Jurnal Pendidikan Kristiani dan Kateketik Katolik
Volume. 2, Nomor. 2, Mei 2025
e-ISSN :3063-9956, p-ISSN :3064-0881, Hal 55-66
DOI: https://doi.org/10.61132/anugerah.v2i2.951
Available Online at: https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Anugerah

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen di SMAN 5 Palangka Raya

Devita[1*], Joni Saputra[2], Fernando Dorothius Pongoh[3]
[1-3]Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya, Indonesia

Alamat: Jalan Tampung Penyang, RTA Milono Km. 6, Palangka Raya
*Korespondensi penulis: devitadvitaa@gmail.com**

Abstract. *This study explores the effectiveness of using Wordwall as a learning medium to enhance students' motivation in Christian Religious Education at SMAN 5 Palangka Raya. Employing a quasi-experimental approach with a pretest-posttest design, the research involved 66 tenth-grade students divided into two groups: the experimental group using Wordwall and the control group using PowerPoint. Data were collected through a motivation questionnaire, and statistical analysis was conducted using t-tests with SPSS version 27. The findings revealed a significant increase in motivation within the experimental group, with average scores rising from 93.73 to 122.39 ($p < 0.05$). In contrast, the control group showed only a modest increase from 86.76 to 91.70. The mean difference of 20.697 between the two groups underscores the superior effectiveness of Wordwall in fostering student engagement and learning enthusiasm.*

Keywords*: Christian Religious Education, Learning Media, Learning Motivation, Student Engagement, Wordwall.*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Kristen di SMAN 5 Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain pengukuran awal-akhir. Sampel melibatkan 66 siswa kelas X yang dibagi menjadi beberapa kelompok, kelompok eksperimen yang diberi perlakuan baru menggunakan media *Wordwall* dan kelompok kontrol diberi perlakuan seperti biasa menggunakan media *PowerPoint.* Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar, sedangkan analisis statistik dilakukan dengan uji-t melalui SPSS versi 27. Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan motivasi yang signifikan dari skor rata-rata 93,73 menjadi 122,39 ($p < 0,05$). Sebaliknya, peningkatan pada kelompok kontrol relatif rendah, dari 87,79 menjadi 91,70. Selisih rata-rata antar kelompok sebesar 20,697 menegaskan keunggulan *Wordwall* sebagai media yang mampu mendorong keterlibatan dan semangat belajar siswa secara lebih efektif.

Kata kunci: Media pembelajaran, motivasi belajar, Pendidikan Agama Kristen, *Wordwall*, siswa SMA

1. LATAR BELAKANG

Salah satu unsur utama yang memengaruhi keberhasilan proses pendidikan adalah motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan ulet, terlibat, dan bersemangat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan ketidakaktifan dalam kelas, hasil belajar yang rendah, serta hilangnya minat terhadap mata pelajaran (Uno, 2023).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK), motivasi belajar memiliki peran yang penting, karena hal ini berhubungan dengan pengembangan karakter dan cita-cita spiritual siswa di samping keberhasilan akademis mereka. (Simatupang, 2020). Namun, dalam praktiknya, banyak siswa menunjukkan sikap pasif, kurang tertarik, dan cepat merasa bosan saat mengikuti pelajaran PAK. Penggunaan bahan ajar yang

Received: Mei 01, 2025; Revised: Mei 15, 2025; Accepted: Mei 29, 2025; Published: Mei 31, 2025;

membosankan menjadi salah satu penyebabnya, seperti *PowerPoint*, yang tidak memberikan ruang interaksi dan partisipasi aktif (Utami et al., 2023).

Sebagai solusi, pendekatan berbasis teknologi interaktif mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Salah satu media yang menonjol adalah *Wordwall*, yaitu platform digital berbasis permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar secara menyenangkan, partisipatif, dan kompetitif. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur seperti kuis, teka-teki, dan aktivitas interaktif lain yang terbukti dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa (Wahyudi, 2024). Beberapa penelitian bahkan menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pendidikan agama (Rahman et al., 2024; Kusnadi & Azzahra, 2024).

Penelitian yang secara khusus mengkaji keefektifan *Wordwall* dalam mata kuliah Pendidikan Agama Kristen masih jarang. Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *Wordwall* berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 5 Palangka Raya, oleh karena itu penelitian ini dilakukan. Diharapkan penelitian ini dapat membantu mengembangkan penggunaan media dalam pengajaran Kristen Agama yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini.

2. KAJIAN TEORITIS

Salah satu cara untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Safira (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik, memperlancar penyampaian materi, dan memperjelas konsep. Dalam perkembangan teknologi pendidikan, media interaktif berbasis digital menjadi semakin penting karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan melibatkan siswa secara aktif. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung melalui aktivitas seperti kuis, permainan, atau teka-teki, sehingga untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka dalam belajar (Darmawan, 2020).

Dengan penggunaan platform digital *Wordwall*, pendidik dapat membuat latihan interaktif gamifikasi seperti permainan kata, teka-teki, dan kuis. Fitur-fitur seperti papan peringkat dan umpan balik membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendidik. Nurfadhillah (2022) menegaskan bahwa materi interaktif seperti *Wordwall* memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan menginspirasi siswa untuk lebih giat belajar. Dalam Pendidikan Agama Kristen (PAK), media interaktif dapat menyampaikan nilai-nilai rohani

dengan cara yang lebih menarik, agar para siswa dapat berhubungan secara emosional dengan ajaran-ajaran Kristen di samping mempelajarinya secara kognitif. (Fajar et al., 2023).

Dorongan psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan akademis dikenal sebagai motivasi belajar. Uno (2020) mendefinisikan motivasi sebagai proses yang melibatkan faktor internal, seperti rasa ingin tahu dan minat pribadi, serta faktor eksternal, seperti metode pengajaran dan lingkungan belajar. Indikator motivasi belajar meliputi ketekunan dalam menyelesaikan tugas, partisipasi aktif di kelas, dan respons positif terhadap kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan materi pendidikan yang menarik, seperti platform interaktif, dapat memperkuat motivasi siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Maharani et al., 2022).

Wordwall mendukung komponen-komponen ini dengan menarik perhatian siswa melalui desain visual yang menarik dan aktivitas berbasis permainan, menghubungkan materi dengan kebutuhan siswa, memberikan kepercayaan diri melalui umpan balik langsung, dan menciptakan kepuasan melalui elemen gamifikasi (Wahyudi, 2024). Dalam PAK, motivasi belajar sangat penting karena mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku berlandaskan nilai-nilai Kristen, selain meningkatkan pengetahuan (Simatupang, 2020).

Pendidikan Agama Kristen (PAK) bertujuan untuk membimbing siswa memahami ajaran Kristen, mengembangkan karakter moral, dan memperdalam hubungan spiritual dengan Tuhan. Menurut Girsang (2020), PAK mencakup tiga ranah pembelajaran: kognitif (pengetahuan teologi), afektif (sikap dan nilai-nilai Kristen), dan psikomotor (penerapan ajaran dalam tindakan nyata). Untuk mencapai tujuan ini, pengajaran PAK memerlukan pendekatan yang dapat melibatkan siswa secara menyeluruh, baik secara intelektual maupun emosional.

Teknik pengajaran tradisional, seperti ceramah atau presentasi statis, sering kali gagal membuat siswa tertarik, yang dapat mengakibatkan kurangnya minat atau dorongan. Menurut Rendi et al. (2024), pembelajaran PAK yang efektif harus menggunakan strategi yang relevan dengan kebutuhan siswa modern, termasuk pemanfaatan teknologi pendidikan. Media interaktif seperti *Wordwall* dapat mengatasi tantangan ini dengan menyediakan aktivitas berbasis permainan yang membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam mempelajari nilai-nilai Kristen (Telaumbanua, 2024).

Beberapa penelitian yang dikutip dalam skripsi memberikan landasan bagi studi ini. Alifiya et al. (2023) meneliti penggunaan *Wordwall* dalam memperoleh Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila (PPKn) dan menemukan bahwa platform ini meningkatkan motivasi siswa melalui fitur gamifikasi yang mendorong partisipasi aktif dan kompetisi sehat. Penelitian oleh Utami et al. (2023) pada pembelajaran fisika menunjukkan bahwa *Wordwall* lebih unggul dibandingkan *PowerPoint* dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dengan peningkatan skor motivasi rata-rata sebesar 18%.

Dalam konteks pendidikan agama, Rahman et al. (2024) melaporkan bahwa *Wordwall* meningkatkan minat siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui aktivitas interaktif yang relevan dengan nilai-nilai keagamaan. Meskipun penelitian ini tidak secara langsung membahas Pendidikan Agama Kristen, temuan tersebut menunjukkan potensi media interaktif dalam pembelajaran berbasis nilai. Selain itu, Andini et al. (2024) menemukan bahwa *Wordwall* meningkatkan antusiasme dan fokus siswa pada berbagai mata pelajaran, yang relevan dengan indikator motivasi dalam penelitian ini.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di berbagai bidang studi. Namun, penerapan *Wordwall* dalam PAK di tingkat sekolah menengah atas masih belum banyak diteliti. Tujuan dari menguji efektivitas *Wordwall* dibandingkan dengan *PowerPoint* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Kristen, dengan asumsi bahwa fitur interaktif *Wordwall* akan lebih efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung internalisasi nilai-nilai Kristen.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan desain quasi-eksperimental *pretest-posttest control group design.* Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SMAN 5 Palangka Raya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Kristen. Sejumlah 66 siswa dalam sampel yang dipilih secara purposive dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 33 siswa: kelompok eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan media *PowerPoint.* Kuesioner motivasi belajar dikembangkan dengan menggunakan pengetahuan kognitif, emosional, dan psikomotorik sebagai instrumen. Statistik deskriptif dan inferensial digunakan dalam proses analisis data. Menurut prinsip

analisis komparatif dua sampel, uji-t sampel berpasangan dan uji-t sampel independen digunakan untuk mengevaluasi hipotesis (Sugiyono, 2022). Dampak penggunaan media *Wordwall* (variabel independen) terhadap motivasi belajar siswa (variabel dependen), yang ditentukan oleh perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan di setiap kelompok.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga minggu, mulai tanggal 16 April sampai dengan 8 Mei 2025, di SMAN 5 Palangka Raya. Dalam proses pengumpulan data digunakan dua kelompok siswa kelas X, yaitu kelas eksperimen (X.5 dan X.11) yang berjumlah 33 siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan kelas kontrol (X.6 dan X.7) yang berjumlah 33 siswa dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*. Untuk mengukur motivasi belajar digunakan kuesioner berbasis skala Likert yang telah divalidasi sebanyak dua kali, yaitu sebelum (pengukuran awal) dan setelah perlakuan (pengukuran akhir). Untuk menganalisis data dan menghasilkan statistik deskriptif dan inferensial dalam rangka mengkaji hipotesis penelitian digunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 27.

Analisis Statistik Deskriptif

Nilai rata-rata, median, dan modus digunakan dalam analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum tentang motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol. Tabel 1 di bawah ini menampilkan kesimpulan analisis:

Tabel 1. Hasil Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Pengukuran	Mean	Median	Modus
Eksperimen	Awal	93.73	93.00	90
Eksperimen	Akhir	112.39	112.00	120
Kontrol	Awal	91.70	87.00	89
Kontrol	Akhir	91.70	87.00	90

Sumber: Hasil analisis data penelitian, 2025

Tabel 1 menunjukkan bahwa setelah memanfaatkan *Wordwall*, motivasi belajar kelas eksperimen meningkat secara signifikan . Rata-rata skor meningkat dari 93.73 pada pengukuran awal menjadi 112.39 pada pengukuran akhir, dengan median meningkat dari 93.00 menjadi 112.00, dan modus melonjak dari 90 menjadi 120. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan *PowerPoint* hanya menunjukkan perubahan kecil, dengan rata-rata skor tetap pada 91.70, median konstan di 87.00, dan modus hanya meningkat sedikit dari

89 menjadi 90. Data ini mengindikasikan bahwa *Wordwall* memiliki dampak yang lebih besar terhadap peningkatan motivasi belajar dibandingkan *PowerPoint*.

Analisis Statistik Inferensial

Uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (uji-t sampel berpasangan dan uji-t sampel independen) digunakan dalam analisis inferensial untuk menilai hipotesis penelitian.

Uji Prasyarat Analisis Inferensial

- Uji Normalitas

  Untuk memastikan bahwa data terdistribusi secara normal, pengecekan normalitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Tabel 2 di bawah ini mengilustrasikan hal ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Pengukuran	Nilai Sig.	Keterangan
Eksperimen	Awal	0.200	Normal
Eksperimen	Akhir	0.071	Normal
Kontrol	Awal	0.054	Normal
Kontrol	Akhir	0.137	Normal

Sumber**:** Hasil analisis data penelitian, 2025

Nilai signifikansi (Sig.) Tabel 2 semuanya lebih besar dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa data motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol, baik pengukuran awal maupun akhir, terdistribusi normal. Hal ini memenuhi syarat untuk melanjutkan analisis inferensial.

- Uji Homogenitas

  Untuk memastikan kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama, dilakukan uji homogenitas. Hasilnya ditampilkan di bawah ini pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Nilai Sig.	Keterangan
Motivasi Belajar (Posttest)	0.216	Homogen

Sumber: Hasil analisis data penelitian, 2025

Dengan nilai signifikansi 0,216 > 0,05, Tabel 3 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan nyata dalam varians data motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang memenuhi persyaratan untuk pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

- Uji Paired Sample T-Test

Untuk mengevaluasi hipotesis pertama yaitu, apakah *Wordwall* secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa digunakan uji t sampel berpasangan. Tabel 4 di bawah ini menampilkan hasilnya:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen

Variabel	Mean	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest - Posttest Eksperimen	-18.66	0.000	Signifikan

Sumber**:** Hasil analisis data penelitian, 2025

Tabel 4 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Wordwall*, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X Pendidikan Agama Kristen di SMAN 5 Palangka Raya diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

- Uji Independent Sample T-Test

Uji t untuk sampel independen digunakan untuk menguji hipotesis kedua, yaitu membandingkan pengaruh *Wordwall* dan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar. Hasilnya disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Variabel	Mean Difference	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen – Kontrol	20.697	0.000	Signifikan

Sumber: Hasil analisis data penelitian, 2025

Dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dan selisih rata-rata sebesar 20,697, Tabel 5 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen *(Wordwall)* jauh lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa di kelas kontrol *(Powerpoint).* Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa *Wordwall* memiliki pengaruh yang lebih kuat daripada *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata kuliah Pendidikan Agama Kristen di SMAN 5 Palangka Raya diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak**.**

Pembahasan

1) Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Dengan peningkatan skor rata-rata dari 93,73 menjadi 122,39, hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran secara signifikan meningkatkan tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Keinginan untuk belajar, ketekunan, fokus, keterlibatan aktif, pemahaman tentang pentingnya pembelajaran, dan tanggung jawab terhadap tugas merupakan indikasi motivasi belajar yang sejalan dengan tren ini. Menurut penelitian Wahyudi (2024), media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Fitur-fitur interaktif *Wordwall*, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif, menawarkan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Selain itu, studi Kusnadi dan Azzahra (2024) juga mendukung bahwa gamifikasi dan visualisasi pada *Wordwall* mampu meningkatkan minat siswa, sehingga memperkuat motivasi intrinsik mereka.

Temuan ini sesuai dengan teori motivasi belajar Uno (2023), yang menekankan pentingnya dorongan internal dan lingkungan belajar yang mendukung. *Wordwall* memenuhi indikator ini dengan menyediakan aktivitas yang merangsang keingintahuan dan partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

2) Perbandingan Pengaruh Media Wordwall dan PowerPoint terhadap Motivasi Belajar

Wordwall memiliki dampak yang lebih tinggi daripada *PowerPoint*, menurut temuan uji t sampel independen, dengan perbedaan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 20.697. Kelas kontrol (*PowerPoint*) hanya menerima skor rata-rata 91,70, sedangkan kelas eksperimen (*Wordwall*) menerima skor rata-rata 112,39. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* lebih berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur interaktif dan gamifikasi *Wordwall* memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, berbeda dengan *PowerPoint* yang cenderung monoton dan kurang mendorong partisipasi, sebagaimana diungkapkan oleh Monalisa (2023) bahwa *PowerPoint* sering kali hanya berfungsi sebagai alat presentasi visual tanpa interaksi yang mendalam.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahman et al. (2024), yang menemukan bahwa *Wordwall* meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI dan Pendidikan Moral, serta Naitboho et al. (2025), yang menunjukkan peningkatan motivasi pada mata pelajaran komputer. Perbedaan utama dengan penelitian terdahulu adalah konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, yang menekankan nilai-

nilai spiritual dan moral. *Wordwall* terbukti mampu mengintegrasikan aspek-aspek ini melalui pendekatan yang menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.

Implikasi Hasil Penelitian

1) Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, seperti *Wordwall*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan gamifikasi dan visualisasi yang menarik. Hal ini mendukung teori Uno (2023) tentang pentingnya lingkungan belajar yang mendukung motivasi intrinsik. Selain itu, penelitian ini memperluas pemahaman tentang penerapan media digital dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur sebelumnya.

2) Implikasi Praktis

Dalam penerapannya, hasil penelitian ini menyarankan agar guru Pendidikan Agama Kristen di SMAN 5 Palangka Raya dan sekolah lain mengintegrasikan *Wordwall* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Sekolah juga dapat mempertimbangkan pelatihan guru untuk mengoptimalkan penggunaan media ini. Bagi siswa, *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik mereka, terutama dalam memahami nilai-nilai kristiani yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Kristen.

3) Kesesuaian dan Pertentangan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Alifiya Salsabilaa et al. (2023), Utami et al. (2023), Kusnadi dan Azzahra (2024), Rahman et al. (2024), dan Naitboho et al. (2025), yang semuanya menegaskan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun, penelitian ini berbeda dalam fokusnya pada Pendidikan Agama Kristen, yang menekankan aspek spiritual dan moral, sehingga menambah dimensi baru dalam penerapan *Wordwall*. Tidak ditemukan pertentangan signifikan dengan penelitian terdahulu, tetapi keterbatasan teknis *Wordwall*, seperti ketergantungan pada internet dan batasan fitur versi gratis (Zahroh et al., 2024), perlu diperhatikan dalam implementasinya. Oleh karena itu, temuan penelitian ini mendukung gagasan bahwa *Wordwall* merupakan alat pembelajaran yang lebih baik daripada *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks kurikulum Pendidikan Agama Kristen di SMAN 5 Palangka Raya. Penelitian

ini menawarkan panduan untuk mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif dan menarik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Pendidikan Agama Kristen SMAN 5 Palangka Raya secara signifikan. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,000000 (<0,05) dan peningkatan skor motivasi belajar rata-rata dari 93,73 menjadi 122,39. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, *Wordwall* memiliki pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan *PowerPoint*, dengan taraf signifikansi yang sama (0,000 < 0,05) dan skor rata-rata yang jelas sebesar 20,697. Menurut hasil ini, penggunaan sumber belajar interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat kelas lebih menarik, terutama saat mengajarkan prinsip-prinsip moral dan spiritual.

Namun, fungsionalitas *Wordwall* yang terbatas dalam edisi gratis dan ketergantungan pada koneksi internet yang stabil merupakan beberapa kekurangan penelitian ini yang dapat membuatnya sulit digunakan dalam situasi dengan sumber daya terbatas. Untuk itu, disarankan agar kepala sekolah memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas pengajaran. Guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam merancang aktivitas berbasis *Wordwall* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Agar hasil penelitian dapat diterapkan secara lebih luas, penelitian lebih lanjut disarankan untuk menguji kemanjuran *Wordwall* dalam mata pelajaran lain atau pada tingkat pendidikan yang berbeda. Selain itu, metode untuk mengatasi kendala teknis, seperti konektivitas internet, perlu dipertimbangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai bentuk penghormatan, penulis mengucapkan terima kasih kepada SMAN 5 Palangka Raya yang telah menyediakan sumber daya dan waktu yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas X yang telah berpartisipasi dan membantu dalam menyediakan data yang diperlukan, serta kepada guru mata pelajaran Agama Kristen. Tesis ini merupakan salah satu syarat akhir untuk menempuh Program Studi PAK di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri, yang harus diselesaikan penulis untuk mendapatkan

gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Tak lupa, penulis menghanturkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan secara konsisten.

DAFTAR REFERENSI

Ahmad, F., Suryani, D., & Wulandari, N. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 9*(2), 45–58.

Alifiya, S., Rahmawati, I., & Widodo, H. (2023). Dampak media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 18*(2), 105–116.

Andini, N., Putri, R. N., & Sari, Y. (2024). Pemanfaatan Wordwall sebagai media interaktif dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam, 6*(1), 45–53.

Anwar, R. (2022). *Dasar-dasar statistik dalam penelitian pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arib, M., Hasanah, R., & Wibowo, T. (2024). Efektivitas model pembelajaran eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 11*(1), 77–85.

Arifin, M. (2022). PowerPoint sebagai media presentasi interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 14*(1), 34–42.

Barus, S. (2025). Tantangan penggunaan PowerPoint dalam kolaborasi pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 12*(1), 51–63.

Darmawan, D. (2020). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Effendi, A., & Juita, L. (2024). Penerapan uji normalitas dan homogenitas dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Statistika Terapan, 9*(1), 1–8.

Fajar, H., Yusuf, R., & Aulia, D. (2023). Wordwall sebagai media pembelajaran edukatif dan menarik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital, 5*(2), 87–95.

Girsang, R. (2024). Pendidikan agama Kristen berbasis Kristosentris. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen, 9*(1), 21–30.

Izomi, N., Rahayu, A., & Wahyudi, M. (2024). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 11*(1), 44–55.

Julhadi, R. (2021). Teori motivasi dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 3*(2), 88–97.

Kurniawan, D., Saputra, A., & Rini, S. (2024). Penerapan statistik dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Matematika, 8*(1), 67–75.

Kurniawati, S. (2020). Penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan, 4*(1), 67–75.

Kusnadi, A., & Azzahra, M. (2024). Penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sosial, 3*(2), 56–64.

Maharani, L., Sutrisno, B., & Yuliana, M. (2022). Strategi meningkatkan motivasi belajar di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 7*(3), 101–112.

Monalisa, N. (2023). Efektivitas PowerPoint dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran, 2*(2), 49–56.

Naitboho, D., & Lado, R. (2025). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Kristen, 3*(1), 18–29.

Nurhalisa, A., & Nurcahya, R. (2025). Urgensi motivasi belajar dalam pendidikan modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia, 10*(1), 1–9.

Palupi, W. (2023). Kelebihan dan kekurangan Wordwall dalam pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6*(3), 123–130.

Rahman, H., Sari, F., & Ramdhan, D. (2024). Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar pada PAI dan pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Islam, 5*(2), 75–84.

Rapingah, S. (2022). Pengantar uji hipotesis dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Statistika Pendidikan, 6*(1), 11–20.

Simatupang, T. (2020). Landasan teologis pendidikan agama Kristen. *Jurnal Teologi Indonesia, 7*(2), 89–97.

Suharsiwi, E. (2024). Pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan, 5*(1), 33–42.

Wahyudi, A., Lestari, S., & Fitri, R. (2024). Langkah-langkah efektif penggunaan Wordwall dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Digital, 4*(1), 22–31.

Wibowo, T., & Putri, M. (2023). Statistik inferensial dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 8*(1), 91–100.

Zahroh, M., Fitriyah, L., & Ningsih, H. (2024). Kendala dan solusi penggunaan Wordwall di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5*(2), 72–83.

Zamhari, R., Harahap, A., & Yani, N. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, 10*(1), 33–45.