



## JURNAL PENDIDIKAN ISLAM

ISSN: 2549-7146

<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jpi>



### Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Web Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMAN 5 Kota Tangerang Selatan

Noer Syafitri

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Email Koresponden: [noersyafitri0@gmail.com](mailto:noersyafitri0@gmail.com)

#### ARTICLE INFO

Article history

Received: 3 Januari 2023

Accepted: 21 Mei 2023

Published: 31 Mei 2023

#### Kata kunci:

Aplikasi *Web Wordwall*

Hasil Belajar

Pendidikan Agama Islam

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh aplikasi web *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kota Tangerang Selatan. Sampel diambil menggunakan teknik *Non Probability Sampling* yaitu *Sampling Purposive* sebanyak 113 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis statistik inferensial: Uji Validitas, Uji Realibilitas, Uji Normalitas, Uji regresi Linier Sederhana dan Uji Hipotesis. Perhitungan ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Pengambilan data diawali dengan penggunaan aplikasi web *wordwall* pada saat pembelajaran sebagai nilai ukur hasil belajar setelah materi disampaikan secara menyeluruh, selanjutnya mengisi kuesioner terkait variabel aplikasi web *wordwall* dan variabel hasil belajar peserta didik melalui *google form*. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan Regresi Linier Sederhana yaitu  $0,000 < 0,05$  nilai signifikansi kuat jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka, antara 2 variabel tersebut saling berpengaruh. Dengan korelasi determinasi yaitu 0,756 interpretasi yang didapat yaitu korelasi tinggi. Pengujian hipotesis  $H_1$  diterima yang berarti aplikasi web *wordwall* terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

#### ABSTRACT

This research was conducted to determine whether or not there is an influence of *wordwall* web applications on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. This research was conducted at SMA Negeri 5 Kota Tangerang Selatan. Samples were taken using the Non-Probability Sampling technique, namely Purposive Sampling as many as 113 students. This research is quantitative with inferential statistical types: Validity Test, Reliability Test, Normality Test, Simple Linear Regression Test and Hypothesis Test. This calculation uses the SPSS application version 26. Data collection begins with the use of the *wordwall* web application during learning as a measure of learning outcomes after the material is presented in its entirety, then fills out a questionnaire related to *wordwall* web application variables and student learning outcomes variables via *google form*. The results of this study indicate that the calculation of Simple Linear Regression is  $0.000 < 0.05$ , the significance value is strong, if the significance value is  $< 0.05$ , then the two variables influence each other. With a correlation of determination, namely 0.756, the interpretation obtained is a high correlation. Testing the  $H_1$  hypothesis is accepted, which means that the *wordwall* web application has a positively influences on student learning outcomes.

#### Keyword:

Application *Web*

*Wordwall*

Learning Outcomes

Islam Religious

## Pendahuluan

Aplikasi *web wordwall* berupa sarana pembelajaran interaktif seperti game secara online yang dapat diakses dengan mudah melalui *wordwall.net* dengan berbagai tampilan yang nuansanya variatif dan menarik, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga membuat siswa lebih semangat dalam menjawab soal-soal yang ada tanpa harus terbebani sedikitpun. (Gandasari & Pramudiani, 2021) *Wordwall* merupakan aplikasi *web* yang dapat di akses melalui *smartphone* atau *computer*, sebuah aplikasi *web* yang sangat menarik bertujuan sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi, alat penilaian evaluasi dan sumber belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Bagi pendidik yang baru mencoba menggunakan aplikasi *web wordwall* dapat melihat hasil kreasi guru yang lain dan bisa dijadikan sebagai referensi bagi pendidik pemula untuk berkreasi sebaik mungkin sesuai dengan muatan pembelajarannya masing-masing dari tiap mata pelajarannya. (Onainor, 2019)

Kemajuan terhadap teknologi informasi yang begitu pesat membantu terlaksananya proses pembelajaran berbasis elektronik (e-learning). E-learning mempunyai berbagai macam keuntungan diantaranya dapat mengakses bahan-bahan ajar untuk proses belajar setiap saat dan dapat mengukur pemahaman konsep siswa dengan cara mengevaluasi dan antara peserta didik dapat berbagi informasi terkait pembelajaran. (Wibowo et al., 2015) E-Learning adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dibentuk dan dikembangkan melalui perkembangan sebuah teknologi yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun untuk mengatasi keterbatasan antara guru dan peserta didik. Learning Management System (LMS) merupakan berbagai ragam platform atau software yang digunakan untuk kepentingan dalam proses pembelajaran yang terdapat banyak fitur-fitur guna mendukung kegiatan pembelajaran e-learning yang dilaksanakan secara online. (Tresinada Pertiwi & Sondang Sumbawati, 2019)

Jenis media pembelajaran berbasis *e-learning* berupa aplikasi *web wordwall* ini dengan mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. *Wordwall* tentu saja memiliki keunikan lain dibandingkan aplikasi game edukasi online lainnya yaitu agar diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah terdapat nilai persentasenya dan juga dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal. (Gandasari & Pramudiani, 2021) Peneliti menggunakan aplikasi *wordwall* yang memiliki banyak keistimewaan dalam membantu proses belajar dengan berbagai macam bentuk fitur yang menarik mulai dari *Match up* (permainan pencocokan), *Quiz* (kuis), *Random wheel* (roda acak), *Missing word* (kata yang hilang), *Group sort* (pengurutan grup), *Find the match* (menemukan kecocokan), *Unjumble* (benarkan kalimat), *Matching pairs* (pasangan yang cocok), *Wordsearch* (mencari kata), *Open the box* (membuka kotak), *Labelled diagram* (diagram berlabel), *Random cards* (kartu acak), *Anagram*, *Gameshow quiz* (kuis gameshow), *Filp tiles* (balik ubin), *Maze chase* (pengejaran dalam labirin), *True or false* (benar atau salah), *Image quiz* (kuis gambar), sehingga media pembelajaran yang menarik ini dapat digunakan dalam proses penilaian harian. (Gandasari & Pramudiani, 2021)

Penggunaan fitur-fitur yang telah disediakan dalam aplikasi *web wordwall* ini sangat menarik untuk proses pembelajaran. Namun penggunaannya terbagi menjadi tiga paket yaitu *basic* (gratis), standar dan *pro*. Paket *basic* (gratis) terdapat 18 fitur yang tersedia namun dalam penggunaannya sangat terbatas karena setiap satu akun hanya bisa menggunakan 5 fitur saja dan tidak bisa mencetak atau *print* soal dalam pembelajaran yang telah dibuat di aplikasi *web wordwall*. Paket standar terdapat 18 fitur yang tersedia, semua fitur tersebut bisa digunakan dalam proses pembelajaran dan ada 12 fitur yang bisa di *print* setelah guru membuat soal untuk pembelajaran. Paket *pro* terdapat 33 fitur yang disediakan, semua fitur tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan terdapat 21 fitur yang dapat di *print* hasil dari pembuatan soalnya untuk proses pembelajaran. Dalam paket standar dan *pro* tentu saja terdapat biaya dalam penggunaannya baik itu paket secara individu maupun paket sekolah.

*Wordwall* adalah sebuah gamifikasi digital berbasis *online* yang menyediakan berbagai bentuk *game* dan kuis yang dapat digunakan oleh guru dalam penyampaian materi sehingga materi tersampaikan dengan lebih mudah (Khairunisa, 2021). *Wordwall* salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk mengevaluasi pembelajaran secara menarik dan sebuah website yang bisa mempermudah guru dalam membuat kuis. Masih terbatasnya pengembangan instrumen evaluasi yang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran sehingga instrumen evaluasi cenderung tidak ada variasinya dalam melakukan

pengembangan instrumen evaluasi tersebut. Oleh karena itu *wordwall* ini dapat membantu proses evaluasi pembelajaran dengan berbagai fitur menarik yang telah disediakan. (Mata et al., 2021)

Media pembelajaran berbentuk game edukasi mempermudah guru untuk menyampaikan materi khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga akan lebih mudah menarik minat peserta didik. Media pembelajaran game edukasi *wordwall* mempunyai unsur gambar, warna, musik dan teks sehingga membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar. Adanya keinginan, motivasi, minat dan semangat belajar pada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi dapat membuat peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menjawab soal-soal sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. (Panjaitan et al., 2020)

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan maka media pembelajaran memiliki peran yang begitu besar, sehingga mampu memperoleh perubahan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dari sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman dari belajarnya. Dalam penelitian ini komponen yang digunakan yaitu indikator kognitif yang mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan terkait pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai andil yang kuat untuk meningkatkan pengetahuan serta pemahaman peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, maka sebagai guru harus bisa mewujudkan sistem pembelajaran yang berbeda. Seperti mengerjakan soal latihan dalam aplikasi *wordwall* ini, Diharapkan dapat membuka pola pikir peserta didik semakin kritis dan dan luas. (Mafruhah et al., 2019)

Belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja oleh individu agar adanya perubahan dalam kemampuan dirinya, belajar ini bisa mengubah anak yang tadinya tidak dapat melakukan sesuatu menjadi mampu untuk melakukan sesuatu. (Pembelajaran, 2017) Hasil yang didapatkan setelah melewati proses belajar merupakan hasil belajar. Dengan demikian, hasil belajar adalah kualitas dari perkembangan psikologis yang lebih baik dibandingkan sebelum menjalankan proses belajar yang dipandang dari sisi siswa (Melinda, 2018). Menurut Ridwan Abdullah Sani (Sani, 2019) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dicapai oleh siswa setelah menjalankan kegiatan belajar. Dari kegiatan belajar tersebut kemudian memunculkan dua faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau berasal dari lingkungannya. Rully Harisandy (Harisandy, 2015) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tingkatan keberhasilan yang didapatkan oleh seorang siswa berdasarkan sebuah pengalaman yang ditemukannya setelah melaksanakan evaluasi berupa tes dan dapat terlihat dengan adanya perubahan nilai-nilai tertentu serta menimbulkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, serta psikomotorik. Proses yang dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah kegiatan belajar mengajar merupakan hasil belajar siswa. Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh dalam aktivitas proses pembelajaran. Hasil belajar sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa yang dapat dilihat dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. (Erlinasari, 2020)

Ada beberapa indikator dari hasil belajar yang dilakukan oleh siswa yakni sebagai berikut: Ketercapaian Daya Serap pada bahan pembelajaran yang akan disampaikan pada proses pembelajaran, dalam pemberian materi pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, untuk menentukan ketercapaian daya serap ini biasanya diwujudkan sesuai dengan kriteria yang ada pada ketuntasan belajar minimal (KKM) dan perilaku dalam suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sudah dapat diraih oleh siswa, baik itu secara kelompok maupun individu. (Darmadi, 2017) Bloom menyatakan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga indikator yaitu: Kognitif berhubungan hasil belajar intelektual berupa pemahaman, pengetahuan. Afektif, berkaitan dengan sikap yang meliputi penentuan nilai. Psikomotorik, berkenaan dengan ketrampilan yang dimiliki setelah mendapatkan pengalaman dari hasil belajarnya. (Mahananingtyas, 2017)

Dalam pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *web wordwall* dapat dengan mudah diakses melalui bimbingan guru atau peserta didik secara individual. Saat ini aplikasi *Wordwall*

bermanfaat pada masa pembelajaran tatap muka sementara. Guna mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga motivasi dalam belajarnya semakin bertambah dan hasil belajarnya pun akan meningkat. (Putri, 2020) Maka digunakanlah aplikasi *Wordwall* ini dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu cara dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya melalui panduan pengetahuan keagamaan untuk mewujudkan generasi yang patuh dan selalu mendekatkan dirinya kepada sang pencipta. (Wahyu Gusparadu, 2017) Pendidikan Agama Islam adalah sebuah proses dalam pendidikan dengan menganut ajaran Islam sebagai isi yang diajarkannya. (Firmansyah, Iman, 2019) Pendidikan Agama Islam adalah wujud rasa sadar dan tersusun untuk siswa dalam mempercayai dan melaksanakan ajaran islam dengan pengajaran dan bimbingan. Pendidikan Agama Islam pada dasarnya adalah sebuah proses yang perkembangannya juga dimaksudkan sebagai rangkaian mata pelajaran yang diajarkan di satuan pendidikan mulai sejak dasar hingga perguruan tinggi. (Musya'Adah, 2019)

Pendidikan agama Islam yang terdapat di sekolah dapat diartikan sebagai kegiatan pendidikan yang menanamkan unsur-unsur nilai dari Islam dengan proses pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas yang dikemas dalam mata pelajaran dan dinamakan Pendidikan Agama Islam atau disingkat PAI. Mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran wajib di sekolah umum ataupun swasta sejak TK sampai Perkuliahan yang dikemas dalam kurikulum nasional. Kurikulum PAI secara khusus dirancang dengan melihat kondisi dan situasi pada jenjang pendidikan siswa dan mahasiswa. (Aladdin, 2019)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan aplikasi *web wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI SMAN 5 Kota Tangerang Selatan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang data pada penelitiannya menggunakan angka-angka dan menganalisis menggunakan statistik. Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa kuesioner dan menganalisis dengan skala likert. Menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh aplikasi *web wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah menengah atas. Penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 5 Kota Tangerang Selatan. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022. Waktu pelaksanaannya dari bulan oktober 2021 sampai dengan bulan januari 2022.

Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai populasi hanya seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Kota Tangerang Selatan, karena aplikasi web *wordwall* ini sudah digunakan saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam oleh seluruh kelas XI MIPA SMA sedangkan seluruh kelas XI IPS belum pernah menggunakannya. Siswa kelas XI MIPA pada tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 158 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling yang berupa *Non Probability sampling*. *Non Probability sampling* merupakan suatu teknik dalam pengambilan sampel yang anggota populasinya tidak diberikan kesempatan atau peluang yang sama untuk dijadikan sebagai sampel. (Sugiyono, 2018) Dalam *Non Probability sampling* terbagi menjadi beberapa teknik, namun dalam penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* ini dalam pengambilan sampelnya dilakukan dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan ciri-ciri yang populasi yang sudah diketahui. (Sugiyono, 2018) Pertimbangan yang digunakan dalam memilih sampel yaitu peserta didik yang sudah pernah menggunakan aplikasi web *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk menentukan sampel maka peneliti menggunakan rumus slovin. Kemudian diambil sampel yang telah dihitung dengan rumus slovin sesuai dengan kategori kelas yang dipilih untuk digunakan sebagai sampel dan sesuai dengan urutan lebih cepat pengisian *google formnya* dengan pernyataan sebanyak 15 terkait Aplikasi web *wordwall* dan 15 terkait hasil belajar. Untuk menentukan peserta didik yang dijadikan sebagai sampel maka digunakanlah rumus slovin dari jumlah peserta didik yang awalnya 158 maka menjadi sebesar 113, 669, maka sampel dalam penelitian ini diperkecil menjadi 113 peserta didik yang terdapat di dalam kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Kota Tangerang Selatan.

**Hasil**

Hasil pengolahan data dari variabel X yaitu Aplikasi web *Wordwall* koefisien korelasi *product moment* yaitu  $n = 38$  pada taraf signifikan 0,05 yaitu 0,3202. Adapun harga  $r_{tabel}$  korelasi *product moment* dari 15 pernyataan yang diuji cobakan terdapat 15 pernyataan yang **valid** dan layak digunakan dalam penelitian. Sedangkan hasil pengolahan data dari variabel Y yaitu Hasil Belajar Peserta didik koefisien korelasi *product moment* yaitu  $n = 38$  pada taraf signifikan 0,05 yaitu 0,3202. Adapun harga  $r_{tabel}$  korelasi *product moment* dari 15 pernyataan yang diuji cobakan terdapat 15 pernyataan yang **valid** dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Realiabilitas Aplikasi Wordwall dan Hasil Belajar

Reliability Statistics		Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.907	15	.962	15

Hasil pengelolaan data reliabilitas dari Aplikasi Web *Wordwall* adalah reliabel yaitu nilai *cronbach,s alpha*  $> 0,6$ . Dari hasil uji data *cronbach's alpha*  $0,907 > 0,06$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa data tersebut **reliabel**. Sedangkan hasil pengelolaan bahwa reliabilitas dari hasil belajar adalah reliabel yaitu nilai dari *cronchbach's alpha*  $> 0,6$ . Dari hasil uji data *cronbach's alpha*  $0,962 > 0,06$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa data tersebut **reliabel**.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		113
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.20713667
Most Extreme Differences	Absolute	.072
	Positive	.051
	Negative	-.072
Test Statistic		.072
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Pengelolaan data didapatkan hasil variabel tentang Aplikasi Web *Wordwall* (X) dan Hasil Belajar Peserta Didik (Y), dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $>$  dari 0,05 begitupula sebaliknya jika hasil uji normalitas *Kolmogrov Smirnov*  $<$  0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa  $0,200 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa tabel tersebut dikatakan normal. Berikut merupakan tabel normalitas yang diambil dari variabel X dan variabel Y.

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Aplikasi Web Wordwall	Between Groups	(Combined)	5037.039	28	179.894	7.370	.000
		Linearity	4050.635	1	4050.63	165.9	.000
		Deviation from Linearity	986.403	27	36.533	1.497	.084
	Within Groups		2050.395	84	24.409		
Total			7087.434	112			

Adapun hasil variabel tentang Aplikasi Web *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik adalah dengan melihat tabel dibawah. Dalam penelitian ini pengambilan keputusan uji linieritas dengan melihat nilai Sig pada *deviation from linearity* yaitu sebagai berikut: Apabila nilai sig *deviation from linearity* > 0,05 maka terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dan Y. Sebaliknya, apabila sig *deviation from linearity* < 0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dan Y. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji linieritas adalah memiliki pengaruh antara variabel X dan Variabel Y. Hal itu dengan melihat ketetapan jika sig *deviation from linearity* > 0,05 maka terdapat pengaruh yang linier antara variabel X dan Y. Dengan nilai Sig sebesar 0.084 > 0,05 maka adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Variabel Aplikasi Web *Wordwall* dan Hasil Belajar Peserta Didik berdistribusi linier.

Tabel 4. Variabel X, Y, Anova dan Model Summary

Variables Entered/Removed <sup>a</sup>			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Aplikasi Web Wordwall <sup>b</sup>		Enter

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4050.635	1	4050.635	148.057	.000 <sup>b</sup>
	Residual	3036.798	111	27.359		
	Total	7087.434	112			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Aplikasi Web Wordwall

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.756 <sup>a</sup>	.572	.568	5.23054

Regresi linier sederhana ini memiliki ketentuan yaitu jikalau nilai sig < 0,05 maka dikatakan adanya pengaruh. Namun sebaliknya, jika sig > 0,05, maka dikatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Berdasarkan tabel diatas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa hasil dari uji regresi linier sederhana adalah memiliki pengaruh antara variabel X dan Y. Dengan melihat ketetapan jika nilai sig < 0,05 maka berpengaruh. 0,000 < 0,05. Maka regresi linier sederhana ini memiliki pengaruh antara variabel X dan Y. Tabel diatas merupakan seberapa persentase tingkat pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y. Dengan melihat R Square yaitu 0.572 artinya terdapat 57,2%, maka tingkat pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y sebesar 57,2%.

Tabel 5. Coefficients

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.835	4.125		1.415	.160
	Aplikasi Web Wordwall	.861	.066	.779	13.100	.000

Berdasarkan tabel dari hasil uji t parsial diatas maka dapat diketahui bahwa variabel X mempunyai nilai  $t_{hitung}$  sebesar 13.100 dan signifikan sebesar 0 .000 sedangkan  $t_{tabel}$  diketahui sebesar 1.685 untuk  $n = 38$  dan  $\alpha$  sebesar 0,05. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 13.100 dan nilai  $t_{tabel}$  1.685 dengan signifikan sebesar 0.000 yang artinya  $t_{hitung} 13.100 > t_{tabel}$  dan  $0.000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak artinya Aplikasi Web *Wordwall* berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Tangerang Selatan. Nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05.

**Pembahasan**

Berdasarkan temuan yang telah didapatkan oleh peneliti tentang Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 5 Tangerang Selatan yaitu terdapat pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. Ditemukan tingkat pengaruh yang cukup sedang, yaitu 57,2%. Pada penelitian ini  $H_1$  : Terdapat hubungan antara aplikasi *web wordwall* terhadap hasilbelajar peserta didik. Hal ini merujuk pada uji hipotesis T parsial menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 13.100 dan nilai  $t_{tabel}$  1.685 dengan signifikan sebesar 0.000 yang artinya  $t_{hitung} 13.100 > t_{tabel}$  dan  $0.000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan artinya Aplikasi Web Wordwall berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Tangerang Selatan.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang Aplikasi *Web Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 5 Kota Tangerang Selatan, Untuk tingkatan pengaruh ditemukan sedang, yaitu 57,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan sebagai berikut: Ada pengaruh positif signifikan Aplikasi *Web Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Tangerang Selatan. Artinya apabila Aplikasi *Web Wordwall* tinggi, maka hasil belajar siswa pun akan meningkat tinggi.

**Daftar Pustaka**

Aladdin, H. M. F. (2019). Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan. *Jurnal: Penelitian Medan Agama*, 10(2), 153. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6417/3050>

Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Ed.1, Cet.). Deepublish.

- Erlin Sari, E. (2020). *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar Pada Materi Virus*. (Vol. 2507, Issue February). [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/11137-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/11137-Full_Text.pdf)
- Firmansyah, Iman, M. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90. [http://jurnal.upi.edu/file/01\\_PENDIDIKAN\\_AGAMA\\_ISLAM,\\_PENGERTIAN,\\_TUJUAN,\\_DASAR,\\_DAN\\_FUNGSI.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/01_PENDIDIKAN_AGAMA_ISLAM,_PENGERTIAN,_TUJUAN,_DASAR,_DAN_FUNGSI.pdf)
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. 3(6), 3689–3696. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/1079/pdf>
- Harisandy, R. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah Smk 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe Gi (Group Investigation). *Skripsi*, 27.
- Kerja, E. P. T. (2021). PENERAPAN MEDIA BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 127 KOTA JAMBI. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(7), 23–29.
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Mata, P., Ros, E., De Campos, P. C. M., Dapcich, V., Salvador, G., Ribas, L., Pérez, C., Aranceta, J., Serra, L., Carbajal, Á., Pinto, J., Farma, A., Roach, B., Braguinsky, J., Col., Quesada, R. M. O. F. P. J. L. B. S. E. M., Heckman, J. J., Pinto, R., Savelyev, P. A., ... Hernández, J. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Pelajaran IPA SMP Kelas VII. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(1), 1–64. [http://www.nutricion.org/publicaciones/pdf/prejuicios\\_y\\_verdades\\_sobre\\_grasas.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/formacion/guia.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/wp-content/uploads/2015/05/guia.pdf](http://www.nutricion.org/publicaciones/pdf/prejuicios_y_verdades_sobre_grasas.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/formacion/guia.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/wp-content/uploads/2015/05/guia.pdf)
- Melinda, T. R. (2018). *Skripsi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur*. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2084/1/TISZA%20RIZKY%20MELINDA.pdf>
- Musya'Adah, U. (2019). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 1(2), 9–27. <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada/article/view/556>
- Onainor, E. R. (2019). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat*. 1(4), 105–112. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/55733/33150>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Pembelajaran, T. P. M. K. dan. (2017). *Kurikulum & Pembelajaran* (Ed.3, Cet.). Rajawali Pers.



- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 145–165. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/elementar/article/view/20375>
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar* (Ed. 1, Cet). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.); Cet 1). ALFABETA, CV.
- Tresinada Pertiwi, F., & Sondang Sumbawati, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Learning Management System Berbasis Chamilo dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *It-Edu*, 3(02), 88–97. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/27029>
- Wahyu Gusparadu. (2017). *Penerapan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi rasul ulul azmi kelas v di sd negeri 95 Palembang*. 1–26. <http://eprints.radenfatah.ac.id/934/>
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2015). Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa. *Scientific Journal of Informatics*, 1(2), 127–137. <https://doi.org/10.15294/sji.v1i2.4019>