

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* Wordwall dan QuizWhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa

Deni Andika Nur Pratama¹⁾, Wahyu Lestari²⁾ Darwin Djeni³⁾

^{1,2,3} Tadris Matematika, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

email: [1deniandika056@gmail.com](mailto:deniandika056@gmail.com)

[2why.lestari94@gmail.com](mailto:why.lestari94@gmail.com)

[3darwindjeni49.inzah@gmail.com](mailto:darwindjeni49.inzah@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh penerapan media pembelajaran ICT berbasis *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Metode dalam penelitian ini ialah kuantitatif menerapkan pendekatan korelasi dengan sampel sebanyak 38 siswa kelas VIII MTs SA Tarbiyatus Shibyan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dokumentasi, serta dianalisis dengan menerapkan uji korelasi *Pearson Product Moment* berganda (*Correlation Multiple*). Hasil penelitian memaparkan bahwa *Wordwall* memiliki hubungan yang sangat kuat dengan minat belajar siswa ($r = 0,841$), sementara *QuizWhizzer* memaparkan hubungan yang kuat ($r = 0,644$). Ketika kedua media digunakan secara bersamaan, hasil uji korelasi berganda memaparkan hubungan yang sangat kuat dengan hasil R sebesar 0,843 dan koefisien determinasi $R^2 = 0,711$, yang berarti 71,1% variasi minat belajar siswa bisa dideskripsikan oleh penerapan *Wordwall* dan *QuizWhizzer*. Dengan demikian, penerapan kedua media ini secara simultan terbukti efektif dalam mengoptimalkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan *Wordwall* dan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran guna mengembangkan pengalaman belajar yang lebih inspiratif dan responsif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Information and Communication Technology (ICT)* *Wordwall*, *QuizWhizzer*, Minat Belajar

Abstract

This study aims to examine the effect of the application of ICT learning media based on Wordwall and QuizWhizzer, on students' interest in learning mathematics. The method in this study is quantitative applying a correlation approach with a sample of 38 students of class VIII MTs SA Tarbiyatus Shibyan. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, documentation, and analyzed by applying the Pearson Product Moment multiple correlation test (Correlation Multiple). The results of the study showed that Wordwall has a very strong relationship with students' interest in learning ($r = 0,841$), while QuizWhizzer showed a strong relationship ($r = 0,644$). When both media were used simultaneously, the results of the multiple correlation test showed a very strong relationship with an R result of 0,843 and a coefficient of determination $R^2 = 0,711$, which means 71,1% the variation in students' interest in learning can be described by the application of Wordwall and QuizWhizzer. Thus, the application of these two media simultaneously has proven effective in optimizing students' interest in learning. Therefore, educators are advised to integrate Wordwall and QuizWhizzer into their learning to develop a more inspiring and responsive learning experience.

Keyword: *Information and Communication Technology (ICT)* Learning Media *Wordwall*, *QuizWhizzer*, Learning Interest

1. PENDAHULUAN

Di era digital, penerapan teknologi dalam pembelajaran matematika masih belum optimal, meskipun potensinya sangat besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Banyak pendidik masih menggunakan metode konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi, sehingga pembelajaran kurang inspiratif dan kurang responsif. Oleh sebab itu,

pendidik perlu lebih inovatif dalam menggunakan teknologi agar pembelajaran lebih efektif dan memotivasi siswa. Media pembelajaran berbasis ICT berperan penting dalam mempermudah penyampaian materi, meningkatkan pemahaman konsep abstrak, serta membuat proses belajar lebih interaktif dan efisien (Wangge, 2020). Media ini mencakup berbagai alat dan metode yang dapat membantu pendidik dalam mengajar, seperti ilustrasi digital, permainan edukatif, dan platform pembelajaran daring (Handayani & Rahayu, 2020) (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Guru sebagai fasilitator perlu memilih dan mengadaptasi media sesuai dengan kebutuhan siswa serta merancang metode pembelajaran yang kreatif agar lebih efektif (Wangge, 2020) (Soleha et al., 2024). Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media berbasis dalam pembelajaran semakin penting dan menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas serta daya tarik pembelajaran (Pratama & Ramadhan, 2021). Sebagaimana firman Allah pada qur'an surah Ar - Rahman ayat 33 yang berbunyi:

يَمْعِنُّ الْجِنَّةِ وَالْأَنْسَى إِنْ اسْتَطَعْنَا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَإِنَّهُمْ لَا يَنْفَدُونَ إِلَّا بِسُلْطَنٍ

Artinya: Wahai seluruh jin dan manusia, jika kalian dapat menyeberangi batas langit dan bumi, maka cobalah untuk melakukannya. Namun, kalian tidak akan mampu melintasinya tanpa kekuatan (dari Allah) (QS: Ar- Rahman ayat 33) (ALQURAN, n.d.)

Perintah Allah SWT untuk terus memperbarui ilmu dan mengikuti perkembangan teknologi dapat diwujudkan melalui pemanfaatan ICT dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi telah mengubah pendidikan dari metode tradisional menjadi lebih interaktif, meningkatkan kualitas sumber daya manusia, serta mendukung pembelajaran di berbagai lingkungan (Hidayatillah et al., 2021)(Nasikhah et al., 2022). ICT berperan dalam memperluas akses pengetahuan, memungkinkan interaksi lebih luas, serta menghadirkan inovasi seperti *e-learning*, *augmented reality* (AR), dan *artificial intelligence* (AI) dalam pendidikan (Wangge, 2020). Dengan teknologi, pembelajaran menjadi lebih efektif melalui simulasi, video interaktif, dan *platform daring* yang mendukung pemahaman konsep kompleks (Suseno et al., 2020). Surah Ar-Rahman ayat 33 mencerminkan bahwa ilmu adalah kunci untuk menembus batas pengetahuan, menjadikan media pembelajaran digital sebagai sarana prasarana dalam mengoptimalkan pendidikan. Hal ini mengisyaratkan bahwa dengan ilmu, manusia dapat menjangkau lebih banyak hal yang sebelumnya sulit dicapai baik pengembangan dan penggunaan media pembelajaran digital sebagai bagian dari usaha manusia dalam mengoptimalkan ilmu pengetahuan untuk kemajuan pendidikan.

Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan oleh pendidik adalah *Wordwall*, sebuah *platform* atau perangkat lunak berbasis game edukatif yang memfasilitasi beragam fitur permainan dan kuis (Herta et al., 2023) (Nanda et al., 2021). Aplikasi ini memungkinkan pendidik membuat berbagai media pembelajaran, seperti kuis, pencocokan, anagram, dan permainan kata, yang dapat diakses secara online, diunduh, atau dicetak. Dapat digunakan melalui laptop atau *smartphone* tanpa perlu diunduh, *Wordwall* menawarkan fitur dasar gratis, sehingga siswa hanya perlu mengakses tautan dari guru untuk menggunakannya. Selain itu, media ini dapat dicetak dalam format PDF agar tetap bisa digunakan tanpa internet (Jannah et al., 2024) (Al-Qonita et al., 2023)(Launin et al., 2022) (Nanda et al., 2021). Fitur turnamen dan papan skor mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, meningkatkan motivasi, serta membantu mereka mencapai hasil akademik

yang lebih baik. Saat mengikuti kuis, siswa dapat langsung melihat peringkat mereka, baik dalam pembelajaran *luring* maupun *daring*. Dengan elemen interaktif seperti gambar, audio, animasi, serta permainan edukatif, *Wordwall* menjadikan proses belajar lebih dinamis dan menyenangkan (Launin et al., 2022).

Begitu juga, *QuizWhizzer* adalah *game* edukasi interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis. *Platform* ini memungkinkan guru merancang soal dalam format permainan yang intuitif, sehingga siswa bisa belajar dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan (Faijah et al., 2022)(Nasyim & Sari, 2024)(Sasmita et al., 2023). *QuizWhizzer* mendorong kolaborasi, komunikasi, dan interaksi positif sesama siswa menggunakan berbagai jenis permainan. Khususnya dalam pembelajaran matematika, aplikasi ini membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan tidak membosankan. *QuizWhizzer* dapat digunakan secara *online* maupun *offline*, dengan fitur kuis berbasis perlombaan yang memungkinkan siswa maju ke tahap berikutnya setelah menjawab pertanyaan dengan benar (Hakim & Jannah, 2024) (Taqwa et al., 2024)(Ekaputra, 2023)(Pendidikan Sejarah & Liana, 2024). Fitur ini meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana kompetitif yang sehat, serta mendorong motivasi dan pencapaian akademik mereka dalam pembelajaran (Widiati et al., 2022).

Minat adalah dorongan alami yang membuat seseorang tertarik dan bersemangat dalam melakukan sesuatu tanpa paksaan. Dalam belajar, minat sangat penting karena membantu siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi, terutama jika materi yang dipelajari menarik dan sesuai dengan kebutuhannya (Anwar et al., 2022). Minat belajar ditentukan oleh aspek internal, seperti kondisi fisik dan psikologis, serta aspek eksternal, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Indriyani, 2019). Masyarakat juga berperan dalam pembelajaran melalui aktivitas sosial, media, dan interaksi dengan teman sebaya (Villa et al., 2022). Minat berkaitan dengan perasaan dan emosi, yang ditandai dengan rasa suka, perhatian, serta keingintahuan untuk mencari lebih banyak informasi. Dalam ranah pendidikan, pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher-Order Thinking Skills/HOTS*) memegang peranan esensial dalam membentuk pola pikir kritis, kreatif, dan inovatif pada siswa. Keterampilan ini tidak hanya memungkinkan mereka untuk memahami serta mengolah informasi secara mendalam, tetapi juga mendorong kemampuan analitis, evaluatif, dan sintesis dalam menghadapi tantangan kompleks. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan berbagai konsep, mengembangkan solusi yang adaptif, serta menerapkan pemikiran reflektif dalam menyelesaikan permasalahan secara efektif dan inovatif (Nurkarima et al., 2020).

Matematika mempelajari angka, rumus, dan struktur seperti aljabar serta geometri, yang diajarkan di semua jenjang pendidikan untuk melatih keterampilan berpikir logis, analitis, dan sistematis (Hariyanti & Lestari, 2023)(Rahayu & Soleha, 2023). Meskipun sering dianggap sulit, pengajaran matematika sebaiknya dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan agar mengoptimalkan minat belajar siswa(Lestari et al., 2021) (Sulistiwati et al., 2022). Penerapan strategi dan media yang tepat dapat merangsang rasa ingin tahu serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Jabnabillah & Reza, 2022). Di era Revolusi 5.0, integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti video animasi dan permainan edukatif, dapat membuat matematika lebih menarik dan interaktif, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menguatkan motivasi siswa dalam mempelajari matematika (Isnaini et al., 2023). Motivasi belajar yang tinggi berkontribusi

pada peningkatan pencapaian akademik siswa, sedangkan minat yang rendah dapat menghambat pemahaman mereka terhadap matematika (Widiati et al., 2022).

Peneliti mengutip dari sejumlah penelitian sebelumnya sebagai dukungan dan perbandingan dalam penelitian ini. Menurut (Agustina & Martha Rusmana, 2019) dalam era globalisasi saat ini, penerapan media pembelajaran, khususnya yang berbasis ICT, telah terbukti berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Begitu pula menurut (Herta et al., 2023) *Platform Wordwall* mempunyai kekuatan guna mengoptimalkan motivasi dan semangat belajar siswa, yang bermanfaat bagi kinerja akademik mereka. Namun menurut (Faijah et al., 2022) Pemanfaatan *game* edukasi dengan bantuan *QuizWhizzer* terbukti lebih efektif dibandingkan kelas yang tidak menggunakannya. Selanjutnya, temuan analisis selisih rata-rata membuktikan *Mean* pada kelas eksperimen mendapatkan perkembangan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas control ($9,19 > 7,06$). Dengan demikian, permainan edukasi yang didukung *QuizWhizzer* terbukti berhasil meningkatkan pengetahuan konseptual siswa.

Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media pembelajaran ICT berbasis seperti *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, penelitian yang secara spesifik mengukur dampaknya terhadap minat belajar siswa masih terbatas. Sebagian besar studi lebih menitikberatkan pada efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar atau pemahaman konsep tanpa mengeksplorasi dampaknya terhadap aspek motivasi dan minat belajar. Selain itu, mayoritas penelitian terdahulu cenderung membahas *Wordwall* dan *QuizWhizzer* secara terpisah, tanpa mengkaji kombinasi keduanya dalam satu studi. Padahal, pendekatan kombinatif ini berpotensi menyajikan pengalaman belajar yang lebih inspiratif dan responsif, karena masing-masing *platform* memiliki keunggulan unik dalam penyampaian materi dan keterlibatan siswa. Karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan guna mengisi celah penelitian yang masih ada. Dengan mengkaji pengaruh penggunaan *Wordwall* dan *QuizWhizzer* secara simultan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran statistika, Penelitian ini mampu memberikan perspektif baru terhadap pendidik dalam mengambil serta mengoptimalkan media pembelajaran berbasis ICT yang paling efektif untuk meningkatkan minat siswa.

Selain itu, penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan media pembelajaran ICT juga menjadi aspek yang menarik, khususnya dalam hubungan dengan peningkatan minat belajar siswa. Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti ingin mencoba mengombinasikan dua media pembelajaran ICT berbasis *Wordwall* dan *QuizWhizzer* dalam satu studi untuk melihat dampaknya secara simultan terhadap minat belajar siswa. Fokus pada aspek minat belajar, berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih banyak membahas pemahaman konsep atau hasil belajar. Oleh sebab itu, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran ICT berbasis *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi statistika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran digital yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasi untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media pembelajaran ICT berbasis *Wordwall*

dan *QuizWhizzer* terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini termasuk riset korelasi yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dependent, yaitu *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, dengan variabel independent, yaitu minat belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah 81 siswa di MTs SA Tarbiyatul Shibyan. Teknik pemilihan sampel yang diterapkan adalah *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria yang diterapkan dalam penelitian ini yakni siswa yang telah mendapatkan materi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dan *QuizWhizzer*. Berdasarkan kriteria tersebut, ditetapkan 48% dari jumlah populasi sebanyak 38 siswa kelas VIII sebagai sampel penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi diterapkan untuk meninjau aktivitas siswa saat menggunakan *Wordwall* dan *QuizWhizzer*. Angket berfungsi mengukur tingkat minat belajar sebelum dan setelah pemanfaatan media pembelajaran. Wawancara dilaksanakan dengan guru serta siswa untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan kedua media tersebut. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan sebagai sumber data mengenai hasil belajar siswa.

Analisis data diterapkan dengan uji korelasi Product Moment Pearson berganda (Correlation Multiple) untuk mengukur hubungan antara variabel dependent dan variabel independent. Proses analisis ini mencakup uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusi data normal, dengan kriteria signifikansi, apabila nilai *Sig. (2 - tailed)* > 0,05 maka, distribusi data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai *Sig. (2 - tailed)* < 0,05 maka, distribusi data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal. Selanjutnya, dilakukan uji linearitas untuk memastikan hubungan antar variabel bersifat linear dengan kriteria signifikansi, apabila nilai *Sig. (2 - tailed)* < 0,05 maka, keterhubungan antar variabel bersifat linear, sedangkan apabila nilai *Sig. (2 - tailed)* > 0,05 maka keterhubungan antar variabel bersifat tidak linear.

Analisis korelasi sederhana dan berganda dilaksanakan dengan menggunakan software SPSS untuk menentukan kekuatan hubungan antara *Wordwall* dan minat belajar, *QuizWhizzer* dan minat belajar, serta *Wordwall* dan *QuizWhizzer*. Kriteria signifikansi dalam uji korelasi pearson product moment berganda (Correlation Multiple). Apabila hasil *Sig. (2 - tailed)* > 0,05 , dengan demikian berkesimpulan ada hubungan secara signifikan. Sedangkan apabila hasil *Sig. (2 - tailed)* < 0,05, dengan demikian berkesimpulan tidak ada hubungan secara signifikan. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa *Wordwall* dan *QuizWhizzer* memiliki hubungan yang positif dan bermakna terhadap minat belajar siswa, serta mengungkap bahwa kombinasi kedua media tersebut lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan salah satu media secara terpisah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisis awal dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan uji normalitas dan uji linearitas guna menegaskan bahwa data yang digunakan mencapai kriteria dalam analisis statistic yang diperlukan untuk analisis lebih lanjut. Uji normalitas diterapkan pada tiga variabel utama, yaitu media pembelajaran ICT berbasis *Wordwall*, media pembelajaran ICT berbasis *QuizWhizzer*, serta minat belajar siswa. Dalam pengujian ini, data dianggap berdistribusi normal apabila nilai *Sig. (2 - tailed)* > 0,05. Hasil uji normalitas data dapat di lihat dalam tabel berikut :

Tabel 1. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Wordwall</i> (X ₁)	<i>QuizWhizzer</i> (X ₂)	Minat Belajar (Y)
N		38	38	38
Normal Parameters^{a,b}	Mean	62.5263	63.1316	70.1842
	Std. Deviation	7.14989	6.23924	11.40615
Most Extreme Differences	Absolute	.135	.139	.101
	Positive	.135	.139	.101
	Negative	-.125	-.134	-.063
Test Statistic		.135	.139	.101
Asymp. Sig. (2-tailed)		.080 ^c	.063 ^c	.200 ^{c,d}

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1, Menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,080 untuk *Wordwall*, 0,063 untuk *QuizWhizzer*, dan 0,200 untuk variabel minat belajar. Karena nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov Test* lebih tinggi dari taraf signifikansi 5% (0,05). Jadi data dari ketiga variabel tersebut terdistribusi secara normal. Selanjutnya, dilakukan uji *linearitas* yang menghasilkan nilai sebesar 0,000. Uji *linearitas* dianggap memenuhi kriteria linear apabila hasil signifikansinya < 0,05 dapat di tarik Kesimpulan data tersebut memiliki hubungan yang linear. Setelahnya analisis data akhir dilakukan dengan menerapkan analisis korelasi sederhana dengan rumus *Product Moment* yang dibantu oleh *software SPSS* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Pearson Product Moment Test

Correlations

		<i>Wordwall</i> (X ₁)	<i>QuizWhizzer</i> (X ₂)	Minat Belajar (Y)
<i>Wordwall</i> (X ₁)	Pearson Correlation	1	.811**	.841**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	38	38	38
<i>QuizWhizzer</i> (X ₂)	Pearson Correlation	.811**	1	.644**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	38	38	38
Minat Belajar (Y)	Pearson Correlation	.841**	.644**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	38	38	38

Dari tabel 2, dapat diketahui bahwa *Wordwall* Memiliki hubungan yang sangat kuat dengan Minat Belajar (Y) dengan nilai korelasi sebesar 0,841 Sementara itu, hubungan antara *QuizWhizzer* dan Minat Belajar (Y) sebesar 0,644, yang te dalam kategori kuat. Hubungan antara *Wordwall* dan *QuizWhizzer* terhadap Minat Belajar disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Uji Korelasi Procuot Moment Berganda (*Multiple Correlation*)

Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.843 ^a	.711	.694	6.30742

Hasil analisis pada Tabel 3 memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran ICT, berbasis *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, memiliki korelasi yang sangat kuat dengan minat belajar siswa. Aspk ini nampak dari nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,843, yang

menandakan bahwa semakin intensif penggunaan kedua media tersebut, semakin tinggi pula minat belajar siswa. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,711 memaparkan bahwa 71,1% variasi dalam minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, sementara 28,9% sisanya dipengaruhi oleh aspek lain di luar penelitian ini. Pengujian statistik juga menegaskan taraf signifikansi yang memenuhi syarat, sehingga hubungan ini dapat dikatakan signifikan. Dengan demikian, penerapan *Wordwall* dan *QuizWhizzer* berkontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa, Karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendukung siswa untuk berperan aktif dalam memahami materi pelajaran.

Temuan dalam penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran ICT, khususnya berbasis *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Hasil ini memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan, terutama dalam perancangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu implikasi utama adalah perlunya integrasi teknologi secara lebih luas dalam sistem pendidikan. Temuan penelitian ini selaras dengan temuan (Wangge, 2020), yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis ICT mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuat materi lebih interaktif dan mudah dipahami. Demikian pula, penelitian oleh (Herta et al., 2023) menegaskan bahwa platform *Wordwall* dapat menumbuhkan minat belajar siswa melalui pendekatan berbasis permainan yang lebih menyenangkan.

Selain itu, Temuan dari penelitian ini juga selaras dengan studi sebelumnya yang dilaksanakan oleh (Launin et al., 2022), yang membuktikan bahwa media permainan edukatif berbasis daring seperti *Wordwall* mampu membangun suasana belajar yang kompetitif serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh temuan (Faijah et al., 2022), yang menemukan bahwa *QuizWhizzer* Tidak hanya memperluas pemahaman konsep siswa, namun juga memperkuat interaksi sosial melalui aktivitas berbasis permainan.

Dari sisi pedagogik, temuan ini menyoroti pentingnya adopsi Pendekatan pembelajaran yang lebih beragam guna menyesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa yang beragam. Sebagaimana dinyatakan oleh (Anwar et al., 2022), minat belajar yang tinggi berkontribusi langsung terhadap Partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan capaian akademik mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dan *QuizWhizzer* sebagai bagian dari strategi pengajaran yang lebih luas.

Di sisi lain, penelitian ini juga memiliki implikasi bagi kebijakan pendidikan. Dengan semakin meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, pemangku kebijakan perlu memberikan dukungan yang lebih besar dalam bentuk pelatihan guru dan pengadaan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah. Pernyataan ini seiring dengan hasil penelitian (Suseno et al., 2020), yang menekankan bahwa keberhasilan integrasi ICT dalam pendidikan bergantung pada kesiapan pendidik dalam mengoptimalkan sumber daya teknologi yang tersedia. Bahkan, hasil dari penelitian ini memberikan wawasan mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan temuan (Pratama & Ramadhan, 2021), pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan daya tarik mata pelajaran yang kerap dipandang sulit, seperti matematika. Oleh karena itu, pemanfaatan

media interaktif bukan sekedar mengoptimalkan minat siswa, namun serta berperan dalam menurunkan tingkat kecemasan siswa terhadap materi yang dipelajari.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran ICT, berbasis *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, terhadap minat belajar siswa dalam matematika dengan metode kuantitatif yang melibatkan 38 siswa di MTs SA Tarbiyatus Shibyan. Hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki hubungan yang sangat kuat dengan minat belajar siswa sebesar 0,841, sementara *QuizWhizzer* juga menunjukkan korelasi kuat sebesar 0,644. Ketika kedua media digunakan bersama, analisis korelasi berganda menunjukkan hubungan yang sangat kuat dengan hasil R sebesar 0,843, dan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,711, yang berarti 71,1% variasi dalam minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Wordwall* dan *QuizWhizzer*, sementara 28,9% sisanya dipengaruhi faktor lain. Kesimpulannya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran melalui *Wordwall* dan *QuizWhizzer* terbukti meningkatkan minat belajar secara signifikan, sehingga pendidik disarankan untuk mengintegrasikan media interaktif ini guna mengembangkan pengalaman belajar yang lebih inspiratif dan responsif.

Keberhasilan dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan setiap individu yang terlibat di dalamnya. Siswa sebagai peserta didik, guru sebagai fasilitator, dan kepala madrasah sebagai pemimpin memiliki peran masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran. Siswa perlu memiliki kesadaran untuk aktif dalam belajar, berpikir kreatif dan kritis, serta menyimak dengan saksama setiap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Di sisi lain, guru atau calon guru matematika harus terus memperbarui wawasan mereka, terutama dalam memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran. Dengan adanya interaksi yang harmonis antara guru dan siswa, proses belajar di kelas dapat berlangsung lebih optimal, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka meraih prestasi yang lebih baik dan mengembangkan potensi secara maksimal.

5. REFERENSI

- Agustina, L., & Martha Rusmana, I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam*, 9(<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/issue/view/181>), 1–7. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/4859>
- Al-Qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2023). Literature Review : Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV, 4(Sandika IV)*, 155–162.
- ALQURAN. (n.d.).
- Anwar, M., Septiani, L. R., & Khayatun, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *ProSandika*, 4(1), 177–184. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1187%0Ahttps://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/1187/767>

- Astutik, I., Quthny, A. Y. A., & Waluyo, E. (2022). Pengaruh Metode Discovery Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Ar-rofia™ iyyah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3190–3194. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3292>
- Ekaputra, F. (2023). Optimalisasi Aplikasi QuizWhizzer dalam Kegiatan Perkuliahian Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 1(2), 62–68. <https://doi.org/10.62385/ijles.v1i2.47>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi QuizWhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Hakim, S. B., & Jannah, A. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education for All*, 2(1), 68–74. <https://doi.org/10.61692/eduva.v2i1.108>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hariyanti, F., & Lestari, W. (2023). UPAYA MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU DAN PRESTASI SISWA MELALUI PENDAHULUAN Matematika merupakan pelajaran wajib yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan . Penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari , misalnya untuk menyajikan informasi dalam ber. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(1), 83–94.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hidayatillah, W., Wisudaningsih, E. T., Pratama, L. D., Islam, U., & Hasan, Z. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika p-ISSN : 2620 - 6447 e-ISSN : 2620 - 6455 KEPRAKTISAN*, Volume 5, 93–104.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN Universitas Negeri Padang Sesuai dengan perkembangan belajar yang tepat guna membantu siswa belajar dan dapat menggugah minatnya untuk belajar lebih lanjut . Minat belajar adalah zaman , seorang guru. *Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar*, 7(1).
- Jabnabillah, F., & Reza, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 5(2), 94–100. <https://doi.org/10.21067/pmej.v5i2.7468>

- Jannah, M., Isnaniah, & Effendi, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran wordwall terhadap minat belajar matematika kelas XI di MAN. *ADIBA: Journal of Education*, 4(1), 86–92. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/569/614>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). *Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV*. 1(3).
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Sulistiowati, L. (2021). EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN BERBASIS m-PBL DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol3iss1year2021page35-44>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Nasikhah, J., Zairozie, Z., & Djeni, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Smart Book Berbantuan Book Creator Tingkat Smp Ditinjau Dari Segi Kevalidan. *Mathematic Education Journal MathEdu*, 5(2), 15–22. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Nasyim, A., & Sari, D. I. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Aplikasi QuizWhizzer Pada Materi Teorema Phytagoras berjalan dengan baik , terutama dalam hal matematika . Matematika merupakan pelajaran. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 12(2), 217–232.
- Nurkarima, I., Puspitasari, N., & Wati, M. (2020). SISTEM MONITORING PENELUSURAN MINAT dan BAKAT MAHASISWA. *Explore*, 10(2), 25. <https://doi.org/10.35200/explore.v10i2.421>
- Pendidikan Sejarah, J., & Liana, C. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis QuizWhizzer Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 15(4), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/63785/48272>
- Pratama, L. D., & Ramadhan, M. P. D. (2021). Efektifitas Problem Based Learning Menggunakan Media Smartphone Ditinjau Dari Kemampuan Kognitif Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 230–244.
- Rahayu, E., & Soleha, D. (2023). Penggunaan Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dalam Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah (Mi). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 8–14. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4070>
- Sasmita, A. B., Sapti, M., & Darmono, P. B. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Rme Menggunakan Media Interaktif QuizWhizzer Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 379–386.
- Soleha, D., Kurniawan Farid, E., Rahayu, E., Islam, U., & Genggong, Z. H. (2024). *Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Baambozle Berbasis Kearifan Lokal*. 11(1), 116–126. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>
- Sulistiwati, L., Arisanti, K., & Lestari, W. (2022). Analisis Kesulitan Soal AKM dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Taksonomi Solo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 702–708. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>

- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Taqwa, kaulia, Yusuf, A., Yusuf, W. F., & Muhammada. (2024). Pengembangan Media QuizWhizzer Pada Pembelajaran PAI di MA Maarif Durensewu. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(1), 236–254.
- Villa, M. H. A.-A., Ainol, A., & Zairozie, A. Z. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3735–3740.
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fractal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Widiati, Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885–892. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.240>