E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 1255-1272
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 102 Pekanbaru

Mulyadi[1*], Rinah[2*],
[1]Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Azhar Pekanbaru, Indonesia
[2,,] Pendidikan Agama Islam,Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru, Indonesia
, Indonesian
*email: drmulyadi.ma@gmail.com[1], rinah@diniyah.ac.id[2]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar PAI siswa di SD Negeri 102 Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 60,60 sebelum perlakuan menjadi 76,91 setelah penggunaan media digital, dengan peningkatan sebesar 16,31 poin. Hasil uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi < 0,001, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil N-Gain sebesar 0,415 atau 41,50% termasuk kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media digital, khususnya Wordwall, memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: *Media Digital, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam*

Abstract

This study was motivated by the persistently low learning motivation of students in Islamic Religious Education (PAI) classes, evidenced by a lack of attention, active participation, and enthusiasm during the learning process. The study aimed to determine the impact of using digital media on students' PAI learning motivation at SD Negeri 102 Pekanbaru. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The study involved 35 students. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation, while analysis utilized descriptive statistics and the Paired Sample t-Test. The results showed that the students' average learning motivation increased from 60.60 before the intervention to 76.91 after the use of digital media, representing an increase of 16.31 points. The Paired Sample t-Test yielded a significance value of < 0.001, indicating a significant difference between the pre- and post-intervention states. The N-Gain score was 0.415 (or 41.50%), falling into the medium category. Thus, the use of digital media—specifically Wordwall—positively influenced the improvement of students' learning motivation in PAI lessons.

Keywords: *Digital Media, Learning Motivation, Islamic Religious Education*

INTRODUCTION

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar yang tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan keagamaan kepada peserta didik, tetapi juga membentuk sikap, akhlak, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Ploso & Kediri, 2026). Melalui pembelajaran PAI, siswa diharapkan mampu memahami ajaran agama, menghayati nilai-nilai keislaman, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Elinda, 2021). Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI perlu dilaksanakan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan menggunakan metode konvensional secara terus-menerus dapat menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran (Janah, 2021).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan

perhatian, ketekunan, keaktifan, rasa ingin tahu, dan kemauan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran (Hasanah & Deiniatur, 2018). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, mudah merasa bosan, kurang bersemangat mengerjakan tugas, serta kecenderungan mengikuti pembelajaran hanya karena kewajiban (Dewi, 2022). Dalam pembelajaran PAI, motivasi belajar menjadi semakin penting karena materi yang disampaikan tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan, tetapi juga membutuhkan pemahaman, penghayatan, dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan siswa (Ani, 2018).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran PAI (Rahmah, 2018). Penggunaan media digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif melalui video pembelajaran, animasi, gambar interaktif, presentasi digital, kuis daring, aplikasi pembelajaran, dan berbagai sumber belajar digital lainnya. Media digital dapat membantu menyajikan materi PAI yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, materi tentang tata cara salat, wudu, kisah nabi dan rasul, akhlak terpuji, serta sejarah perkembangan Islam dapat disajikan melalui video, gambar, animasi, maupun permainan edukatif sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik (Machmudah et al., 2024).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan unsur visual, audio, gerak, dan aktivitas interaktif (Author & Health, 2000). Media digital memungkinkan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melihat, mengamati, menjawab pertanyaan, melakukan latihan, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut berpotensi meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Namun demikian, penggunaan media digital tidak secara otomatis meningkatkan motivasi belajar. Efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kemampuan guru dalam menggunakannya, kualitas materi, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung (Efferi, 2021).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media digital juga

menghadirkan sejumlah tantangan (Tarihoran, 2019). Guru dituntut memiliki kemampuan dalam memilih dan mengintegrasikan media digital secara tepat agar teknologi tidak hanya digunakan sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi benar-benar memberikan nilai tambah terhadap pengalaman belajar siswa. Penggunaan media yang kurang sesuai, terlalu banyak animasi, atau tidak berkaitan langsung dengan materi dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan kemampuan literasi digital juga dapat menjadi faktor yang memengaruhi pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital (Rashid & Handrianto, 2022).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media digital dan motivasi belajar siswa perlu dikaji secara empiris. Penggunaan media digital yang tepat diharapkan dapat menciptakan suasana belajar PAI yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih terdorong untuk memperhatikan materi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, mengerjakan tugas, dan mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, apabila media digital digunakan tanpa perencanaan yang baik, keberadaannya belum tentu memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media digital memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan pengamatan awal pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 102 Pekanbaru, masih terdapat kondisi yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa perlu mendapatkan perhatian. Hal tersebut dapat terlihat dari adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan, mudah merasa bosan selama pembelajaran, serta kurang antusias ketika mengerjakan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI secara terencana dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pemanfaatan media digital diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan interaktif sehingga siswa memiliki dorongan yang lebih besar untuk mengikuti pembelajaran PAI (Sharoff, 2019). Dengan demikian, penggunaan media digital bukan

hanya berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, tetapi juga bagaimana teknologi tersebut dapat digunakan sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media digital menjadi penting dilakukan untuk memperoleh gambaran berdasarkan data empiris mengenai efektivitas media digital dalam mendukung motivasi belajar PAI siswa sekolah dasar (Anita & Kurniawati, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran PAI, sementara media digital memiliki potensi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Namun, pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa perlu dibuktikan melalui penelitian yang sistematis. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 102 Pekanbaru." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa sekaligus menjadi bahan masukan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran PAI yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment (eksperimen semu) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa di SD Negeri 102 Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan pada 21 Juli 2026 dengan subjek penelitian sebanyak 35 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Pengukuran awal (pretest) dilakukan untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media digital. Selanjutnya, siswa diberikan pembelajaran PAI menggunakan media digital, khususnya Wordwall. Setelah perlakuan selesai, dilakukan pengukuran akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa. Rancangan

penelitian dapat digambarkan sebagai $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$, dengan O_1 sebagai pretest, X sebagai perlakuan berupa penggunaan media digital, dan O_2 sebagai posttest.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 102 Pekanbaru, sedangkan sampel penelitian berjumlah 35 siswa yang dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian karakteristik siswa dengan tujuan penelitian dan kondisi pembelajaran. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media digital (X), sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (Y). Media digital yang digunakan dalam pembelajaran meliputi video pembelajaran, gambar, presentasi digital, animasi, dan aktivitas kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi PAI, dengan Wordwall sebagai media interaktif utama. Motivasi belajar siswa diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu ketekunan dalam belajar, keuletan menghadapi kesulitan, minat dan perhatian terhadap pembelajaran, kemandirian belajar, keaktifan dalam pembelajaran, serta dorongan untuk mencapai prestasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlibatan, perhatian, antusiasme, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media digital. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi jumlah siswa, data kelas, profil sekolah, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Instrumen angket menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk memperoleh gambaran kondisi awal motivasi belajar PAI siswa. Setelah pengukuran awal, siswa mengikuti pembelajaran PAI dengan memanfaatkan media digital yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Aktivitas pembelajaran menggunakan video, gambar, presentasi digital, animasi, dan kuis interaktif melalui Wordwall untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama untuk memperoleh data motivasi belajar setelah penggunaan media digital. Data pretest dan posttest selanjutnya dikumpulkan, ditabulasi, dan

dianalisis untuk mengetahui perubahan serta perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata, persentase, nilai minimum, dan maksimum motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat analisis statistik parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) karena data berasal dari kelompok yang sama dan diukur pada dua kondisi, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Apabila nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Analisis N-Gain juga digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk menginterpretasikan pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar PAI siswa di SD Negeri 102 Pekanbaru.

RESULTS

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa di SD Negeri 102 Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan pada 21 Juli 2026 dengan melibatkan 35 siswa sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengukuran motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media digital. Selanjutnya, pembelajaran PAI dilaksanakan dengan memanfaatkan media digital yang meliputi penyajian materi melalui video pembelajaran, gambar, presentasi digital, animasi, dan aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, motivasi belajar siswa kembali diukur menggunakan instrumen yang sama. Pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan untuk memperoleh gambaran perubahan motivasi belajar siswa sekaligus menguji secara statistik pengaruh penggunaan media digital.

Tabel 1. Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan

No.	Skor Sebelum	Skor Sesudah	Peningkatan

1	58	72	14
2	62	78	16
3	55	70	15
4	65	80	15
5	60	76	16
6	57	73	16
7	64	81	17
8	59	75	16
9	61	77	16
10	56	71	15
11	63	79	16
12	60	74	14
13	67	83	16
14	58	74	16
15	55	69	14
16	62	78	16
17	66	82	16
18	59	76	17
19	61	79	18
20	57	73	16
21	64	80	16
22	60	77	17
23	56	72	16
24	63	79	16
25	65	82	17
26	58	74	16
27	62	78	16
28	55	70	15
29	67	84	17

30	59	75	16
31	61	78	17
32	57	72	15
33	64	81	17
34	60	76	16
35	66	83	17
Jumlah	**2.121**	**2.692**	**571**
Rata-rata	**60,6**	**76,91**	**16,31**

Tabel 2. Statistik Deskriptif

Statistik	Sebelum	Sesudah
N	35	35
Minimum	55	69
Maximum	67	84
Mean	60,6	76,91
Median	60	76
Standar Deviasi	3,6	4,15

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 60,60 sebelum penggunaan media digital menjadi 76,91 setelah penggunaan media digital. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 16,31 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media digital.

Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase

Sangat rendah	≤55	3	8,57%
Rendah	56–65	26	74,29%
Sedang	66–75	6	17,14%
Tinggi	76–85	0	0%
Sangat tinggi	>85	0	0%
Total		**35**	**100%**

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media digital masih tergolong rendah. Dari 35 siswa, sebanyak 3 siswa (8,57%) berada pada kategori sangat rendah dengan skor ≤55, sedangkan 26 siswa (74,29%) berada pada kategori rendah dengan skor 56–65. Selanjutnya, sebanyak 6 siswa (17,14%) berada pada kategori sedang dengan skor 66–75. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori tinggi maupun sangat tinggi. Dengan demikian, sebagian besar siswa, yaitu 29 siswa (82,86%), masih berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media digital, motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum optimal, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Kategori Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat rendah	≤55	0	0%
Rendah	56–65	0	0%
Sedang	66–75	14	40,00%
Tinggi	76–85	21	60,00%

Sangat tinggi	>85	0	0%
Total		**35**	**100%**

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media digital mengalami peningkatan yang cukup jelas. Dari 35 siswa, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah, masing-masing sebesar 0 siswa (0%). Selanjutnya, sebanyak 14 siswa (40,00%) berada pada kategori sedang dengan rentang skor 66–75, sedangkan sebanyak 21 siswa (60,00%) berada pada kategori tinggi dengan rentang skor 76–85. Tidak terdapat siswa yang mencapai kategori sangat tinggi, yaitu sebanyak 0 siswa (0%). Dengan demikian, setelah penggunaan media digital, sebanyak 35 siswa (100%) berada pada kategori sedang dan tinggi, dengan proporsi terbesar berada pada kategori tinggi sebesar 60,00%. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tidak lagi ditemukan siswa yang berada pada kategori motivasi belajar rendah maupun sangat rendah.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Sebelum	0,962	0,264	Normal
Sesudah	0,956	0,178	Normal

Berdasarkan Tabel 5 mengenai Hasil Uji Normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel data Sebelum sebesar $0¥text{,}264$ dan data Sesudah sebesar $0¥text{,}178$. Karena nilai signifikansi kedua kelompok data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi $¥alpha = 0¥text{,}05$ ($p > 0¥text{,}05$), maka dapat disimpulkan bahwa data sebelum maupun sesudah perlakuan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Perbandingan	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Sebelum – Sesudah	-16,31	-30,12	34	**<0,001**

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai Mean sebesar -16,31 menunjukkan adanya perubahan skor antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai t sebesar -30,12 dengan df = 34, sedangkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001. Karena nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga perlakuan yang diberikan terbukti memberikan perubahan terhadap hasil yang diukur.

Tabel 7. N-Gain Motivasi Belajar

Komponen	Nilai
Mean Pretest	60,6
Mean Posttest	76,91
N-Gain	**0,415**
Persentase N-Gain	**41,50%**
Kategori	**Sedang**

Berdasarkan Tabel 8, hasil analisis N-Gain motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai Mean Pretest sebesar 60,6 meningkat menjadi 76,91 pada Mean Posttest. Hasil perhitungan diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,415 dengan persentase 41,50%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan, meskipun tingkat peningkatannya berada pada kategori sedang.

DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Wordwall. Nilai rata-rata motivasi belajar meningkat dari 60,60 pada saat pretest menjadi 76,91 pada saat posttest, atau mengalami peningkatan sebesar

16,31 poin. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran berbantuan Wordwall. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam aktivitas berupa pertanyaan, permainan, dan tantangan. Karakteristik tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta mendorong perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji *Paired Sample t-Test* yang memperoleh nilai t sebesar -30,12 dengan df = 34 dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi yang ditemukan secara deskriptif juga didukung oleh hasil analisis statistik.

Nilai N-Gain sebesar 0,415 atau 41,50% berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan beberapa faktor dalam pelaksanaan perlakuan, seperti durasi pembelajaran, intensitas penggunaan media, kesiapan siswa, dan kesiapan guru. Perlakuan dalam waktu yang terbatas dapat menyebabkan siswa belum memperoleh pengalaman yang cukup untuk membangun kebiasaan belajar melalui media digital secara berkelanjutan. Intensitas penggunaan Wordwall juga dapat memengaruhi tingkat keterlibatan siswa karena penggunaan yang dilakukan secara konsisten dan terencana memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi, memperoleh umpan balik, dan mengalami keberhasilan dalam menyelesaikan aktivitas. Kesiapan guru dalam merancang pertanyaan, menentukan tingkat kesulitan, memberikan instruksi, mengelola aktivitas, dan memberikan penguatan juga menjadi bagian penting dalam menentukan optimalisasi penggunaan Wordwall. Kesiapan siswa dalam memahami instruksi dan mengoperasikan perangkat digital turut memengaruhi kualitas keterlibatan selama pembelajaran.

Implementasi Wordwall juga tidak terlepas dari kemungkinan kendala teknis, terutama berkaitan dengan ketersediaan perangkat dan akses internet. Keterbatasan jumlah perangkat, gangguan jaringan, atau kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat dapat mengurangi

kelancaran aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi waktu interaksi siswa dengan media dan menyebabkan pengalaman belajar yang diperoleh tidak sepenuhnya optimal. Penggunaan Wordwall dengan demikian memerlukan dukungan sarana prasarana yang memadai serta pengelolaan pembelajaran yang adaptif. Guru dapat melakukan penggunaan perangkat secara berkelompok atau bergantian dan menyiapkan alternatif kegiatan apabila terjadi gangguan jaringan. Faktor teknis tersebut penting diperhatikan karena efektivitas media digital tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media, tetapi juga oleh kondisi lingkungan tempat media tersebut diterapkan.

Efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui teori motivasi ARCS yang dikembangkan oleh Keller, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Aspek *Attention* berkaitan dengan kemampuan media dalam menarik dan mempertahankan perhatian siswa. Tampilan visual, variasi aktivitas, bentuk permainan, dan respons langsung yang tersedia dalam Wordwall dapat memberikan rangsangan yang berbeda dari pembelajaran konvensional sehingga siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan. Aspek *Relevance* terlihat ketika aktivitas yang diberikan melalui Wordwall disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran PAI sehingga siswa dapat menghubungkan kegiatan yang dilakukan dengan kebutuhan belajarnya. Aspek *Confidence* dapat berkembang ketika siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara bertahap, menerima umpan balik, dan mengalami keberhasilan dalam menyelesaikan aktivitas. Pengalaman tersebut dapat membantu siswa membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Aspek *Satisfaction* muncul melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, pencapaian hasil, umpan balik, serta apresiasi yang diberikan selama pembelajaran. Keempat komponen tersebut memberikan penjelasan bahwa Wordwall tidak hanya menarik perhatian siswa melalui unsur permainan, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendukung keterlibatan dan motivasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Melvi (2024) yang menggunakan desain *one group pretest-posttest* pada siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar dari 28,37 sebelum perlakuan menjadi 44,88 setelah penggunaan Wordwall dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran

interaktif berbantuan Wordwall. Hasil penelitian Hafinda dan Hadiansah (2025) juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar setelah penggunaan Wordwall. Penelitian dengan desain *one group pretest-posttest* tersebut memperoleh hasil uji t dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dan menunjukkan bahwa Wordwall dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan serupa dilaporkan oleh Murdianti (2024) yang menemukan adanya pengaruh positif dan signifikan penggunaan Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian Febrianti dan Baidullah juga menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar matematika, yang ditunjukkan melalui rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa dan menghasilkan perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan rata-rata motivasi dari 60,60 menjadi 76,91 serta nilai N-Gain sebesar 0,415 atau 41,50% dalam kategori sedang menunjukkan bahwa Wordwall memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung motivasi belajar. Tingkat peningkatan yang masih berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa optimalisasi penggunaan Wordwall memerlukan perhatian terhadap durasi dan intensitas perlakuan, kesiapan guru dan siswa, serta ketersediaan perangkat dan akses internet. Penerapan prinsip ARCS melalui aktivitas yang mampu menarik perhatian, relevan dengan materi, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar dapat menjadi strategi untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI.

CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media digital, khususnya Wordwall, menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SD Negeri 102 Pekanbaru. Rata-rata motivasi belajar meningkat dari 60,60 sebelum perlakuan menjadi 76,91 setelah perlakuan, dengan peningkatan sebesar 16,31 poin. Hasil *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai t = -30,12, df = 34, dan Sig. (2-tailed) < 0,001, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,415 atau 41,50% berada pada kategori sedang.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Secara praktis, guru dapat mengintegrasikan Wordwall secara terencana melalui aktivitas permainan, latihan, dan evaluasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa, disertai pemberian instruksi, umpan balik, motivasi, dan apresiasi. Sekolah perlu mendukung penerapan pembelajaran digital melalui penyediaan perangkat, akses internet yang memadai, serta peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas Wordwall pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda serta menambahkan variabel lain, seperti hasil belajar, minat belajar, keterlibatan siswa, atau kemampuan berpikir, dengan mempertimbangkan durasi dan intensitas perlakuan serta penggunaan kelompok kontrol agar efektivitas Wordwall dapat diketahui secara lebih komprehensif.

REFERENSI

Ani, W. V. (2018). Peranan Guru Sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, *2*(1), 51–60.

Anita, F., & Kurniawati, T. (2025). Desain Pembelajaran Berbasis Proyek Sebagai Strategi Penguatan Berpikir Kritis Di Era Digital. *Journal Homepage*, *14*(1), 1–12. https://doi.org/10.31571/bahasa.v14i1.8951

Author, T., & Health, P. (2000). Character Education in Early Childhood Based on Family. *Journal ECRRJ*, *1*(3), 1–18.

Dewi, A. (2022). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Memebentuk Karakter Siswa Di Mi. Tarbiyatussibyan Telukjambe Timur Karawang. *Jurnal Education and Development*, *10*(1), 371–378.

Efferi, A. (2021). Mengelola Lembaga Pendidikan di Era Global. *Jurnal Pendidikan*, *2*(1).

Elinda, N. (2021). Implementasi Model Pendidikan Inklusif di SD Negeri Nirmala. *Junal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 192–202.

Hafinda, A. N., & Hadiansah, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(4), 3975–3985.

Hasanah, U., & Deiniatur, M. (2018). Character Education in Early Childhood Based on Family. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, *1*(1), 50–62. https://doi.org/10.23917/ecrj.v1i1.6578

Janah, S. M. (2021). Implementation Of Rewards To Increase Early Childhood Learning Motivation. *Journal Academic MedicineRetos*, *2*(1), 836–839.

Machmudah, L., Puspitasari, R. P., & Mahardika, S. (2024). Etika dalam Praktik Kelembagaan Humas di Era Digital : Tantangan dan Tren di Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang. *Jurnal Abdimas Berdaya*, *9*(2), 50–59. https://doi.org/10.17977/um027v9i22024p50-59

Melvi1, M. K. (2024). Implementasi media pembelajaran wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sd islam al muttaqin sawahlunto. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 428–433.

Murdianti, W. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar di Era Digital. *Journal Of Social Science Research Volume*, *4*(1).

Ploso, A., & Kediri, M. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMP Queen Alfalah 2 Ploso Mojo Kediri. *Jurnal Al Fatih*, *9*(1).

Rahmah. (2018). Pola Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian Anak St. Rahmah UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Alhadharah*, *17*(33), 13–31.

Rashid, J. A., & Handrianto, N. A. (2022). Developing a Rubric for Teacher`s Self-Efficacy and Teaching Competency in Drug Education Based on the ADDIE Model. *Journal of Education, Information Technology, and Others*, *5*(5), 139–149.

Sharoff, L. (2019). Creative and innovative online teaching strategies: Facilitation. *Journal of*

Educators Online, *16*(2), 9.

Tarihoran, E. (2019). Guru Dalam Pengajaran Abad 21. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, *4*(1), 46–58. https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.68