



PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR AQIDAH AKHLAK SISWA

Nur Hikmah Okti Sania Putri

Universitas Hasyim Asy'ari

Sholihul Anshori

Universitas Hasyim Asy'ari

Alamat: Tebuireng, Jl. Irian Jaya No.55, Cukir, Kec. Diwek,

Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61471

Korespondensi penulis: oktisania404@gmail.com, sholihulanshori@unhasy.ac.id

Abstrak. *This study aims to: 1) Determine the interest in learning Aqidah Akhlaq after using the Wordwall educational game, and 2) Analyze the effect of the Wordwall educational game on the learning interest of Aqidah Akhlaq among class X students in MAN Jombang. Using a quantitative approach with a quasi-experimental posttest-only control group design, the sample consisted of 25 control and 25 experimental class students selected through purposive sampling. Data were collected via questionnaires and documentation. The results indicate that the interest in learning Aqidah Akhlaq increased, with an average value of 53.00. There is a significant influence of the Wordwall educational game on the learning interest of Aqidah Akhlaq, with a Sig value of 0.023 (< 0.05). It can be concluded that the Wordwall educational game effectively increases the learning interest of Aqidah Akhlaq among class X students from a state senior high school (Madrasah Aliyah Negeri) in Jombang.*

Keywords: *Aqidah Akhlak; Educational Game; Learning Interest; Wordwall.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menentukan minat belajar Aqidah Akhlaq setelah menggunakan permainan edukatif Wordwall, dan 2) Menganalisis pengaruh permainan edukatif Wordwall terhadap minat belajar Aqidah Akhlaq pada siswa kelas X di MAN Jombang. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu posttest-only control group, sampel terdiri dari 25 siswa kelas kontrol dan 25 siswa kelas eksperimen yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar Aqidah Akhlaq meningkat, dengan nilai rata-rata 53,00. Terdapat pengaruh signifikan permainan edukatif Wordwall terhadap minat belajar Aqidah Akhlaq, dengan nilai Sig sebesar 0,023 (< 0,05). Dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif Wordwall efektif meningkatkan minat belajar Aqidah Akhlaq pada siswa kelas X di sebuah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) di Jombang.

Kata Kunci: *Aqidah Akhlak; Game Edukasi Wordwall; Minat Belajar.*

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan komunikasi memberikan dampak positif di berbagai sektor, tak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental bagi setiap individu untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan, kita dapat mempelajari berbagai ilmu, baik ilmu duniawi maupun ilmu agama. Sejak zaman dahulu, ilmu pengetahuan telah menjadi penuntun manusia dalam menjalani kehidupan. Proses belajar dan pembelajaran menjadi esensi utama dalam kegiatan pendidikan di sekolah.

Salah satu elemen krusial dalam kegiatan belajar adalah minat belajar siswa. Minat belajar didefinisikan sebagai ketertarikan atau perhatian terhadap suatu kegiatan yang muncul dari dorongan internal, berpotensi menguntungkan, memberikan kesenangan, dan pada akhirnya mendatangkan kepuasan bagi individu (Susanto 2016). Faktor ini memainkan peran penting dalam proses belajar, karena siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan belajar dengan penuh semangat. Hal ini berlaku dalam berbagai mata pelajaran, termasuk aqidah akhlak.

Aqidah akhlak merupakan ilmu yang menanamkan keyakinan dan nilai tentang perbuatan baik dan buruk, dengan tujuan menumbuhkan keyakinan tanpa keraguan dan mengendalikan tindakan berdasarkan ajaran agama. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran ini, diperlukan kreativitas dan keaktifan guru dalam merancang strategi belajar yang menarik dan engaging.

Salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan pengajaran dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran terus berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi (Putri, Saleh, dan Jufri 2021) Teknologi dan pendidikan memiliki hubungan yang erat dan saling terkait, dan keduanya tidak dapat dipisahkan.

Proses pembelajaran tidak melulu terpaku pada metode konvensional yang hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis. Pembelajaran yang terintegrasi dengan konten media terbukti mampu merangsang aktivitas intelektual siswa (Dotutinggi, Zees, dan Rahmat 2023). Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis game yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bukti kuat tentang efektivitas game edukasi Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa. Akbar dan Hadi (2023) menemukan bahwa penggunaan Wordwall untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan fokus belajar terbukti meningkatkan minat belajar siswa. menjelaskan bahwa Wordwall dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Khotimah dan Adlika (2023) membuktikan bahwa game Wordwall dapat digunakan sebagai bahan tugas di rumah, meskipun masih ada kendala seperti kuota internet dan jaringan internet yang tidak stabil. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa game edukasi Wordwall dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu karena fokusnya pada spesifikasi model game yang digunakan dalam aplikasi Wordwall. Penelitian ini menggunakan model game "maze chase" yang menantang siswa untuk lebih berkonsentrasi tidak hanya dalam menjawab pertanyaan dengan benar, tetapi juga melatih ketelitian dalam menghindari musuh.

Berdasarkan observasi di lapangan, proses pembelajaran aqidah akhlak di salah satu MAN Jombang masih terpaku pada metode konvensional seperti ceramah, diskusi, PowerPoint (PPT), dan soal-soal pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan metode dan media ini yang terkesan kurang menarik dan monoton diduga menjadi faktor yang memengaruhi minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, tertidur saat pembelajaran berlangsung, dan kurangnya antusiasme mereka dalam mengikuti mata pelajaran aqidah akhlak.

KAJIAN TEORI

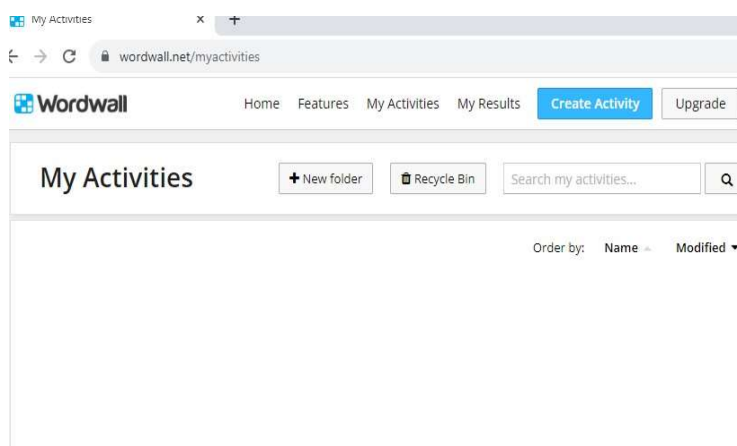
1. Game Edukasi Wordwall

Wordwall adalah aplikasi web yang menyediakan game edukatif dan interaktif yang menarik. Game ini dapat menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa.(Shiddiq 2021). Wordwall menawarkan berbagai contoh kreasi guru untuk memudahkan pengguna baru dalam menggunakan dan mengkreasikan bahan pembelajaran (Nissa dan Renoningtyas 2021). Game edukasi Wordwall memiliki beberapa manfaat, di antaranya: 1) Menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. 2) Memudahkan guru

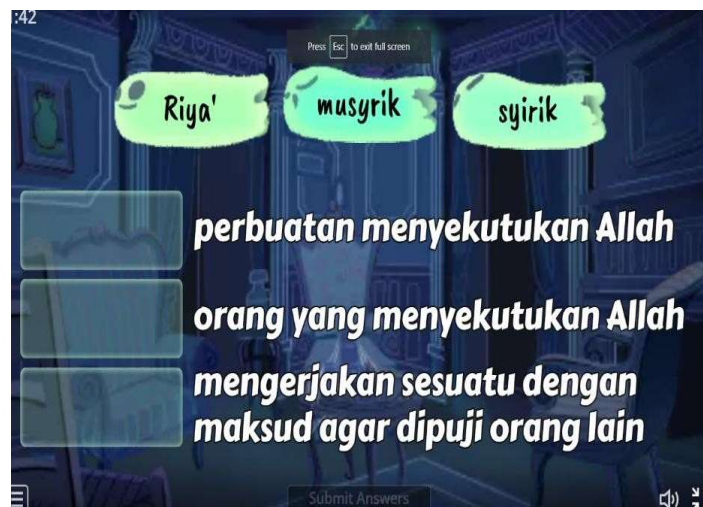
dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. 3) Mudah diakses dan diterapkan di berbagai perangkat (Shiddiq 2021).

Berdasarkan penelitian (Rohmatin 2023), game edukasi Wordwall yang baik memiliki beberapa indikator, yaitu: 1. Menerapkan prinsip belajar sambil bermain. Game edukasi Wordwall harus dirancang dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan elemen permainan seperti poin, skor, dan level. Dengan demikian, siswa tidak merasa sedang belajar, tetapi bermain sambil mempelajari materi pelajaran. 2. Membangkitkan minat dan antusiasme siswa. Game edukasi Wordwall harus mampu menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa untuk belajar. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan desain yang menarik, animasi yang interaktif, dan audio yang merdu. 3. Mudah digunakan dan dipahami oleh siswa. Game edukasi Wordwall harus mudah digunakan dan dipahami oleh siswa, bahkan bagi mereka yang belum pernah menggunakannya sebelumnya. Petunjuk permainan harus jelas dan mudah diikuti, serta navigasi antar menu harus sederhana dan intuitif. 4. Meningkatkan daya ingat dan kreativitas siswa. Game edukasi Wordwall harus dirancang untuk membantu siswa meningkatkan daya ingat dan kreativitas mereka. Hal ini dapat dicapai dengan memberikan berbagai macam latihan dan aktivitas yang menantang dan menstimulasi pemikiran siswa.

Game edukasi Wordwall memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) Mudah dipahami bagi pemula. 2) Menawarkan berbagai fitur dan template game. 3) Memiliki fitur multiplayer (Shiddiq 2021). Namun, game edukasi Wordwall juga memiliki beberapa kekurangan: 1) Membutuhkan waktu lama untuk membuat game. 2) Guru mungkin kesulitan dalam menertibkan siswa yang antusias. 3) Ukuran font dan size layar game tidak dapat diubah (Rohmatin 2023).



Gambar 1: Tampilan Beranda Game Edukasi Wordwall



Gambar 2: Contoh Tampilan Game Wordwall

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan yang stabil dalam diri individu untuk terus memperhatikan dan mengingat suatu aktivitas atau kegiatan. Hal ini menjadi faktor penting bagi siswa karena dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Peserta didik yang berminat belajar tinggi biasanya memiliki kepribadian yang cenderung lebih sering merasa senang, aktif, tertarik, dan penuh perhatian terhadap materi pelajaran. (Slameto 2015).

Minat belajar dapat disebabkan oleh banyak faktor, yang dikategorikan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, kecerdasan, bakat, dan kematangan individu. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru dapat menerapkan beberapa strategi, di antaranya: 1) Menyajikan materi secara sistematis, praktis, dan menarik: Guru mampu menyusun, menyampaikan materi pelajaran secara terstruktur, aplikatif, dan menarik. 2) Memberikan rangsangan kepada siswa untuk memperhatikan bidang studi yang diajarkan: memicu rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa. 3) Mengembangkan kebiasaan yang teratur: Membiasakan siswa untuk belajar secara teratur dan disiplin. 4) Meningkatkan kondisi fisik siswa: Menjaga kesehatan dan kebugaran fisik siswa dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan belajar mereka. 5) Guru dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk mengejar cita-cita mereka. 6) Memenuhi fasilitas untuk kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal (Slameto 2015).

Selain itu, Slameto juga mengatakan bahwa guru juga dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan cara: Memperkaya ide dan gagasan. Memberikan hadiah. Berbaur bersama orang-orang kreatif Melakukan petualangan yang sehat. Mengembangkan fantasi. Melatih sikap positif. Faktor yang cukup signifikan dalam meraih kesuksesan studi yakni minat belajar. Minat melahirkan perhatian, konsentrasi, dan mencegah gangguan dari luar. Minat juga memperkuat ingatan dan memperkecil kebosanan belajar.

3. Aqidah Akhlak

Kata "aqidah" berasal dari bahasa Arab, yaitu "aqada, yaqidu, 'aqdan, aqidatun" yang memiliki makna "simpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian, dan kokoh". Dalam terminologi Islam,

aqidah diartikan sebagai “iman, kepercayaan, dan keyakinan”. Aqidah merujuk pada keyakinan yang tertanam kuat dan mendalam dalam hati.

Istilah "akhlak" berasal dari bahasa Arab, dalam bentuk jamak dari kata "khuluq" yang memiliki makna budi pekerti, tabiat, atau watak (Halim 2000). Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, akhlak diartikan sebagai budi pekerti dan kelakuan (Moeliono 1993). Lebih lanjut, Imam Ghazali juga turut menjabarkan tentang akhlak, yakni ia merupakan sifat atau perangai individu yang tertanam kuat di dalam jiwa nya yang mana ia secara spontan dan mudah menghasilkan perbuatan baik tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan yang mendalam (Ilyas 2001). Jadi, pelajaran Aqidah Akhlak membahas tentang keyakinan dan nilai-nilai moral dari tindakan, baik atau buruk, dengan tujuan menumbuhkan keyakinan yang kuat tanpa keraguan serta mengarahkan perbuatan sesuai dengan ajaran agama.

Ibadah yang diatur dalam Islam juga bertujuan untuk membawa pelakunya menuju akhlak yang baik dan luhur. Akhlak menjadi indikator kualitas kepribadian seseorang. Manusia dikaruniai kemampuan bawaan untuk mengenali kebenaran melalui indera, akal budi untuk menguji kebenaran, dan wahyu sebagai panduan untuk membedakan baik dan buruk. Semakin dalam pemahaman seseorang terhadap dalil-dalil agama, semakin kuat pula tingkat keyakinannya. Oleh karena itu, iman atau keyakinan yang tidak berlandaskan dalil yang kokoh akan mudah goyah ketika dihadapkan dengan berbagai tantangan dan permasalahan.

Pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki dua tujuan utama, yaitu: 1. Membentuk pemahaman, penghayatan, dan keyakinan yang tepat pada diri peserta didiknya yang harus diimani nya. Diharapkan dengan pengetahuan ini, siswa dapat terdorong untuk berperilaku dan bersikap sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari. 2. Menumbuhkan pengetahuan, penghayatan, dan kemauan yang kuat pada diri siswa untuk mengamalkan akidah yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk dalam hubungannya dengan Allah SWT, diri sendiri, dan lingkungan sekitar (Direktorat Kelembagaan Agama Islam 2000).

Pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki dua fungsi utama, yaitu: 1. Menanamkan pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mereka dapat memahami, menghayati, dan meyakini dengan benar ajaran-ajaran Islam tentang: a) Keesaan Allah SWT: Sifat-sifat Allah, kebesaran-Nya, dan hak-hak Allah atas manusia. b) Malaikat-malaikat Allah: Tugas, jenis, dan peran malaikat dalam kehidupan manusia. c) Kitab-kitab Allah: Keistimewaan, isi, dan fungsi kitab-kitab Allah dalam kehidupan manusia. d) Rasul-rasul Allah: Keteladanan, perjuangan, dan risalah para rasul Allah. e) Hari Akhir: Tanda-tanda, peristiwa, dan konsekuensi di hari akhir. Qadha dan Qadar: Ketetapan dan kehendak Allah SWT atas segala sesuatu. 2. Memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam tentang akhlak dalam berbagai aspek kehidupan, yaitu: a) Hubungan antara manusia dengan Allah SWT: Ibadah, doa, dan zikir kepada Allah SWT. b) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri: Menjaga kesehatan fisik dan mental, pengendalian diri, dan pengembangan potensi diri. c) Hubungan manusia dengan alam lingkungannya: Menjaga kelestarian alam, bersikap adil dan bertanggung jawab terhadap alam, dan memanfaatkan alam dengan bijak (Direktorat Kelembagaan Agama Islam 2000).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) untuk menguji pengaruh game edukasi Wordwall terhadap minat belajar aqidah akhlak siswa kelas X. Dua kelompok terlibat: kelompok eksperimen (kelas X-10) yang menggunakan game Wordwall dan kelompok kontrol (kelas X-8) yang menggunakan strategi

pembelajaran konvensional. Minat belajar diukur melalui angket (kuesioner) dengan skala Likert yang dimodifikasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial untuk melihat perbedaan minat belajar antar kelompok. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Teknik pengumpulan data yakni berupa Angket (kuesioner): Skala Likert yang dimodifikasi, serta dokumentasi. Teknik analisis data berupa statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data yang terkumpul, serta statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian (pengaruh game edukasi Wordwall).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Untuk menguji keabsahan alat ukur penelitian, peneliti menggunakan metode korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS 26. Instrumen dianggap valid jika nilai Sig. (signifikansi) kurang dari 0,05. Berikut adalah hasil uji validitas angket minat belajar:

Tabel 1: Hasil Hitung Uji Validitas Angket Minat Belajar Menggunakan Product Moment

No Item Pernyataan	Sig.	Keterangan
P1	0,007	Valid
P2	0,018	Valid
P3	0,035	Valid
P4	0,028	Valid
P5	0,033	Valid
P6	0,073	Tidak valid
P7	0,436	Tidak valid
P8	0,105	Tidak valid
P9	0,022	Valid
P10	0,033	Valid
P11	0,095	Tidak valid
P12	0,001	Valid
P13	0,029	Valid
P14	0,080	Tidak valid
P15	0,063	Tidak valid
P16	0,023	Valid
P17	0,333	Tidak valid
P18	0,074	Tidak valid
P19	0,029	Valid
P20	0,004	Valid
P21	0,031	Valid
P22	0,034	Valid
P23	0,038	Valid
P24	0,025	Valid
P25	0,035	Valid

Analisis validitas menunjukkan bahwa 8 dari 25 pernyataan dalam instrumen tidak valid, sedangkan 17 pernyataan lainnya valid.

Uji Reabilitas

Untuk mengukur keandalan alat ukur (angket), peneliti menggunakan metode Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS 26. Angket dinyatakan reliabel atau konsisten jika nilai alpha Cronbach lebih besar dari 0,60. Berikut adalah hasil perhitungan uji reliabilitas angket minat belajar:

Tabel 2: Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.932	25

Berdasarkan tabel diatas, nilai alpha Cronbach untuk 25 item pernyataan adalah 0,932. Nilai ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket minat belajar memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Analisis Deskriptif

Pengumpulan data minat belajar aqidah akhlak dilakukan melalui angket terhadap siswa kelas X-8 dan X-10 di salah satu Madrasah Aliyah Negeri Jombang, yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah data yang diperoleh:

Tabel 3: Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar

Parameter Statistik Deskriptif	Nilai	
	X-8 (Eksperimen)	X-10 (Kontrol)
Nilai Maksimum	75	62
Nilai Minimum	40	33
Rata-Rata	53,00	47,12
Standar Deviasi	9,287	6,313
Varians	86,25	39,86

Analisis data kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai tertinggi hasil angket minat belajar aqidah akhlak siswa adalah 75, yang merupakan nilai tertinggi yang diperoleh siswa setelah mengikuti perlakuan. Sedangkan nilai terendah adalah 40. Rata-rata nilai angket di kelas eksperimen adalah 53, menunjukkan bahwa secara keseluruhan, siswa di kelas ini memiliki minat belajar aqidah akhlak yang cukup tinggi. Selain itu, nilai standar deviasi (SD) di kelas eksperimen sebesar 9,287 menunjukkan tingkat penyebaran data yang relatif besar. Hal ini berarti bahwa terdapat variasi yang cukup besar dalam nilai minat belajar siswa di kelas ini. Nilai varians (V) sebesar 86,25 juga menunjukkan tingkat variabilitas yang tinggi.

Di kelas kontrol, nilai tertinggi hasil angket minat belajar aqidah akhlak siswa adalah 62, sedangkan nilai terendah adalah 33. Rata-rata nilai angket di kelas kontrol adalah 47,12, menunjukkan bahwa secara keseluruhan, siswa di kelas ini memiliki minat belajar aqidah akhlak yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa di kelas eksperimen. Nilai standar deviasi (SD) di kelas kontrol sebesar 6,313 menunjukkan tingkat penyebaran data yang lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini berarti bahwa terdapat variasi yang lebih kecil dalam nilai minat belajar siswa di kelas kontrol. Nilai varians (V) sebesar 39,86 juga menunjukkan tingkat variabilitas yang lebih rendah.

Analisis Inferensial

Analisis inferensial dalam penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney, ia merupakan uji statistik non-parametrik yang diproses dengan SPSS 26 untuk menganalisis data. Keputusan menerima atau menolak hipotesis didasarkan pada nilai Sig.(2-tailed) yang diperoleh: Jika Sig.(2-tailed) > 0,05: H0 diterima dan H1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan game edukasi Wordwall terhadap minat belajar aqidah akhlak siswa. Jika Sig.(2-tailed) < 0,05: H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan game edukasi Wordwall terhadap minat belajar aqidah akhlak siswa.

Berikut adalah hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji Mann Whitney yang diproses dengan SPSS 26:

Tabel 4: Hasil Uji Mann-Whitney

Mann-Whitney U	195.500
Wilcoxon W	520.500
Z	-2.275
Asymp. Sig. (2-tailed)	.023

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,023. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan yaitu 0,05 ($0,023 < 0,05$). Konsekuensi dari nilai Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari taraf signifikansi adalah penolakan Hipotesis Nol (H0) dan penerimaan Hipotesis Alternatif (H1). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan game edukasi Wordwall terhadap minat belajar aqidah akhlak siswa kelas X unggulan di salah satu Madrasah Aliyah Negeri Jombang.

Pembahasan

1. Minat belajar aqidah akhlak siswa kelas X unggulan di MAN Jombang setelah menggunakan game edukasi wordwall

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data menunjukkan hasil yang menarik. Nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall untuk mata pelajaran aqidah akhlak mencapai 53, dengan standar deviasi 9,287. Nilai posttest tertinggi di kelas ini adalah 75, sedangkan nilai terendah adalah 40. Di sisi lain, rata-rata nilai posttest siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional hanya mencapai 47,12, dengan standar deviasi 6,313. Nilai posttest tertinggi di kelas kontrol adalah 62, sedangkan nilai terendah adalah 33.

Perbedaan hasil posttest yang signifikan antara kedua kelas ini kemungkinan besar disebabkan oleh perbedaan perlakuan dalam pembelajaran. Penggunaan game edukasi Wordwall di kelas eksperimen diduga mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran aqidah akhlak, sehingga menghasilkan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

2. Pengaruh penggunaan game edukasi wordwall terhadap minat belajar aqidah akhlak siswa kelas X unggulan di MAN Jombang.

Analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar aqidah akhlak siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Mann-Whitney yang menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,023. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 5% (0,05). Konsekuensi dari nilai Asymp.

Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari taraf signifikansi adalah penolakan Hipotesis Nol (H0) dan penerimaan Hipotesis Alternatif (H1). Penolakan H0 dan penerimaan H1 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan game edukasi Wordwall terhadap minat belajar aqidah akhlak siswa kelas X unggulan di MAN Jombang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game edukasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran aqidah akhlak.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh penelitian Akbar dan Hadi (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Salah satu indikator minat belajar adalah ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini tercermin dalam antusiasme dan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran dengan game edukasi Wordwall. Siswa menunjukkan ketertarikan untuk belajar dan berusaha mendapatkan nilai terbaik dengan menggunakan media pembelajaran ini.

Shiddiq (2021) mengemukakan bahwa manfaat penggunaan game edukasi Wordwall adalah terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa merasa lebih bersemangat dan tidak mudah bosan dengan media yang digunakan. Temuan ini sejalan dengan pengamatan dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan ketertarikan, keaktifan, dan semangat yang tinggi saat menggunakan game edukasi Wordwall. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan game edukasi Wordwall ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Suasana belajar yang menyenangkan ini membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan meningkatkan minat belajar mereka. Pembelajaran berpola game, seperti game edukasi Wordwall, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar Aqidah Akhlak siswa kelas X unggulan di MAN Jombang. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata minat belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen yang menggunakan game edukasi Wordwall (53) dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (47,12), dengan nilai signifikansi Sig. (0,023) < 0,05. Peningkatan minat belajar ini menunjukkan bahwa game edukasi Wordwall dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Penggunaan game edukasi Wordwall dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak yang selama ini didominasi oleh metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, disarankan agar guru Aqidah Akhlak di MAN Jombang dan sekolah lainnya dapat memanfaatkan game edukasi Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Hilmi Fadhillah, dan Muhamad Sofian Hadi. 2023. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(2):1653–60.
- Direktorat Kelembagaan Agama Islam. 2000. *Pembelajaran Akidah Akhlak*. Jakarta: Depag RI.
- Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, dan Abdul Rahmat. 2023. "Pengaruh Pemanfaatan Game

- Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah.” *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian* 3(2):363–68.
- Halim, M. Nipan Abdul. 2000. *Menghias Diri dengan Akhlak Terpuji*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Ilyas, Yunahar. 2001. *Kuliah Akhlaq*. Yogyakarta: LPPI.
- Khotimah, Khusnul, dan Nur Meily Adlika. 2023. “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak.” *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 11(3):255–61.
- Moeliono, Anton M. 1993. *Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*,. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nissa, Siti Faizatun, dan Novida Renoningtyas. 2021. “Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2854–60.
- ROHMATIN, ROHMATIN. 2023. “Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3(1):79–88.
- Sari, Rozi Novita, Ranti Nazmi, dan Zulfa Zulfa. 2021. “Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung.” *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah* 6(2):76–83.
- Shiddiq, Jamaluddin. 2021. “Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab.” *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5(1):151–69.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.