman sebayanya. Keaktifan belajar siswa pada pembelajaran akan terpicu oleh interaksi, hal tersebut interaksi menjadi faktor yang krusial. Menurut teori Vygotsky yang menekankan pada interaksi sosial dan budaya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif. Kemudian menurut Slavin menyatakan bahwa dalam memperkaya kognitif dan memicu adanya ide baru dari seorang siswa adalah dari interaksi sosial (Suardipa, 2020). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui komunikasi efektif antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat berperan sebagai alat yang memfasilitasi interaksi timbal balik dan memberikan stimulus dalam pembelajaran. Dalam pemakaian media tetap perlu diperhatikan relevansinya dengan mata pelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat pada tujuan dari mata pelajaran SKI yang dikutip oleh Rayhani yang menyatakan bahwa dengan mempelajari mata pelajaran sejarah siswa dapat menjadi ibrah dari sebab akibat sejarah peradaban, menjadikan tauladan dari sifat-sifat para tokoh sejarah dan dapat menanamkan nilai etika islam(Rayhani, 2024).

Dalam berbagai studi sebelumnya, wordwall telah banyak dilakukan, dengan berfokus pada motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satunya penelitian dari Melianti dan kawan-kawan yang menyatakan bahwa media wordwall dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Dotutinggi, 2023). Namun, penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar siswa tanpa meneliti lebih lanjut terhadap bagaimana media wordwall dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya meneliti pada mata pelajaran eksakta, sedangkan kajian mengenai mata pelajaran yang lebih spesifik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih terbatas. Salah satunya hasil dari penelitian Awalyah mengungkapkan bahwa media interaktif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikelas V(Awalyah, 2024).

Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis digital dapat mengintegrasikan pada interaksi dan keaktifan belajar siswa. Kemudian terdapat asumsi dari teori Mayer mengenai keterbatasan kapasitas dalam pembelajaran. Asumsi tersebut menjelaskan bahwa kapasitas penerimaan informasi manusia terbatas, hanya 5-7 informasi yang dapat ditangkap dalam satu pertemuan. Hal tersebut selaras dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang cukup membuat siswa terbebaskan dengan konteks sejarah yang biasanya disampaikan dengan cerita, banyak menulis dan banyak hafalan. Dengan teori multimedia ini akan memberikan visualisasi dari pemahaman siswa melalui penggunaan media wordwall dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan demikian dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkap, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital wordwall terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) khususnya pada siswa kelas VII di MTs Qodarussalam Sindangkerta.

METODE

Pendekatan pada penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan pada sampel atau populasi yang diteliti dengan menggunakan instrumen dan analisis data (Sugiyono, 2020). Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai signifikansi dari pengaruh variabel bebas yaitu penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap variabel terikat yaitu keaktifan belajar siswa. Dari tujuan diatas maka pemilihan pendekatan kuantitatif sangatlah sesuai untuk mengetahui nilai signifikansi melalui analisis data dengan menggunakan analisis statistik inferensial.

Metode eksperimen semu atau quasi eksperimen merupakan metode yang akan digunakan pada penelitian ini. Menurut Sugiyono, penelitian kuasi eksperimen merupakan desain penelitian yang gunakan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan pada variabel lain, tetapi pada pelaksanaannya subjek tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2020). Metode ini dipilih karena kondisi lapangan tidak memungkinkan pembagian kelas secara acak. Namun, meskipun demikian metode kuasi eksperimen ini masih tetap memungkinkan untuk mengukur pengaruh dari perlakuan media pembelajaran wordwall pada kelas eksperimen dan kelas yang tidak menerima perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran wordwall atau kelas kontrol. Meskipun demikian, peneliti tidak mempunyai kendali penuh dalam pembagian jadwal, kelas serta segala aturan disekolah. Desain penelitian ini melibatkan pemberian perlakuan berupa media wordwall pada kelas eksperimen dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Desain kuasi eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati perbedaan keaktifan belajar siswa, yaitu antara kelompok yang menerima perlakuan media wordwall (kelas eksperimen dengan media wordwall) dan kelompok yang tidak menggunakan media (kelas kontrol dengan metode konvensional). Dengan demikian peneliti dapat mengamati perbedaan keaktifan belajar siswa dalam kedua kelompok tersebut.

Populasi menurut Amarudin populasi adalah seluruh kelompok dalam wilayah dan waktu tertentu berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan yang kemudian tuntasnya akan diteliti oleh peneliti tersebut (Amruddin, 2024). Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VII di MTs Qodarussalam Sindangkerta. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel yang diambil adalah 20 siswa kelas VII yang mengikuti mata pelajaran SKI di MTs Qodarussalam Sindangkerta pada tahun pelajaran 2024/2025. Keaktifan belajar siswa di kelas VII menjadi fokus dalam penelitian ini karena pada fase ini, siswa mulai membentuk keterampilan berpikir aktif, interaksi sosial, dan kemandirian dalam belajar.

Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat, dengan variabel bebasnya media pembelajaran digital wordwall dan untuk variabel terikatnya yaitu keaktifan belajar siswa. Untuk menguji terdapat atau tidaknya pengaruh dari variabel bebas pada variabel terikat dapat dilakukan dengan uji regresi linear sederhana yang dapat membantu memberikan gambaran hubungan sebab akibat dari media wordwall pada penelitian ini. Sebelum melaksanakan uji analisis pada data, terdapat proses pengumpulan data, iwan mengemukakan prosedur pengumpulan data merupakan prosedur dan pengadaan untuk tujuan penelitian. Observasi dan angket digunakan sebagai proses pengumpulan data dalam penelitian ini.

Terdapat uji prasyarat untuk menempuh kelayakan uji regresi, diantaranya: pertama uji normalitas yang mana dapat menjadi penentu penelitian termasuk parametrik atau non parametrik; kedua uji linearitas untuk mengetahui hubungan antar variabel; ketiga uji homogen, karena data yang baik adalah data yang bersifat homogen; terakhir dapat dilengkapi dengan uji heteroskedastisitas yang merupakan langkah untuk menguji data yang terjadi gejala heteroskedastisitas atau tidak. Setelah keempat syarat dapat terpenuhi maka uji regresi layak dilaksanakan.

Kemudian untuk menguji hipotesis menurut Ismanto mengemukakan bahwa uji hipotesis merupakan pengujian terhadap pernyataan yang kebenarannya belum diketahui atau belum dapat dipastikan (Siregar, 2022). Pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji t. karena data pada penelitian ini dibawah dari 30 maka pemilihan uji t lebih tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menganalisis data dengan uji regresi linear sederhana. Pemilihan uji ini selaras dengan judul penelitian karena terdapat satu variabel independen dan satu variabel dependen. Pada penelitian ini variabel independennya yaitu media pembelajaran wordwall dan variabel dependennya yaitu keaktifan belajar siswa. data diperoleh dari dua kelas, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen atau kelas yang menerima perlakuan media wordwall dan kelas VII B di kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan media wordwall. Uji regresi linear sederhana dapat membantu dalam mencapai tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari media pembelajaran digital wordwall terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Qodarussalam Sindangkerta.

Sebelum melakukan uji regresi, data terlebih dahulu melalui uji prasyarat sebagai berikut:

1. Uji normalitas: nilai signifikansi sebesar 0,103 (Sig. > 0,05), sehingga data berdistribusi normal.
2. Uji homogenitas: diperoleh nilai Sig. 0,238 (Sig. > 0,05), artinya data bersifat homogen.
3. Uji linearitas: nilai Sig. sebesar 0,133 (Sig. > 0,05), sehingga terdapat hubungan linear antara variabel X dan variabel Y.

4. Uji heteroskedastisitas: nilai Sig. 0,743 (Sig. > 0,05), yang berarti tidak terdapat masalah heteroskedastisitas, sehingga data memenuhi asumsi regresi.

Hasil analisis regresi linear sederhana ditunjukkan pada tabel model summary, dengan nilai R-square sebesar 0,905. Hal ini berarti variabel independen (Wordwall) berkontribusi sebesar 90,5% terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan 9,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, misalnya motivasi intrinsik, lingkungan belajar, atau strategi guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall memberikan kontribusi yang besar terhadap keaktifan belajar, sejalan dengan teori multimedia yang menekankan pentingnya integrasi visual dan verbal dalam pembelajaran. Selain itu, pada tabel coefficients diperoleh nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran Wordwall terhadap keaktifan belajar siswa. Uji t juga menunjukkan hasil t hitung = 13,115 > t tabel = 1,734, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall memiliki pengaruh yang signifikan dan positif keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Qodarussalam Sindangkerta.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran digital wordwall terhadap keaktifan belajar siswa, sesuai dengan tujuan penelitian. Hal tersebut dapat terlihat dari peningkatan hasil posttest dibandingkan dengan pretest. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 141,35 (pretest) menjadi 159,45 (posttest), dengan selisih 18,1. Sedangkan pada kelas kontrol, peningkatan hanya dari 137,95 menjadi 141,90, dengan selisih 3,95.

Selain itu hasil dari analisis uji regresi linear sederhana dapat menjadi penguat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penelitian ini dari media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan belajar siswa. Terdapat nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Dengan dasar pengambilan keputusan bahwa ketika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan dan ketika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil uji regresi data pada penelitian ini nilai signifikansi senilai 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$ berarti media pembelajaran wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. sehingga ini merupakan langkah efektif dan inovatif yang baik dalam pembelajaran di sekolah, khususnya di MTs Qodarussalam Sindangkerta yang sebelum belum memanfaatkan media digital pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Efektivitas dalam pembelajaran tersebut terjadi karena tidak memfokuskan pada satu saluran verbal, tetapi juga visual. Richard E mayer menegaskan dalam teori multimedianya bahwa efektifitas ketersampaian materi/informasi dengan menggunakan dua saluran utama yaitu visual dan verbal. Seperti halnya media wordwall yang digunakan pada saat penelitian dikelas dengan menggunakan fitur quiz yang mana memberikan visualisasi bagi siswa untuk memilih jawaban yang

relevan. Selain itu juga terdapat pemakaian fitur spell the word yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan, game ini dapat menstimulus siswa karena bentuk seperti tebak-tebakan yang membuat siswa mengingat kembali materi dengan cara lebih menarik.

Menurut (Nafian et al., 2024), Wordwall memiliki beberapa kelebihan, antara lain: membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membantu pemahaman materi, menarik perhatian, dan meningkatkan keaktifan siswa. Namun, kekurangannya terletak pada sifatnya yang dominan visual dan membutuhkan waktu dalam proses pembuatan. Meskipun demikian, dari kekurangan tersebut dalam penelitiannya (Mujahidin et al., 2021) mengemukakan media wordwall termasuk kedalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar, menumbuhkan semangat dan dapat meningkatkan prestasi siswa.

Indikator keaktifan belajar siswa yang dikemukakan Sudjana dalam (Fitria et al., 2023), bahwa siswa yang memenuhi kategori aktif ialah yang dapat memenuhi beberapa indikator-indikator berikut ini: Ikut aktif dalam mengerjakan tugas, melibatkan diri dalam problem solving, aktif dalam proses tanya jawab antar teman sebaya ataupun dengan guru, aktif dalam memperoleh informasi, terlibat dalam kelompok baik dalam musyawarah ataupun diskusi, mengenal dan dapat memahami kemampuan diri sendiri, berlatih dalam memecahkan masalah dan mengimplementasikan informasi yang telah didapat. Dari indikator-indikator tersebut dapat memberikan wawasan bahwa penilaian keaktifan belajar siswa bukan hanya kepada siswa yang berani bertanya dan berpendapat saja, akan tetapi dapat dilihat dari penyelesaian ketika ada permasalahan, dalam berdiskusi dalam kelompok, mengenali diri hingga mengimplementasikan.

Keaktifan siswa selama pembelajaran memiliki peran yang cukup penting karena dapat mendorong pengetahuan dan keterampilan siswa. Hal ini sependapat dengan (Amahorseya & Mardliyah, 2023) pembelajaran yang berhasil itu ketika semua atau sebagian dari peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, sosial maupun mental dalam pembelajaran. Interaksi dua arah yang terjalin antara guru dan siswa memungkinkan terjadinya transfer ilmu secara efektif, bahkan dapat menjadi ruang belajar bagi guru dari pendapat atau pertanyaan siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial antara guru dan siswa maupun antar siswa sebagai faktor krusial dalam pembelajaran (Amahorseya & Mardliyah, 2023). Hal ini selaras dengan prinsip teori konstruktivisme Vygotsky yaitu : siswa dibimbing oleh guru sebagai mediator untuk mengkonstruksi pengetahuan dan bahasa yang menjadi simbol atau tanda dalam memulai dalam komunikasi.

Guru harus berkompeten dalam menyajikan media sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, hingga dapat meningkatkan motivasi siswa ketika pembelajaran dengan kompetensi dalam merencanakan, menggunakan dan menyesuaikan dengan gaya belajar siswa (Azizah Siti Lathifah et al., 2024). Sejalan dengan itu, Keller (1987) melalui model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian, relevan dengan materi, meningkatkan kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan dalam proses belajar. Pada intinya, kembali lagi kepada kemampuan guru dalam menyajikannya di depan kelas.

Dengan demikian, penggunaan media Wordwall terbukti berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Media ini dapat menjadi referensi penting bagi guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui pemanfaatan teknologi digital. Namun, keberhasilan Wordwall tetap sangat bergantung pada kompetensi guru dalam merancang dan menyajikan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian, peneliti memperoleh kesimpulan terkait dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MTs Qodarussalam, sebagai berikut:

Penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan belajar siswa terbukti memiliki pengaruh signifikan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti media pembelajaran wordwall (variabel X) memiliki pengaruh yang signifikan pada keaktifan belajar siswa (variabel Y).

Selanjutnya, besarnya pengaruh dapat dilihat dari perbandingan antara thitung dan ttabel pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai thitung sebesar 13.115 dan ttabel 1.734, maka jika dibandingkan nilai tersebut $13.115 > 1.734$ maka artinya variabel X memiliki pengaruh positif terhadap variabel Y. Hasil perolehan bahwa thitung > ttabel maka dapat menentukan hipotesis penelitian, dengan hasil bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mana H_a pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan belajar siswa.

Adapun kontribusi pengaruh penggunaan media wordwall terhadap keaktifan belajar siswa terdapat nilai R-square yang menunjukkan sebesar 0,905 hasil perhitungan dengan koefisien determinasi dari Rhitung sebesar 0,951 ($0,951 \times 0,951 = 0,905$). Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh dari penggunaan media wordwall terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) berkontribusi sebesar 90,5 % ($0,905 \times 100$ %). Sedangkan siswanya 9,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Terdapat beberapa rekomendasi dari pada penelitian ini, diantaranya: pertama bagi guru, diharapkan dapat lebih memanfaatkan media Wordwall dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), khususnya pada materi-materi SKI yang bersifat naratif atau mengandung banyak hafalan. Namun, penelitian ini belum mengukur kesiapan guru secara menyeluruh dalam menggunakan teknologi, sehingga dibutuhkan pelatihan atau pendampingan lanjutan agar pemanfaatan media lebih optimal; Kedua bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media interaktif seperti Wordwall tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan kolaboratif. Keaktifan belajar sangat penting untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Meskipun demikian, penelitian ini belum mengkaji secara khusus faktor-faktor internal seperti motivasi, minat, atau gaya belajar siswa yang juga berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar; Ketiga bagi peneliti selanjutnya, disarankan

untuk mengembangkan variabel lain seperti minat belajar, hasil belajar kognitif, atau literasi digital siswa sebagai faktor pendukung dalam pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada mata pelajaran lain atau jenjang yang berbeda, untuk melihat konsistensi efektivitas Wordwall dalam konteks pembelajaran yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- A Rayhani. (2024). Analisis Karakteristik Materi Pendidikan Agama Islam Bidang Sejarah Kebudayaan Islam Di Berbagai Jenjang Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnall Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Awalyah, N. (2024). Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. 138.
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%Ahttp s://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Dr. Amruddin, S.Pt., M.Pd., M. S. (2024). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Business and Professional Communication Quarterly* (Vol. 87, Issue 3, pp. 383–403). <https://doi.org/10.1177/23294906231165738>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. 09, 1004–1018.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). 01(04), 747–750.
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10.

<https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>

Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116.

<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>

Siregar, H. D., Wassalwa, M., Khairina Janani, & Harahap, I. S. (2022). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrika. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 1(1), 3.

<https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/44%0Ahttps://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/download/44/74>

Suardipa, I. P. (2020). *Sociocultural-Revolusion Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran Pendahuluan*. 1.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).