

**EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZDALAM
MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR PAI SISWA KELAS VII DI SMP
NEGERI 10 PASURUAN**

Anwar Fitrah Mubaroq¹⁾, Nur Hasan, M. Pd.I²⁾

¹Fakultas Agama Islam, Universitas PGRI Wiranegara
email: mubaroqaf@gmail.com

²Fakultas Agama Islam, Universitas PGRI Wiranegara
email: nurhasan.spdi.1988@gmail.com

ABSTRACT

Education is inseparable from the role of the teacher, teachers are required to be creative and innovative during learning because this can create an environment that makes students more enthusiastic about learning. Learning media is a key that can attract the attention of students, especially the media offered by media based on a game or game. Wordwall Quiz learning media can be a solution to offer more interactive learning.

This study aims to determine the 1) effectiveness of Wordwall Quiz-based interactive media in increasing student learning enthusiasm. 2) to find out whether there are differences in increasing learning enthusiasm between classes that use Wordwall Quizzes (experimental class) and classes that do not use Wordwall Quizzes (control class). In the subject of Islamic Religious Education class VII at SMP Negeri 10 Pasuruan.

Keywords: *Effectiveness, Wordwall Quiz Interactive Media, Increasing Student Learning Enthusiasm.]*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat saat ini dan salah satunya adalah pendidikan. Tuntutan akan hasil belajar yang berkualitas muncul sebagai akibat dari kemajuan teknologi, dikarenakan rakyat Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak sebagaimana yang telah disebutkan dalam pasal 31 ayat 1 UUD Republik Indonesia yang menyatakan bahwa “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”.¹ Untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, perlu dikembangkan model pembelajaran konvensional dan harus dikembangkan lebih lanjut menjadi media pembelajaran interaktif. Menurut Ariani dan Haryanto, agar pembelajaran menjadi aktif, berkembang, interaktif dan berkualitas, maka diperlukan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran di era modern saat ini.²

Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif selama pembelajaran karena hal tersebut dapat menjadikan lingkungan yang membuat siswa akan lebih bersemangat dalam belajar. Media Pembelajaran merupakan sebuah kunci yang dapat menarik perhatian peserta didik, apalagi media yang ditawarkan media yang basisnya sebuah game atau permainan. Secara luas sebuah permainan sifatnya sangat menyenangkan dan dapat memberikan pemahaman. Beberapa sumber menyatakan bahwa pembelajaran yang memiliki sifat pendekatan permainan dan melibatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam digital, memperlihatkan sebuah keinginan yang sangat besar dalam kelanjutan proses pembelajaran selanjutnya dibandingkan dengan pembelajaran bersifat konvensional.

Dengan paparan pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya daya tarik peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sangatlah diperlukan, pada saat peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan sehingga keaktifan dalam pembelajaran sendiri akan semakin meningkat. Ada dua peran antusiasme dalam sebuah pembelajaran, 1) Sebagai suatu penggerak psikis didalam diri seorang manusia sehingga muncul perasaan ingin untuk belajar dan memastikan agar tetap terus berlangsung suatu pembelajaran demi suatu tujuan tertentu. 2) Memberikan sebuah kenyamanan dalam sebuah proses pembelajaran sehingga menimbulkan sebuah energi dan kesenangan agar lebih rajin dalam belajar).

¹Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

²Ariani, N., & Haryanto, D, *Pembelajaran multimedia di sekolah: pedoman pembelajaran inspiratif, konstruktif, dan perspektif*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2010), Hal 22.

Sebagaimana hasil pra-survei yang sudah dilakukan di SMP NEGERI 10 PASURUAN dengan guru bidang studi pendidikan agama Islam didapatkan hasil, yakni sekolah memakai kurikulum K13 bagi kelas VIII dan IX, adapun kelas VII memakai kurikulum merdeka, dan yang kedua pada pembelajaran tenaga pendidik belum mempergunakan media interaktif, dalam pembelajaran pendidik hanya menggunakan media LKS yang mana peserta didik hanya terpaku pada buku saja, sehingga beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar, selain itu belum tersedianya media pembelajaran yang memadai juga kurangnya sarana dan prasarana, selanjutnya yang ketiga yakni belum maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi.³ Sehingga perlu penerapan media ajar interaktif berbasis *Wordwall Quiz* guna meningkatkan pembelajaran tatap muka pada pelajaran PAI di SMP NEGERI 10 PASURUAN.

METODE

Penelitian kuantitatif merupakan metode yang dipakai dalam penelitian ini sebagai metode penelitian berbasis klasifikasi, dapat diamati dan terukur dengan pemeriksaan populasi atau sampel, dilanjutkan dengan pengumpulan data, menggunakan instrumen penelitian dan diakhiri dengan analisis data. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis (dugaan sementara) yang telah ditetapkan.⁴

VARIABEL PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (*Independen*) yang terdapat pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* dan variabel terikat (*Dependen*) yang terdapat pada Antusiasme belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran berbasis Aplikasi *Wordwall* sebagai sebabnya, dan antusiasme siswa untuk akibatnya. Sehingga dapat dilihat seberapa besar pengaruh dan efektifitas dalam penelitian ini.

RANCANGAN PENELITIAN

Pendekatan *True Experimental Design* yang digunakan oleh peneliti dengan desain kelompok kontrol uji sebelum-sesudah, dengan sekelompok subjek yang diambil dari populasi tertentu dan diuji terlebih dahulu, kemudian diuji pengolahan sekuensial. Setelah perlakuan, subjek menjalani tes untuk mengukur tingkat antusiasme siswa dalam kelompok

³Wawancara dengan Ibu Winarni, selaku guru agama di SMP Negeri 10 Pasuruan, Pada hari Selasa, tanggal 13 Juni 2023 pukul 08.16 WIB

⁴Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.14

ini. Estimasi yang diberikan mencakup bobot yang sama. Selisih antara hasil pretest dan posttest menunjukkan hasil dari treatment yang dilakukan.

POPULASI Dan SAMPEL

POPULASI

Menurut Sukardi, populasi ialah sekelompok orang, hewan, peristiwa atau benda yang hidup bersama di suatu tempat dan dimaksudkan untuk menjadi subjek hasil penelitian. Populasi penelitian ini adalah 551 siswa SMP NEGERI 10 PASURUAN tahun ajaran 2022/2023.

Populasi Penelitian

No.	Kelas	Populasi
1.	Kelas VII	184 siswa
2.	Kelas VIII	183 siswa
3.	Kelas IX	184 siswa
	Jumlah Populasi	551 siswa

SAMPEL

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan seluruh populasi yang diteliti. Karakteristik ini juga dapat digunakan untuk mewakili seluruh populasi. Sampel yang benar-benar representatif yang harus diambil dari populasi.⁵Peneliti menggunakan cluster random sampling (*regional sampling*) sebagai metode pengambilan sampel. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan dalam pengambilan sampel, antara lain:

1. Pengumpulan semua angka populasi yang tersedia.
2. Seleksi multi-cluster (membagi populasi menjadi kelompok-kelompok yang berbeda).
3. Dari beberapa cluster yang telah diketahui kemudian mengacaknya menjadi objek-objek kecil.

Dari langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan bahwa jumlah seluruh siswa SMP NEGERI 10 PASURUAN sebagai populasi, setelah diketahui populasinya, peneliti dapat mengambil sampel dengan menggunakan metode cluster (pengelompokkan sampel). Setelah peneliti mengetahui pengelompokan populasi, peneliti mengambil sampel secara acak untuk mendapatkan hasil yaitu kelas VII. Kemudian sampel yang terpilih dalam cluster dikembalikan dan ditarik secara random untuk menentukan objek yang akan digunakan

⁵Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.118

sebagai kelas control dan kelas eksperimen, dari penggunaan metode tersebut peneliti akhirnya melakukan kelas control pada kelas VII B sedangkan kelas eksperimen akan dilakukan di kelas VII A.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN PENGEMBANGAN INSTRUMEN

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk memperoleh data yang akurat Peneliti menggunakan berbagai sumber untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Informasi dapat diperoleh dari sumber primer dan sekunder. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Angket

Pengumpulan data primer dapat dilakukan melalui angket. Angket merupakan pertanyaan tertulis yang isinya tergantung dari apa yang peneliti ingin ambil datanya yang bisa menjawab masalah dari topik penelitian. Kuesioner ini juga cocok bila jumlah responden sangat banyak dan tersebar di wilayah yang luas, dimana responden baik secara langsung maupun melalui perantara seperti misalnya. B. melalui surat atau Internet, dapat dikirimkan.⁶

2. Wawancara

Dalam wawancara, teknik pengumpulan data adalah percakapan antara pewawancara dengan informan yang bertujuan untuk mencari informasi. Peneliti dapat melakukan wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur.⁷

3. Dokumentasi

Data dapat dikumpulkan melalui dokumentasi yaitu mencatat hal yang dianggap perlu dalam penelitian ini dan mengambil data melalui bentuk gambar maupun bentuk tulisan. Dan teknik pengumpulan data ini peneliti mendokumentasikan semua kegiatan peneliti pada saat peneliti melakukan penelitian ke lapangan.⁸

PENGEMBANGAN INSTRUMEN

Variabel penelitian adalah segala sesuatu dalam bentuk apapun yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan penelitian untuk mendapatkan informasi tentangnya, setelah itu peneliti menarik kesimpulan. Dari sudut pandang teoretis, variabel dapat dianggap sebagai objek yang memiliki variasi atau pola antara satu objek dengan objek lainnya. Kerlinger mendefinisikan variabel sebagai struktur atau karakteristik yang sedang dipelajari.

⁶Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.199

⁷Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.191

⁸Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.329

Misalnya, pendapatan (upah), status sosial, jenis kelamin, produktivitas tenaga kerja, dll. Untuk variabel yang akan ditafsirkan sebagai sifat yang dapat diturunkan dari nilai lain.⁹

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian mengandung arti suatu ciri atau penilaian tentang seseorang, objek atau kegiatan yang memiliki beberapa variasi atau pola, bagi peneliti untuk menentukan yang dapat diteliti penelitian dan kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini ialah statistik. Setelah semua data responden terkumpul, maka dapat dilakukan kegiatan yang disebut analisis. Untuk menguji hipotesis yang diajukan (sementara), data dikumpulkan, dikelompokkan berdasarkan variabel dan jenis responden, ditabulasikan berdasarkan variabel dan semua responden, disajikan untuk setiap variabel yang diteliti dan dilakukan perhitungan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:¹⁰

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validitas Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu item pertanyaan. Untuk menguji hipotesis (jawaban sementara) yang telah diajukan, data dikumpulkan.¹¹ Mengenai teknik pengujian menggunakan teknik korelasi *Person Product Moment* dan menggunakan taraf signifikansi 5% untuk dapat menentukan akurasi atau tingkat keerratan antara variabel independen dan dependen.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini digunakan untuk mendapatkan instrumen yang reliabel atau dapat dikatakan sebagai alat pengumpul data. Dan reabilitas ini merupakan syarat untuk validitas suatu penelitian. Selanjutnya, reliabilitas merupakan syarat validitas dalam penelitian. Jika alat tersebut tidak terpercay, berarti alat tersebut tidak valid.¹²

⁹Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.61

¹⁰Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.207

¹¹Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.173

¹²Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Hal.186

2. Uji Prasyarat Analisi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk melihat kenormalan data yang telah dikumpulkan. Sehingga untuk mendapatkan data normal dapat diperiksa dengan uji ini.¹³ Uji normalitas ini dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan program SPSS 25for Windows. Saat teknik menggunakan *sig* atau *alpha* taraf signifikansi 5%. dan jika $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi memiliki varians yang seragam atau tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua data tersebut. Untuk menguji homogenitas varian harus dilakukan uji statistik (*test of variance*) terhadap distribusi kelompok-kelompok yang terlibat.

3. Uji Hipotesis

a. Uji *N-Gain Score*

Teknik analisis data *N-Gain Score* digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan proses belajar antara sebelum dan setelah pembelajaran kelompok kontrol dan eksperimen. Selain itu, *N-Gain Score* digunakan untuk menentukan apakah skor naik atau turun, serta untuk mengetahui keefektifan sistem pembelajaran yang digunakan.

b. Uji *Independent Sampel T-Test*

Pada Uji ini dapat dibantu dengan suatu program yaitu SPSS 25 for windows. Melalui Uji ini dapat membandingkan antusiasme siswa sebelum dan sesudah diterapkannya suatu sistem pembelajaran. Aturan uji T memberikan hasil dengan melihat *Sig.* (kedua belah pihak), kemudian dibandingkan pada tingkat signifikansi 0,05. Membutuhkan data yang berarti jika p-value kurang dari 5% tingkat *sign.*

¹³Skripsi Renita Ayu Mustika Sari, *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Al Falah Salatiga*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, 2019), Hal. 40

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisi Statistik Inferensial

Penggunaan suatu jenis media pembelajaran merupakan suatu hal yang diterapkan guru dalam membantu kegiatan belajar mengajar di kelas agar lebih efektif serta materi dapat tersampaikan kepada siswa. Seiring dengan perkembangan jaman, terjadi pula pengembangan pada media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi modern berupa media elektronik yang bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Kemudian tujuan yang diharapkan dalam pemanfaatan teknologi ini adalah tercapainya suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan dapat bermanfaat di saat yang dibutuhkan. Salah satu upaya untuk mencapai hal tersebut adalah dengan melakukan penelitian. Untuk itu, dalam upaya mengetahui ada tidaknya perbedaan tingkat efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* dengan pembelajaran konvensional, dilakukan penelitian yang berjudul Efektifitas Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Pasuruan.

1. Analisis Hasil Efektifitas *N-Gain Score* pada Antusiasme Belajar Siswa SMP Negeri 10 Pasuruan

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* pada Antusiasme Belajar Siswa diperoleh nilai rata-rata hasil angket *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen (penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Quiz*) adalah sebesar 69.73% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 42.72% dan maksimal 87.38%.Sementara untuk rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas kontrol (pembelajaran konvensional) adalah sebesar 59.54% termasuk dalam kategori Cukup Efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 17.71% dan maksimal 80.41%

Dari analisis data diatas dengan menggunakan tabel Skala Pengukuran Nilai *N-Gain Score*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* masuk pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 10 Pasuruan. Sementara itu, penggunaan pembelajaran konvensional masuk pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 10 Pasuruan. Jadi bisa dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* lebih efektif dalam

meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 10 Pasuruan daripada penggunaan pembelajaran secara konvensional.

Tabel 1. Hasil Uji *N-Gain Score*

No.	Kelas	Pretest	Posttest	Selisih	Tingkat Efektifitas
1	Kelas Eksperimen	3,96	4,28	0,33	69,7 %
2	Kelas Kontrol	3,88	4,20	0,32	59,5 %

2. Analisis Hasil Uji Hipotesis T-Test pada Antusiasme Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Pasuruan

Hasil uji analisis hipotesis yang menggunakan uji *Independent Sampel T-Test* di dapatkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data yang mana diketahui pada kolom *Leven's Test for Equality of Variances* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,454 ($p > 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua varians adalah sama, maka penggunaan varians untuk membandingkan rata-rata populasi (*T-Test for Equality of Means*) dalam pengujian T-Test harus dengan dasar *Equal Variance Assumed*. Pada *Equal Variance Assumed* diperoleh taraf signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. $p = 0,000$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $p < 0,05$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* (Kelas VII A) dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* (Kelas VII B).

Dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain Score* pada antusiasme belajar siswa, siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* (Kelas Eksperimen) mendapatkan nilai rata-rata sebesar 69,73 sedangkan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* (Kelas Kontrol) mendapatkan nilai rata-rata sebesar 59,54. Jika dilihat dari data tersebut, terlihat bahwa tingkat antusiasme belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Jadi dilihat dari hasil analisis Uji *Independent Sample T-Test*, menunjukkan bahwa H_0 ditolak karena taraf signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sedangkan H_1 diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan antusiasme belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. *Independent Sampel T-Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Antusias Belajar Siswa	.567	.454	3.760	58	.000	12.500	3.325	5.845	19.155
			3.760	54.566	.000	12.500	3.325	5.845	19.164

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data yang disajikan pada table 2. Ada perbedaan yang signifikan pada antusias belajar siswa antara kelas eksperimen dengan pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Dari hasil analisis diatas menunjukkan bahwa H_0 di tolak, karena taraf signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sedangkan H_1 diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan antusias belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Analisa Hasil Wawancara

Menurut Briggs dan Gagne' menjabarkan bahwasannya media pembelajaran ialah suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran, yang

terdiri atas buku, tape recorder, televisi, komputer, aplikasi, film, kaset, slide, video, foto, grafik, gambar, ataupun yang lainnya.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada siswa SMP Negeri 10 Pasuruan Kelas VII, media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan antusiasme belajar siswa, seperti membantu siswa dalam mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru serta dapat menciptakan rasa senang dan bersemangat di dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari hasil wawancara siswa tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* mampu meningkatkan semangat belajar siswa, menciptakan rasa senang di dalam pembelajaran, membantu siswa di dalam mengingat materi yang telah disampaikan guru, melatih siswa dalam memmanage waktu, melatih siswa berpikir cepat, serta mampu menjadikan siswa lebih tertantang dan bersaing dengan teman lainnya di dalam proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* sangat efektif di dalam meningkat antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 10 Pasuruan.

PEMBAHASAN

Ditinjau dari hasil analisis diatas, dapat kita simpulkan bahwasannya di dalam proses belajar mengajar, kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut kesulitan dan ketidak jelasan materi atau bahan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran sebagai penghubung. Apabila terdapat kerumitan pada materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran sehingga nantinya peserta didik dapat lebih dengan mudah mencerna bahan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jika peserta didik mampu mencerna isi dari bahan pembelajaran, secara otomatis pembelajaran bisa dikatakan efektif dan antusiasme belajar peserta didik secara tidak langsung juga akan meningkat.

Dapat dipahami, bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dan guru lah sebagai orang yang akan mempergunakannya untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Sebagai alat bantu, media pembelajaran mempunyai kegunaan untuk menunjang kelancaran tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diharapkan serta dapat meningkatkan

¹⁴Azar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), Hal. 4

antusiasme belajar siswa. Hal ini berdasarkan sebuah fakta bahwa suatu proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam waktu yang cukup lama serta dengan adanya bantuan media pembelajaran peserta didik menjadi lebih senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif. Dilihat dari pernyataan diatas, berarti kegiatan belajar mengajar peserta didik dengan bantuan media pembelajaran akan menghasilkan proses dan hasil belajar siswa yang lebih baik dan lebih efektif dibandingkan dengan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran.¹⁵

Penggunaan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* mengemas perpaduan antara media pembelajaran dengan kecanggihan IT. Dimana media pembelajaran ini sangat cocok jika digunakan pada zaman sekarang karena mempunyai konsep modern yang dibuktikan dengan tampilannya yang sangat menarik layaknya seperti games pada smartphone yang sangat digemari oleh remaja saat ini. Dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* ini, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan juga membangkitkan semangat bagi peserta didik serta menjadikan pembelajaran lebih aktif dan lebih menantang sehingga nantinya antusiasme belajar siswa khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga akan terus meningkat.

Fungsi antusiasme belajar antara lain sebagai pendorong atau penggerak usaha peserta didik dalam pencapaian prestasi. Seseorang pasti akan melakukan suatu usaha karena adanya antusias. Adanya antusiasme yang kuat dalam belajar akan menghasilkan hasil yang baik pula dalam pembelajaran, begitupun juga sebaliknya. Dengan kata lain, adanya usaha yang sungguh-sungguh dan juga didasari oleh antusiasme yang tinggi, maka peserta didik tersebut akan dapat meraih prestasi yang baik dalam belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya antusiasme belajar seorang peserta didik akan sangat mempengaruhi tingkat pencapaian prestasi belajarnya.¹⁶

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwasannya, dari hasil Uji T-Test dan hasil analisis peneliti dari teori para ahli, didapatkan hasil adanya perbedaan peningkatan antusiasme belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran (konvensional). Hal ini

¹⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Stategi Belajar Mengajar*.(Jakarta : Rineka Cipta, 2014), Hal. 122

¹⁶Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), Hal. 85

membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu peran seorang guru dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik.

Peningkatan antusiasme belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dikarenakan peserta didik diberikan treatment *Wordwall Quiz* yang sangat menarik berbeda dari media pembelajaran yang pernah digunakan pada pembelajaran sebelum-sebelumnya. Sehingga peserta didik lebih bersemangat dan sangat merasa senang dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan peningkatan antusiasme belajar pada kelas kontrol lebih rendah dikarenakan peserta didik diberikan treatment tidak menggunakan media pembelajaran apapun. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat akibat pembelajaran yang terlalu monoton pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian mengenai Efektifitas Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar PAI Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 10 Pasuruan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan uji *N-Gain Score* pada Antusiasme Belajar Siswa dan diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen (penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz*) sebesar 69,73% lebih tinggi dari kelas kontrol (pembelajaran konvensional) yang hanya sebesar 59,54%. Dari analisis data diatas, dengan menggunakan tabel Skala Pengukuran Nilai *N-Gain Score*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* masuk pada kategori efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa.
2. Ada perbedaan peningkatan antusiasme belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* (kelas kontrol). Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji Independent Sample T-Test diperoleh taraf signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. $p = 0,000$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $p < 0,05$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* (kelas eksperimen) dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* (kelas kontrol). Maka bisa disimpulkan hipotesis

nol ditolak dan hipotesis peneliti diterima yakni adanya perbedaan atau Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall Quiz* Efektif dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 10 Pasuruan.

Daftar Pustaka [Garamond 12 bold, Tebal, Tanpa diberi Numbering]

- Ariani, N., & Haryanto, D, *Pembelajaran multimedia di sekolah: pedoman pembelajaran inspiratif, konstruktif, dan perspektif*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2010).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamzah B. Uno, (2007)*Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar Dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Daftar Rujukan Dari Laporan Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi

- Sari, Renita Ayu Mustika. 2019. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Al Falah Salatiga*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.