

PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH DI MTSN 1 KOTA PAYAKUMBUH

Nurul Fatiha¹, Nurhasnah², Fajriyani Arsyah³, Darul Ilmi⁴

¹ Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

¹Email Korespondensi: nurulfatiha0702@gmail.com

Abstrak. Peneliti melakukan penelitian di MTsN 1 Kota Payakumbuh yang disebabkan oleh faktor kesehatan yang mempengaruhi minat siswa dalam fiqh dan rendahnya pemahaman siswa tentang subjek. Selain itu, banyak siswa yang menyimpang dari pelajaran dan tidak sesuai dengan penjelasan guru. Penelitian kuantitatif ini melibatkan 60 siswa., Uji Normalitas uji statistik Kolmogorov Smirnov, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, dilanjutkan dengan Uji determinasi koefisien. Dari hasil penelitian dan analisis data diperoleh Pembelajaran sehingga kurang mampu Dengan taraf signifikan 5%, perhitungan uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 0,000 < 0,005$. Ini menunjukkan bahwa hipotesis tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall memengaruhi minat siswa dalam belajar fiqh di MTsN 1 Kota Payakumbuh. meningkatkan semangat dan minat siswa terhadap pendidikan, terlebih lagi sumber ilmu dalam proses pembelajaran masih dikuasai oleh guru sehingga menjadikan siswa aktif. jarang berperan. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh wordwall sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa fiqh di MTsN 1 Kota Payakumbuh. Adanya faktor kesehatan yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Wordwall, Minat Belajar Siswa

Abstract. Researchers conducted research at MTsN 1 Payakumbuh City which was caused by health factors that influenced students' interest in fiqh and students' low understanding of the subject. Apart from that, many students deviate from the lesson and do not listen according to the teacher's explanation. This quantitative research involved 60 students. Normality Test, Kolmogorov Smirnov statistical test, Homogeneity Test, Hypothesis Test, followed by the Coefficient determination test. From the results of research and data analysis, it was found that learning was less capable. With a significance level of 5%, the t test calculation showed that $t_{count} = 0.000 < 0.005$. This shows that the hypothesis shows that the wordwall learning media influences students' interest in studying fiqh at MTsN 1 Payakumbuh City. increase students' enthusiasm and interest in education, moreover the source of knowledge in the learning process is still controlled by the teacher so that it makes students active. rarely plays a role. The aim of this research is to see the effect of wordwall as a learning medium on students' interest in learning fiqh at MTsN 1 Payakumbuh City. There are health factors that influence students' interest in learning.

Keywords: *Wordwall Media, Student Learning Interests*

PENDAHULUAN

Peran guru sangat krusial dalam menentukan dan menerapkan strategi, metode, serta media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa (Maysa Latifa, et al, 2024). Keberhasilan proses pembelajaran di kelas tidak hanya bergantung pada penyampaian materi, tetapi juga pada kemampuan guru untuk merangsang minat, perhatian, dan konsentrasi siswa (Pratama, 2024). Dalam situasi pembelajaran saat ini, guru dituntut untuk proaktif dan kreatif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa berpikir kritis dan rasional.

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru wajib memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Undang-undang ini menegaskan bahwa guru harus santun, empatik, dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik dengan siswa. Lebih lanjut,



Permendiknas No. 56/M/2022 tentang pedoman pelaksanaan kurikulum dalam perspektif pemulihan belajar menyatakan pentingnya memenuhi minat, bakat, dan potensi siswa secara utuh. Peraturan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi kunci dalam proses pembelajaran yang efektif.

Dalam konteks pendidikan Islam, Surat Edaran Kementerian Agama (Kemenag) Nomor B-686.1/DJ.I.I/PP.00/03/2020 menggaris bawahi pentingnya penggunaan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Berdasarkan panduan ini, calon guru dan peneliti pendidikan Islam memiliki tanggung jawab untuk memilih media yang tepat, seperti Wordwall, untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Pilihan media yang tepat akan membantu guru menyampaikan informasi secara efektif dan menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diterima dalam (Suprano et al, 2021).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran didasarkan pula pada nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an. Dalam QS. An-Naml (27:29-30), dikisahkan tentang Ratu Balqis yang menerima surat dari Nabi Sulaiman. Dalam Tafsir al-Misbah, ayat ini menunjukkan bahwa Nabi Sulaiman menggunakan media komunikasi berupa surat untuk menyampaikan pesan kepada Ratu Balqis. Penggunaan surat sebagai media komunikasi ini mengajarkan bahwa media dapat digunakan untuk memudahkan penerima dalam memahami pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat dianjurkan, terutama media yang interaktif dan menarik.

Penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan, seperti Wordwall, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Moorhouse, B. L., & Kohnke, L, 2024). Media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian juga menekankan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media seperti Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Selain itu, Wordwall juga menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat merasa lebih tertarik dan termotivasi.

Salah satu keuntungan dari penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran adalah fleksibilitasnya. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Selain itu, siswa tidak perlu mengunduh aplikasi khusus untuk mengakses Wordwall, karena cukup dengan mengikuti tautan yang diberikan oleh guru. Fitur-fitur ini membuat Wordwall menjadi salah satu pilihan media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa dapat belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan (Arimbawa, I. G. P. A., 2021).

Minat belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut beberapa ahli, minat belajar adalah kecenderungan individu untuk belajar dan berhubungan erat dengan emosi positif, keterikatan, dan peningkatan proses kognitif (Nisa A, 2021). Ketika siswa memiliki minat terhadap pembelajaran, mereka akan lebih fokus dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Sebaliknya, ketika siswa tidak tertarik, mereka cenderung tidak memperhatikan dan bahkan merasa bosan selama proses belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang mampu menarik minat siswa agar hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan temuan awal yang dilakukan oleh peneliti di sekolah, beberapa siswa tampak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Fiqih. Dalam wawancara, guru Fiqih menyatakan bahwa beberapa siswa terlihat jenuh dan tidak fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata

pelajaran Fiqih masih rendah. Kondisi ini memerlukan solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti Wordwall.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi “Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 1 Kota Payakumbuh.”

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh. Penelitian eksperimen ini difokuskan pada bagaimana variabel bebas, yaitu media Wordwall, dapat memengaruhi variabel terikat, yaitu minat belajar siswa. Penelitian kausal ini dirancang untuk melihat perbedaan tingkat minat antara kelompok siswa yang menggunakan media Wordwall dan kelompok siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Penelitian dilaksanakan di MTsN 1 Kota Payakumbuh pada Maret – Mei 2024. Lokasi ini dipilih karena permasalahan rendahnya minat belajar siswa di sekolah tersebut yang menjadi fokus penelitian. Sebanyak 60 siswa kelas VII dijadikan subjek penelitian dengan metode purposive sampling. Kelompok eksperimen akan diberikan pembelajaran menggunakan Wordwall, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket yang akan dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, hipotesis, dan koefisien determinasi untuk mengukur dampak media Wordwall terhadap minat belajar siswa (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah. Tuliskan temuan-temuan ilmiah yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan tetap harus ditunjang oleh data-data yang memadai.

A. Wordwall

1. Jenis Media Wordwall

Seperti yang disebutkan sebelumnya, media wordwall terdiri dari berbagai jenis permainan. Berikut adalah beberapa jenis permainan yang dapat digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1
Jenis Permainan Dalam Wordwall

Masing-masing dapat dilihat dari gambar 2.1 di atas. Sebuah deskripsi jenis permainan dapat ditemukan di Wordwall:



- a. Pada permainan mencocokkan, siswa harus mencocokkan dengan menggerakkan setiap tombol di sebelah definisinya.
- b. Kuis: Sebuah permainan yang terdiri dari set pertanyaan pilihan ganda di mana pemain harus memilih jawaban yang tepat untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- c. Permainan "Roda Acak": Permainan ini tidak memiliki nilai, jadi itu meminta siswa memutar roda dan mengatakan atau menjelaskan apa yang telah mereka lakukan. Ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan untuk membantu siswa memahami dan mengingat instruksi guru.
- d. Dalam permainan ini, saat membuka sebuah kotak, siswa diminta memilih jawaban yang sesuai dengan foto atau kalimat yang telah dipilih.
- e. Dalam game "Find a Match", siswa diminta untuk menemukan jawaban yang benar dan kemudian menemukan kecocokan dengan jawaban yang hilang.
- f. Memperbaiki kalimat: Siswa harus memasukkan kata-kata agar kalimatnya benar.
- g. Pengelompokan Grup: Dalam permainan ini, siswa diminta untuk mengelompokkan atau mengurutkan jawaban yang benar berdasarkan kelas mereka.
- h. Siswa diminta untuk mengejar labirin dan menemukan jawabannya di labirin sambil melarikan diri bersama hewan tanpa mengenai musuh.
- i. Kuis Pertunjukan Game: Kuis ini terdiri dari soal pilihan ganda, dan siswa harus memilih jawaban yang benar. Kuis ini memiliki batas waktu, poin bonus, dan kesempatan untuk bertahan hidup. Untuk mencocokkan satu gambar dengan gambar lainnya.
- j. Matching Pairs meminta siswa mengetuk pasangan ubin yang berisi gambar dan membuka ubin satu per satu.
- k. Kata-kata yang Hilang: Ini adalah kegiatan di mana siswa harus mengisi pernyataan dengan kata-kata yang hilang. Siswa diberi fragmen kata yang hilang dan diminta untuk menentukan apakah kata tersebut melengkapi kalimat atau tidak.
- l. Anagram: Untuk membentuk kata yang benar, siswa menyeret atau memindahkan huruf.
- m. Diagram berlabel meminta Anda menempatkan Pi di tempat yang tepat di gambar.
- n. Siswa diberi set kartu acak yang berisi gambar atau pertanyaan. Permainan ini dimainkan secara online.
- o. Dalam permainan "temukan tikus ini," beberapa dibuat untuk setiap jawaban, dan siswa harus memukul mouse pada hal yang benar.
- p. Meletuskan Balon: Siswa diminta untuk meletuskan balon dan mengartikulasikan setiap kata kunci.
- q. Topik Menerbangkan: Jika siswa mengendalikan pesawat melalui PC, mereka harus menggunakan fitur sentuh perangkat Android atau keyboard.
- r. Teka-teki silang mengharuskan siswa memperhatikan instruksi dan menyelesaikan teka-teki silang.

2. Karakteristik Media Wordwall

Media berbasis dinding Wordwall harus memenuhi kriteria berikut. kita ketahui:

- a. Tingkat kesulitan berbeda-beda tergantung level tiap permainan. Ketika seorang Semakin banyak siswa memainkan permainan, semakin sulit permainan itu meningkat, begitu pula sebaliknya. Level Ini dapat ditempatkan pada akhir atau awal permainan, tergantung pada pilihan guru.
- b. Kuis. Ini menarik dan menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk berbicara tentang setiap pertanyaan dan memungkinkan mereka mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan mereka.
- c. Untuk meningkatkan keterampilannya, Siswa memainkan semua permainan dan, tentu saja, sering gagal, tetapi dengan mengatasinya, kemampuan pemecahan masalah mereka meningkat dan semakin disempurnakan.
- d. Kita bisa bermain sendiri atau berkelompok. Ciri-ciri media berbasis dinding kata di atas membuat siswa sejenak lupa bahwa dirinya masih dalam proses belajar.
- e. Membuat siswa sejenak lupa bahwa dirinya masih dalam proses belajar meningkatkan minat dan kesenangan siswa dalam belajar, terutama ketika mengerjakan latihan-latihan yang disediakan.

3. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall

Ketahuiilah bahwa media berbasis Wordwall ini dapat digunakan di Android dan laptop atau PC, dan tampilannya sama.

Berikut adalah langkah-langkah menggunakan Wordwall.

- a. Siswa akan menerima link tugas dari guru mereka, dan mereka akan membuka link tersebut.



Gambar 2

Proses penggunaan Wordwall:

- b. Setelah itu, siswa dapat menekan tombol "mulai" di tampilan.



Gambar 3

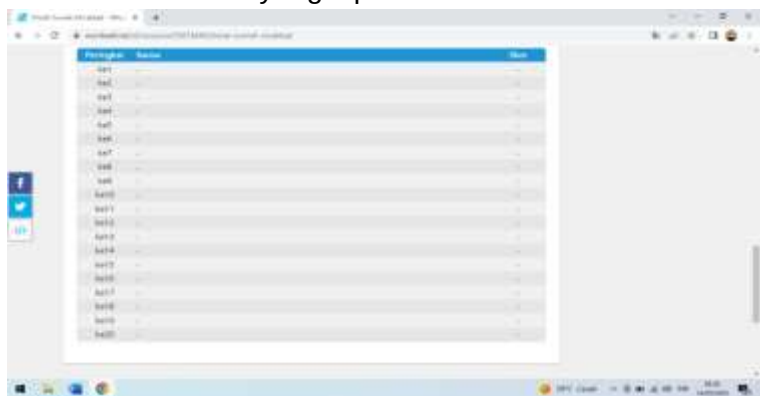
Proses Penggunaan Wordwall

- c. Game dimulai dengan perintah, pertanyaan, dan timer, yang jika fitur timer diaktifkan terus berjalan.



Gambar 4
Penggunaan Wordwall

- d. Ketika sudah selesai mengerjakan, siswa mengisi kolom nama dan nantinya siswa bisa melihat score yang diperoleh.



Gambar 5
Langkah-langkah Penggunaan Wordwall

- e. Siswa yang kurang berhasil dapat mengulangi tugasnya jika instruktur memilih tombol ulangi.
- f. Pendidik dengan mengklik tombol Score Me/Top to Low, Anda dapat melihat skor siswa di akun Wordwall mereka.

Dalam penelitian ini yang dibahas/dikaji peneliti yaitu Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTsN 1 Kota Payakumbuh.

a. Uji Validitas

Validitas didefinisikan sebagai alat untuk mengukur apa yang akan diukur. Hasil uji coba yang dilakukan dengan program SPSS versi 22. Lembar instrumen terdiri dari tiga puluh item pertanyaan.

Hasil uji validitas instrumen kuisioner menunjukkan bahwa dua puluh dua dari 30 intrumen penelitian tersebut valid. Oleh karena itu, jumlah instrumen yang akan digunakan untuk mengukur pengaruh minat belajar siswa dengan menggunakan media wordwall adalah 22 item.

b. Uji Reabilitas

Untuk variabel Y, Alfa Cronbach sebesar 0,709 ditunjukkan dalam hasil uji reliabilitas, yang dapat dilihat pada tabel di atas. Hal ini dapat diterima karena peralatan yang digunakan ditunjukkan dapat diandalkan dan handal sebagai alat pengumpul data.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.709	22

Tabel. 1 Uji Reabilitas

Hasil uji reabilitas yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa Cronbach's Alpha variabel Y sebesar 0,709 berarti dapat diterima sehingga instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpulan data.

B. Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa di MTsN 1 Kota Payakumbuh

1. Uji Normalitas

Untuk memudahkan perhitungan untuk normalitas data variabel X dan Y dalam penelitian ini, kemudian peneliti menggunakan software SPSS 22.

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test Eksperimen (PBL)	.176	31	.015	.941	31	.086
Post Test Eksperimen (PBL)	.182	31	.011	.890	31	.014
Pre Test Kontrol (Konvensional)	.177	31	.014	.913	31	.015
Post Test Kontrol (Konvensional)	.183	31	.010	.763	31	.015
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel 2 Uji Normalitas

Menurut tabel 2 di atas, hasil pencarian dari SPSS 22 ditunjukkan. Jika jumlah responden >50, peneliti menggunakan kolmogorov-Smirnov untuk membaca, dan jika jumlah responden kurang dari <50, peneliti menggunakan Shapiro-Wilk untuk membaca. Nilai untuk variabel minat belajar yang digunakan dalam kelas eksperimen terhadap penggunaan media wordwall adalah 0,05> 0,15> 0,11> 0,14> dan >0,10. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini memiliki distribusi normal.

b. Uji Homogenitas



Uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa dua data adalah homogen, dengan cara membandingkan variasinya. Oleh karena itu, kita berhadapan dengan kelompok-kelompok yang berada dalam kondisi yang sama sejak awal.

Test of Homogeneity of Variance		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	4.790	1	60	.105
	Based on Median	2.702	1	60	
	Based on Median and with adjusted df	2.702	1	43.691	
	Based on trimmed mean	3.792	1	60	

Tabel 3 Uji Homogenitas

Nilai signifikansi yang digunakan sebesar 0,105, artinya lebih dari 0,05, menurut hasil perhitungan, yang merupakan hasil pencarian yang dilakukan menggunakan SPSS 22, yang ditunjukkan pada tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa variabel-variabel tersebut memiliki varian yang seragam.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji T)

Penelitian ini di uji menggunakan SPSS 22.

Independent Samples Test											
		t-test for Equality of Means									
		Levene's Test for Equality of Variances							95% Confidence Interval of the Difference		
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. Error difference	Lower	Upper	
	Equal variances not assumed	4.790	.033	8.745	60	.000	26.61290	3.04314	20.52572	32.70009	
				8.745	44.617	.000	26.61290	3.04314	20.48225	32.74355	

Tabel 4 Uji Parsial (Uji T)

Hasil perhitungan Uji T menunjukkan bahwa nilai signifikansi p adalah 0,00 dan bahwa Ho atau Ha ditolak karena $p < 0,05$. Akibatnya, ada kemungkinan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar. menggunakan media wordwall daripada metode konvensional.

3. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 22:

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	12.095	1	12.095	.177	.677 ^b
	Residual	1986.099	29	68.486		
	Total	1998.194	30			

a. Dependent Variable: Pengaruh Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Pengaruh Media Wordwall

Tabel 5 Uji Koefisien Determinasi

Ditunjukkan dari tabel di atas bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena Fhitung 177 dengan taraf signifikan 0,677 lebih besar dari 0,05. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Kota Payakumbuh dipengaruhi oleh penggunaan wordwall.

PEMBAHASAN

Faktor utama dalam penelitian ini adalah pengembangan minat belajar siswa dengan menggunakan media Wordwall. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa di kelas eksperimen lebih tertarik dalam pembelajaran menggunakan media Wordwall dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pendidikan konvensional, yaitu ceramah.

Pada kelas eksperimen, Wordwall digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat menghindarkan siswa dari rasa bosan. Sebelum pembelajaran dimulai, guru mengawali dengan mengajak siswa berdoa, mengabsen, menyapa, dan menanyakan kabar. Guru kemudian menggunakan proyektor untuk menampilkan konten pembelajaran seperti teka-teki silang atau pencocokan kata. Guru memperbolehkan siswa membawa ponsel untuk mengakses tautan yang diberikan, di mana siswa menjawab pertanyaan melalui tautan tersebut.

Selama kegiatan pembelajaran, guru mengawasi dan mendampingi siswa yang memerlukan bantuan. Setelah selesai, guru mereview jawaban siswa dan meminta siswa yang belum benar menjawab untuk memperbaiki jawabannya. Guru menutup sesi dengan refleksi bersama, mengingat kembali apa yang dipelajari, dan memberikan informasi tentang pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, siswa memulai dengan doa, diikuti oleh guru yang meminta mereka mereview materi sebelumnya tentang shalat dalam kondisi tertentu. Siswa kembali mengakses Wordwall untuk menjawab teka-teki silang dan pencocokan kata. Setelah refleksi pembelajaran, guru memberi tahu siswa bahwa pada pertemuan ketiga akan dilakukan penilaian harian.

Pada pertemuan ketiga, pembelajaran diawali dengan doa dan pengulangan materi selama 10 menit. Siswa kemudian diarahkan untuk mempersiapkan ruang kelas untuk



penilaian dengan menjaga jarak meja mereka. Penilaian harian dilakukan dengan mengerjakan kembali teka-teki silang dan pencocokan kata yang sebelumnya telah dipelajari. Setelah penilaian selesai, sesi diakhiri dengan doa bersama sebelum pulang.

Pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan dengan metode ceramah. Guru mengajak siswa untuk membaca buku dan menjelaskan materi tentang shalat dalam kondisi tertentu. Siswa memiliki kesempatan bertanya tentang hal yang kurang dipahami, dan guru membagi siswa menjadi lima kelompok untuk berdiskusi dan mencapai kesimpulan bersama mengenai topik yang dipelajari.

Penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Kota Payakumbuh meningkat dengan penggunaan Wordwall. Hasil analisis menunjukkan nilai Fhitung sebesar 177 dengan taraf signifikansi $0,677 > 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji-t menunjukkan minat belajar siswa meningkat signifikan dengan $p = 0,00$ ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall sebagai alat pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Kota Payakumbuh secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Wordwall, yang menghadirkan beragam jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata, terbukti mampu menarik perhatian siswa, memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta mengurangi kejenuhan dalam belajar. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, dengan nilai Fhitung sebesar 177 dan p-value 0,00 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji validitas, reliabilitas, serta uji normalitas dan homogenitas data, penggunaan Wordwall memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang andal dan dapat diandalkan dalam penelitian ini. Dengan demikian, Wordwall disimpulkan sebagai media yang efektif dalam memotivasi siswa untuk lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran Fiqih.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Latifa, M., Pratama, A. R., Hasan, R. H., Kamal, M., & Zakir, S. (2024). Evaluation of interactive learning through the Quizizz application at MTsN 2 Payakumbuh City. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.18860/jpai.v10i2.24400>
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2024). Creating the conditions for vocabulary learning with Wordwall. *RELC Journal*, 55(1), 234-239. <https://doi.org/10.1177/00336882221092796>
- Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nata, A. (2011). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Grup.



- Nisa, A. (2017). Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.30870/jpbk.v2i1.3023>
- Pratama, A. R. (2023). Implementasi Metode Brainstorming Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas XI SMA Negeri 4 Bukittinggi. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 10(1), 120-130. <https://doi.org/10.58518/madinah.v10i1.1496>
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. (2022, January). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran komik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 1, pp. 87-96).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprapno, S., Fadqur, F., Totok, T., Haryanto, H., Hidayatullah, M., Hasan, M., ... & Muhaemin, M. (2021). *Tantangan pendidikan di masa pandemi Covid-19*. CV. Literasi Nusantara Abadi.