

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *WORDWALL* DAN PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI MENGHAFAL JUZ AMMA

Nurhanisa Ridwan¹, Sitti Jamilah Amin², Buhaerah³

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare^{1,2,3}

Email: nurhanisaridwan@gmail.com

Abstrak: Tulisan ini membahas tentang penggunaan aplikasi *wordwall*, pemberian *reward*, dan menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 88 Parepare dengan tujuan untuk mengkaji hubungan motivasi menghafal Juz Amma dengan penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward*. Permasalahan utamanya adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif dan desain penelitian korelasional. Populasi berjumlah 106 peserta didik dengan sampel berjumlah 84 melalui teknik penarikan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Hasil penelitian memperoleh kesimpulan yakni (1) Hubungan antara penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap motivasi menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare yaitu sebesar 31,5% dari kriteria yang ditetapkan dan termasuk kategori rendah. (2) Hubungan antara pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare sebesar 64,1% dari kriteria yang ditetapkan dan termasuk kategori kuat (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma dengan menggunakan uji F dimana nilai Sign $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan kontribusi pengaruh sebesar 41,2%. Keunikan penelitian terletak pada kombinasi antara penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* dalam konteks menghafal Juz Amma. Penelitian ini bermanfaat dalam bidang pendidikan dimana teknologi yang digunakan menghafal Juz Amma dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam.

Kata Kunci: Aplikasi *Wordwall*; Pemberian *Reward*; Motivasi Menghafal

Abstract: This paper discusses the use of *wordwall* applications, reward giving, and memorizing Juz Amma at SDN 88 Parepare. This research was conducted at SDN 88 Parepare with the aim of examining the relationship between motivation to memorize Juz Amma with the use of *wordwall* applications and reward giving. The main problem is whether there is a significant influence between the use of *wordwall* applications and reward

giving on motivation to memorize Juz Amma. This study uses associative research and correlational research design. The population is 106 students with a sample of 84 through simple random sampling techniques. Data collection techniques use observation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques are descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques. The results of the study concluded that (1) The relationship between the use of wordwall applications and motivation to memorize Juz Amma at SDN 88 Parepare is 31.5% of the established criteria and is included in the low category. (2) The relationship between reward giving and motivation to memorize Juz Amma at SDN 88 Parepare is 64.1% of the established criteria and is included in the strong category. (3) There is a significant influence between the use of wordwall applications and the provision of rewards on the motivation to memorize Juz Amma using the F test where the Sign value is $0.000 < 0.05$ which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted with a contribution of 41.2%. The uniqueness of the study lies in the combination of the use of wordwall applications and the provision of rewards in the context of memorizing Juz Amma. This study is useful in the field of education where the technology used to memorize Juz Amma can increase student involvement so that it can help improve the quality of Islamic religious education.

Keywords: *Wordwall Application; Reward Provision; Memorization Motivation*

I. PENDAHULUAN

Pada Pendidikan senantiasa harus disesuaikan dengan tuntutan perubahan zaman, dimana seiring perkembangan zaman pendidik pun semakin dituntut agar melakukan inovasi dan kreativitas terutama dalam materi ajar. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional merupakan pendidikan yang sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berkaitan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.¹

Pendidikan pada dasarnya dikatakan efektif apabila mencapai standarisasi yang diharapkan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan teknologi informasi pada era 5.0 saat ini semakin berkembang pesat seperti yang berkaitan dengan pembelajaran menghafal Juz Amma. Menghafal Juz Amma seiring dengan perkembangan zaman harus melakukan berbagai metode yang inovatif agar tidak terjebak dengan metode-metode yang monoton dan dapat menjenuhkan peserta didik khususnya bagi peserta didik pada tingkat sekolah dasar yang mulai diajarkan untuk menghafalkan juz amma. Menghafal Juz Amma sangat berkaitan erat dengan aspek spiritual peserta didik terutama hal memahami ayat Juz Amma.

Memotivasi peserta didik untuk menghafalkan Juz Amma sejak dini dapat

¹Republik Indonesia, "UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" 1, no. 2 (2003): 2.

membentuk sikap akhlakul karimah bagi diri peserta didik dan secara tidak langsung hal tersebut telah menjadikan peserta didik memelihara Al-Qur'an dan nantinya akan mampu mengamalkannya dalam lingkungan sekitarnya. Kebutuhan media berbasis teknologi pada bidang pendidikan senantiasa mengalami perkembangan yang begitu pesat seiring dengan berkembangnya zaman terutama di era 5.0 ini. Hal ini dikarenakan oleh kenyataan bahwa era digital dari waktu ke waktu semakin memainkan peran besar dalam kehidupan, begitu pula bidang pendidikan. Teknologi yang dimaksud yaitu sebuah aplikasi berupa media yang dapat meningkatkan motivasi menghafal peserta didik sehingga proses penghafalan Juz Amma dapat berlangsung secara aktif dan kondusif melalui media berbasis teknologi. Salah satunya penggunaan media yang edukatif dan dapat mendukung kegiatan menghafal Juz Amma sehingga menjadi lebih inovatif dan kreatif yaitu munculnya platform digital berbasis web yang biasa disebut aplikasi *wordwall*.

Saat penulis melakukan observasi awal di SDN 88 Parepare penulis menemukan bahwa sekolah tersebut memiliki program unggulan dimana peserta didik dilatih dan dibina untuk menghafal Juz Amma mulai dari kelas I - kelas VI. Kriteria hafalan yang telah ditentukan tersebut peserta didik diharapkan mampu untuk menghafalkannya hingga lulus sekolah. Akan tetapi, pada kenyataannya diperoleh bahwa peserta didik masih banyak yang menghafal surah hanya sekedar menghafal guna memenuhi kewajiban sebagai bagian dari program sekolah. Hal ini sebagaimana observasi awal diperoleh dimana terdapat peserta didik menghafal tidak sesuai dengan tajwid bacaannya, bahkan masih terdapat peserta didik yang sudah termasuk kategori kelas tinggi namun surah seperti QS. An-Nas sampai QS. Al-Ikhlas pun belum lancar. Padahal, pendidik senantiasa memberikan stimulus melalui ucapan positif dan melatih peserta didik untuk mengulangi hafalannya setiap hari selesai shalat Dzuhur. Oleh karena itu, dibutuhkan metode lain guna membangkitkan motivasi menghafal peserta didik.

Salah satu metode yang digunakan oleh pendidik yaitu penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai *new* media dengan harapan agar saat penggunaan aplikasi *wordwall* dapat membuat peserta didik merasa termotivasi untuk menghafal Juz Amma lebih baik lagi. Sehingga, dengan hal tersebut penelitian ini dilakukan untuk melihat korelasi dari penggunaan aplikasi *wordwall* dalam memotivasi peserta didik untuk menghafal Juz Amma. Bukan hanya itu, beberapa peserta didik yang berprestasi dan mampu menghafal surah dengan fasih dan lancar seringkali diberikan *reward* berupa sertifikat penghargaan dengan harapan peserta didik yang belum lancar menghafal ikut termotivasi. Akan tetapi, pada kenyataannya peserta didik yang belum lancar menghafal surah setelah melihat pemberian *reward* tersebut juga belum mampu menambah daya saingnya.

Penelitian ini pada dasarnya juga dilakukan karena minimnya penelitian yang mengkaji tentang penggunaan aplikasi *wordwall* dalam konteks menghafal Juz Amma.

Hal ini dikarenakan, lebih banyak penelitian yang mengkaji tentang aplikasi *wordwall* dengan berfokus pada pembelajaran mata pelajaran umum, seperti matematika, ipa, maupun bahasa. Sedangkan, untuk penelitian yang mengkaji tentang aplikasi *wordwall* dalam konteks pembelajaran agama Islam, terutama dalam memotivasi peserta didik menghafal Juz Amma masih terbatas.

Stimulus yang diberikan pendidik berupa pemberian *reward* pada kajian penelitian memiliki keterbatasan studi yang menghubungkan pemberian *reward* dengan motivasi religius peserta didik. Hal ini dikarenakan, lebih banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar secara umum. Namun, hanya sedikit yang mengkaji mengenai bagaimana pemberian *reward* memengaruhi motivasi dalam aspek religius peserta didik, terutama dalam menghafal Juz Amma pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian yang seringkali dilaksanakan sebagian besar hanya mempelajari tentang aplikasi pendidikan atau pemberian *reward* secara terpisah. Sehingga, eksplorasi mengenai kombinasi antara penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* dalam membangun motivasi religius peserta didik terutama dalam menghafal Juz Amma belum banyak yang dieksplorasi. Bukan hanya itu, sebagian besar kajian yang berkaitan dengan hafalan Juz Amma hanya fokus dilakukan di level pendidikan menengah atau pesantren. Sedangkan, untuk kajian mengenai upaya meningkatkan hafalan Juz Amma di level dasar seperti jenjang SD melalui pendekatan teknologi serta motivasi berbasis *reward* masih sangat jarang digunakan. Keunikan dari penelitian ini yaitu terletak pada kombinasi antara teknologi pembelajaran (*wordwall*) dan pendekatan psikologis (*reward system*) untuk meningkatkan motivasi dalam konteks yang spesifik yaitu menghafal.

Penelitian ini memiliki tujuan guna mengisi kesenjangan tersebut dengan meneliti Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* yang interaktif dan Pemberian *Reward* dalam memotivasi peserta didik untuk menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran Al-Qur'an berbasis teknologi dan motivasi. Rumusan masalah penelitian yakni pertama, apakah terdapat hubungan antara penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap motivasi menghafal Juz Amma peserta didik di SDN 88 Parepare? Kedua, apakah terdapat hubungan antara pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare? Ketiga, apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare? Penelitian ini bermanfaat dalam bidang pendidikan dimana teknologi yang digunakan menghafal Juz Amma dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam.

II. TINJAUAN TEORETIS

A. Teori *New Media*

Penggunaan istilah *new media* hakikatnya tidak terlepas dari perkara teknik tetapi juga sampai pada ranah perubahan sosial budaya dan ekonomi. Hal ini dikarenakan *new media* merupakan media yang baru dalam penyebaran informasi terlebih di zaman revolusi industri 5.0 saat ini. Salah satu penyebaran *new media* saat ini yaitu dalam bidang pendidikan, dimana media sangat berperan penting dalam perkembangan pendidikan yang ada karena dapat memudahkan pendidik maupun peserta didik, terutama saat mengakses materi pembelajaran.

Pierre Levy mengembangkan teori *new media* sebagai teori mengkaji tentang perkembangan media.² Hal ini dikarenakan teori ini menggabungkan pemahaman antara teknologi, komunikasi, dan bentuk-bentuk media yang baru yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Dengan kata lain, teori *new media* ini meliputi berbagai jenis teknologi digital yang sekiranya dapat menghasilkan, menyebarkan, dan mengkonsumsi informasi seperti adanya internet, media sosial, perangkat mobile, maupun bentuk digital lainnya.

Salah satu bagian dari teori *new media* yaitu dengan munculnya berbagai *platform-platform* digital yang menunjang berbagai bentuk kegiatan terutama pada aspek pendidikan. Seperti halnya dalam proses pembelajaran, dimana pendidik memanfaatkan berbagai media guna menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Media-media tersebut dapat berupa aplikasi maupun *platform-platform* pembelajaran seperti aplikasi *quizziz*, *wordwall*, *kahoot*, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, teori *new media* ini dijadikan sebagai landasan teori oleh penulis karena sangat berkaitan dengan aplikasi *wordwall* dimana aplikasi ini termasuk dalam bagian *new media* yang digunakan oleh pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Aplikasi *wordwall* ialah salah satu aplikasi cukup baru dalam bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan aplikasi *wordwall* masih kurang populer dalam bidang pendidikan tingkat dasar. Sehingga, tidak jarang aplikasi ini masih dianggap sebagai aplikasi *new media* dalam bidang pendidikan meskipun pada tingkat menengah dan tingkat tinggi aplikasi ini sudah sering digunakan pada pembelajaran sebab penggunaannya mudah dan mampu menarik peserta didik agar aktif saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam konteks ini aplikasi *wordwall* sebagai perkembangan *new media* menunjukkan adanya peran yang signifikan dalam membentuk perubahan-perubahan dalam pola komunikasi maupun interaksi antar individu.

B. Teori Behavioristik

Behavioristik pada dasarnya merupakan suatu bentuk pendekatan psikologi berdasar pada proposisi sebagai perilaku yang dapat dijelaskan dan dipelajari secara ilmiah.³ Dengan kata lain, teori behavioristik ini lebih berfokus pada respons terhadap

²Harinie, et al, eds., *Pemasaran Digital*, h. 20.

³Nurlina, Nurfadillah, dan, Aliem, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, h. 37.

berbagai tipe stimulus.

Salah satu pakar dari teori behavioristik yang dijuluki sebagai behavioris S-R (Stimulus-Respon) yaitu John B. Watson atau biasa disebut J.B. Watson. Apabila dikaitkan bidang pendidikan, stimulus respon ini memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya stimulus dari pendidik untuk memotivasi peserta didik, maka respons yang diberikan peserta didik pun akan kurang.

Penelitian ini seperti halnya yang diketahui bahwa untuk memotivasi peserta didik dalam menghafal juz Amma diperlukan stimulus dari pendidik. Stimulus dapat berupa pemberian *reward* maupun motivasi dalam prosesnya sehingga peserta didik dapat memberikan respons positif di dalamnya. Oleh karena itu, dalam hal ini aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* sebagai bagian stimulus yang diberikan oleh pendidik guna memotivasi peserta didik saat menghafal Juz Amma dan respons yang diberikan peserta didik dari stimulus ini memberikan dampak yang cukup signifikan dalam memotivasi peserta didik untuk menghafal juz Amma. Sebab, selain dapat menarik respons peserta didik, aplikasi *wordwall* juga dianggap sebagai aplikasi *new media* dalam bidang pendidikan di era modern saat ini.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian yang menggunakan jenis penelitian asosiatif dengan desain penelitian kuantitatif korelasional. Sebagaimana Sugiyono mengemukakan penelitian kuantitatif ialah penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme dengan tujuan mengkaji suatu populasi atau sampel dengan pengumpulan data berupa instrumen penelitian yang bertujuan menguji hipotesis yang ditetapkan.⁴ Adapun kuantitatif asosiatif ialah penelitian untuk menganalisis adanya korelasi antara kedua variabel.⁵

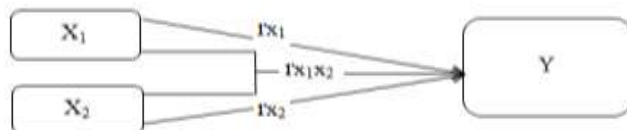
Penelitian korelasional menurut Gay diartikan sebagai sebuah penelitian yang mendeskripsikan suatu kondisi untuk menentukan hubungan antara dua variabel atau lebih.⁶ Desain penelitian kuantitatif korelasional dalam penelitian ini disesuaikan dengan kelompok hubungan causal, dimana fokus terhadap hubungan sebab akibat. Dengan kata lain, variabel bebas akan mempengaruhi variabel terikat, dengan desain sebagai berikut:

Gambar III.1 Desain Korelasional menggunakan dua variabel bebas
dan satu variabel terikat.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 23.

⁵Suryani dan Hendryadi, *Metode Riset Kuantitatif Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 119.

⁶Agus Irianto, *Statistik (Konsep Dasar, Aplikasi, Dan Pengembangannya)* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), h. 37.



Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 2019

Lokasi penelitian ini di UPTD SD Negeri 88 Parepare, Jl. Kesuma Timur No.50, Kota Parepare, provinsi Sulawesi Selatan. Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik di SDN 88 Parepare dengan jumlah laki-laki 49 orang dan perempuan 57 orang. Sehingga, jumlah keseluruhan populasi yang ada di SDN 88 Parepare sebanyak 106 peserta didik.

Penulis menggunakan teknik *probability sampling* dalam menentukan sampel. Menurut Borg dan Gall diartikan setiap individu pada populasi memiliki karakteristik dan kemungkinan yang sama untuk dipilih sebagai sampel.⁷ Salah satu bagian dari teknik *probability sampling* yaitu dengan menggunakan teknik pengambilan *simple random sampling* yang diambil secara acak guna menggambarkan proses pengambilan sampel tanpa memilih secara selektif. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengambil sampel secara acak atau dengan teknik pengambilan *simple random sampling* yaitu dengan menggunakan rumus Slovin. Batas kesalahan yang digunakan pada umumnya yaitu 5% ⁸, dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Rumus Slovin di atas apabila dikaitkan dengan pengukuran jumlah sampel, maka memperoleh sampel berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{106}{1 + 106(0.05)^2}$$

$$n = \frac{106}{1 + 106(0,0025)}$$

$$n = \frac{106}{1 + 0,26}$$

$$n = \frac{106}{1,26}$$

$$n = 84,1$$

$$n = 84$$

Teknik pengumpulan dan pengolahan data dalam penelitian ini yaitu

⁷Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h. 14.

⁸Firdaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistik Version 26.0* (Riau: Dotplus Publisher, 2021), h. 112.

menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan aplikasi *wordwall*, pemberian *reward*, dan motivasi menghafal Juz Amma SDN 88 Parepare. Adapun kisi-kisi angketnya sebagai berikut:

Tabel III.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Soal		Jumlah
			+	-	
Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> (X_1). Megguna-kan teori <i>New Media</i> menurut Martin Lister	Digital	1. Kemampuan menggunakan fitur-fitur <i>wordwall</i> yang beragam	1,3	4	3
		2. Berkontribusi pada penggunaan fitur-fitur aplikasi <i>wordwall</i> setiap levelnya	2		1
	Interakti- vitas	1. Merasa senang dan tertarik dalam penggunaan aplikasi <i>wordwall</i>	5,6, 7	8	4
		2. Semangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran	10	9	2
		3. Memiliki rasa ingin tahu yang lebih	11	12	2
	<i>Hipertextuality</i>	1. Mampu menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> dengan baik	13	14	2
	Jaringan (Aksesibili- tas)	1. Mengikuti kegiatan pembelajaran selama menggunakan aplikasi <i>wordwall</i>	16	15	2
		2. Mampu bermain sambil berdiskusi	17	19	2
	Simulasi	1. Bermain sambil belajar	18		1
		2. Aktif selama proses pembelajaran		20	1

Lanjutan tabel III.1

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Soal		Jumlah
			+	-	
Pemberian <i>Reward</i> (X_2) megguna-kan teori Behavioristik menurut Mukminan	Perubahan Tingkah Laku	1. Mampu mengapresiasi sikap dan perilaku baik melalui gestur tubuh	21, 22, 24	23, 25	5
		1. Mampu mengucapkan kata-kata baik dalam bentuk pujian, cerita, atau nyanyian	27, 28, 30	26, 29	5
	Penguatan Positif/ Negatif	1. Mampu memberikan penghargaan dalam bentuk kegiatan, seperti menonton bersama atau tour ke pondok-pondok pesantren	32, 33	31, 34	4

	Penguatan dalam bentuk materi	1. Mampu memberikan penghargaan dengan benda-benda yang menyenangkan baik berupa sertifikat, alat tulis, maupun makanan	36, 37, 39	35, 38, 40	6	
Motivasi Menghafal Juz Amma (Y). Menggunakan teori Rusyid Metode dalam Menghafal Al-Qur'an	Metode Bin Nazhar	1. Memilih surah yang ingin dihafal		41	1	
		2. Menghafal surah yang terpilih dengan melihat ayat secara berulang-ulang.	42, 44	43	3	
	Metode Talaqqi	1. Menyetor hafalan surah yang terpilih	45, 47	46	3	
		2. Senantiasa menyetor hafalan dari surah yang sebelumnya terpilih kepada pendidik sampai bacaan dan tajwidnya benar-benar fasih	52, 53, 55	51, 54	4	
	Metode Takrir	1. Mengulang-ulang hafalan dari surah yang terpilih	49	48	2	
		2. Menjaga hafalan surah yang terpilih agar tidak lupa	50		1	
	Metode Tasmi	1. Mendengar dengan baik surah yang terpilih dibacakan oleh pendidik	56	57, 58	3	
		2. Mengikuti pendidik menghafal surah yang terpilih sesuai dengan tajwidnya.	59	60	2	
	Jumlah					60

Sumber: Analisis Teori Penggunaan Aplikasi *Wordwall*, Analisis Teori Pemberian *Reward*, dan Analisis Teori Metode Menghafal Al-Qur'an Rusyid

Penelitian ini menggunakan teknik pengukuran skala likert, dimana skala ini berguna mengukur persepsi, pendapat, sikap individu atau kelompok fenomena sosial.⁹ Perhatikan tabel berikut ini:

Tabel III.2. Kriteria dan Skor Pengukuran Angket

Kriteria	Skor Pernyataan	
	+	-
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: Buku Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS yang ditulis oleh Syofian Siregar

Teknik analisis data terdiri dua jenis, yakni analisis statistik deskriptif dan analisis

⁹Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 25.

statistik inferensial.¹⁰ Statistik deskriptif guna mengetahui angka presentase (AP) dari pola jawaban responden terhadap setiap variabel melalui penetapan kriteria interpretasi skor angka presentase pada setiap variabel penelitian dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{Xi}{Sit} \times 100\%$$

Teknik analisis statistik inferensial bertindak sebagai pembuat keputusan yang rasional, teknik analisis ini juga sebagai pengumpulan data, penyajian data, analisis data, serta menginterpretasikannya. Untuk itu, pada penelitian ini teknik analisis inferensial yang dilakukan, yaitu pertama uji asumsi klasik mencakup uji normalitas, linearitas, autokorelasi, dan uji heteroskedastisitas. Kedua, uji signifikansi koefisien korelasi, dengan Tingkat signifikansi hasil korelasi menggunakan uji ini harus lebih kecil dari 0,05 (5%) melalui analisis korelasi *bivariate pearson*. Ketiga, uji hipotesis secara parsial (Uji T) dan Uji F. Keempat, analisis regresi linear berganda dengan bentuk persamaan umum $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + e$. Kelima, koefisien determinasi dengan rumus $Kd = r^2 \times 100\%$.

Instrumen uji validitas menggunakan bantuan *software* SPSS dengan rumus korelasi *product moment*.¹¹ Rumus dari korelasi *product momen* ini, yaitu:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Suatu item instrumen dinyatakan valid apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, dan tidak valid jika item instrumen mempunyai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ mencakup taraf signifikan *product moment* sebesar 5%. Adapun untuk memperoleh nilai r_{tabel} dapat menggunakan perhitungan derajat kebebasan atau *degree of freedom* (df) dan N jumlah sampel uji coba dengan rumus $df = N-2$.¹²

Sampel uji coba penelitian ini berjumlah 30 sampel, yang apabila dikaitkan dengan nilai df berarti $df = N-2 = 30-2 = 28$. Sehingga dengan ini diperoleh hasil berdasarkan nilai r_{tabel} pada $df = 28$ yaitu 0,361.

Data hasil uji validitas yang diperoleh yaitu dari 20 item pernyataan pada angket penggunaan aplikasi *wordwall* terdapat 4 item pernyataan yang tidak valid dan terdapat 16 item pernyataan valid. Untuk angket pemberian *reward*, dari 20 item pernyataan terdapat 6 item tidak valid dan 14 item yang valid. Sedangkan, pada angket motivasi menghafal Juz Amma dari 20 item pernyataan terdapat 2 item yang tidak valid dan 18 item valid. Selanjutnya, pernyataan yang valid ini akan diuji reliabilitas serta dapat melaksanakan penelitian.

¹⁰Muh. Dahlan Thalib, *Membangun Motivasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional & Spiritual* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019), h. 42-43.

¹¹Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 48.

¹²Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019), h. 65.

Uji reabilitas peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS dengan metode yang digunakan yaitu metode *Cronbach's Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_k^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* yaitu apabila koefisien reliabilitas instrumen > 0,7 dan dikatakan tidak reliabel apabila koefisiennya < 0,7.¹³ Pengukuran Reliabilitas suatu instrumen pada dasarnya dapat ditunjukkan berdasarkan nilai kriteria dari *Cronbach's Alpha* tersebut.¹⁴ Oleh karena itu, sehubungan dengan tabel kriteria tersebut hasil uji reliabilitas pada angket penggunaan aplikasi *wordwall* dapat dilihat pada tabel III.3 berikut:

Tabel III.3. Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Aplikasi *Wordwall*

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.819	16

Sumber: *Software IBM SPSS Statistics 25 Tahun 2024*

Hasil Uji reliabilitas variabel penggunaan aplikasi *wordwall* yang telah dilakukan memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,819 yang menunjukkan > 0,7. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai ini berada pada rentang 0,800 – 0.899 artinya dikategorikan *good/baik* dengan jumlah pernyataan yang valid sebanyak 16 item. Sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen pada variabel Penggunaan Aplikasi *Wordwall* (X_1) dinyatakan reliabel dan dapat dilanjutkan pada penelitian. Selanjutnya untuk hasil uji reliabilitas pada angket Pemberian *Reward* dapat dilihat pada tabel III.4 berikut ini:

Tabel III.4. Hasil Uji Reliabilitas Angket Pemberian *Reward*

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.816	14

Sumber: *Software IBM SPSS Statistics 25 Tahun 2024*

Hasil Uji reliabilitas variabel pemberian *reward* yang telah dilakukan diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,821 dan menunjukkan > 0,7. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa nilai ini berada pada rentang 0,800 – 0.899 artinya dikategorikan *good/baik* dengan jumlah pernyataan yang valid sebanyak 15 item. Sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen pada variabel Pemberian *Reward* (X_2) dinyatakan reliabel dan dapat dilanjutkan pada penelitian. Untuk hasil uji reliabilitas pada angket Motivasi

¹³Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 57 .

¹⁴Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2021), h.106-107.

Menghafal Juz Amma dapat dilihat pada tabel III.5 berikut ini:

Tabel III.5. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Menghafal Juz Amma

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.857	18

Sumber: *Software IBM SPSS Statistics 25 Tahun 2024*

Hasil Uji reliabilitas variabel motivasi menghafal Juz Amma yang telah dilakukan diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,857 dan nilai tersebut menunjukkan $> 0,7$. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa nilai ini berada pada rentang 0,800 – 0.899 artinya dikategorikan *good/baik* dengan jumlah pernyataan yang valid sebanyak 18 item. Sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen pada variabel Motivasi Menghafal Juz Amma (Y) dinyatakan reliabel sehingga instrumen tersebut dapat dilanjutkan pada penelitian.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dideskripsikan secara garis besar mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* (X_1) dan pemberian *reward* (X_2) terhadap motivasi menghafal Juz Amma (Y) akan diuraikan dengan detail. Secara umum penggunaan aplikasi *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu aplikasi edukasi yang terdiri dari beberapa fitur yang unik dan menarik dalam menunjang proses menghafal peserta didik di SDN 88 Parepare sehingga suasana menghafal yang awalnya pasif dapat menjadi aktif. Sebagaimana teori *new media* menurut Martin Lister yaitu karakteristik *new media* terdiri dari digital, interaktivitas *hypertextuality*, virtual, jaringan, dan simulasi. Dimana dalam penggunaan aplikasi *wordwall* juga mencakup hampir seluruh bagian dari karakteristik *new media*.

Pemberian *reward* bertujuan memberikan semangat baru dalam diri peserta didik agar dapat terangsang untuk melakukan hal yang lebih baik lagi. Misalnya, pemberian stimulus menurut JB. Watson melalui perubahan tingkah laku, pemberian stimulus melalui ucapan, penguatan positif maupun negatif, dan penguatan dalam bentuk materi. Bukan hanya itu, pemberian *reward* juga bertujuan sebagai penguatan atas perilaku positif dalam bentuk penghargaan, memuji, maupun memberikan hadiah kepada peserta didik.

Motivasi menghafal Juz Amma secara umum merupakan suatu bentuk dorongan aktivitas yang dilakukan untuk meningkatkan semangat peserta didik khususnya saat menghafal Al-Qur'an yang diawali dari Juz Amma dengan menggunakan suatu alat seperti penggunaan aplikasi *wordwall* yang inovatif, kreatif, dan menarik sehingga peserta didik tertarik untuk menghafalkannya. Hal tersebut bertujuan agar keinginan peserta didik di SDN 88 Parepare untuk memelihara dan menghafal Juz Amma tidak surut. Motivasi menghafal Juz Amma ini berkaitan dengan teori behavioristik yang mencakup stimulus yang diberikan pendidik dan respon yang dihasilkan oleh peserta

didik.

Hasil uji analisis statistik deskriptif untuk variabel penggunaan aplikasi *wordwall* (X_1) diperoleh data berupa sampel berjumlah 84 dengan skor total berjumlah 4419. Hasil dari uji analisis statistik deskriptif untuk variabel pemberian *reward* (X_2) diperoleh data berupa sampel berjumlah 84 dengan skor total berjumlah 3902. Hasil uji analisis statistik deskriptif untuk variabel motivasi menghafal Juz Amma (Y) memperoleh sampel berjumlah 84 dengan skor total berjumlah 4837.

Hasil *output* SPSS yang diperoleh dari uji analisis statistik inferensial yang telah dilakukan menggunakan uji asumsi klasik memperoleh uji normalitas sebesar $0,200 > 0,05$ artinya ketiga variabel tersebut berdistribusi normal. Pada uji linearitas, antara variabel motivasi menghafal Juz Amma (Y) menggunakan teori behavioristik dengan variabel penggunaan aplikasi *Wordwall* (X_1) menggunakan teori *new media* menunjukkan nilai *Devition from Linearity* pada tabel F diperoleh nilai sebesar 2,495 dengan tingkat signifikansi $0,073 > 0,05$. Sedangkan hasil dari uji linearitas antara variabel motivasi menghafal Juz Amma (Y) menggunakan teori behavioristik dengan variabel pemberian *reward* (X_2) yang juga menggunakan teori behavioristik berupa stimulus dan respon menunjukkan nilai *Devition from Linearity* pada tabel F diperoleh nilai sebesar 0,835 dengan tingkat signifikansi $0,654 > 0,05$. Dengan demikian, karena nilai *Sig.* $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa asumsi linear dalam penelitian ini terpenuhi.

Uji heteroskedastisitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) variabel penggunaan aplikasi *wordwall* (X_1) 0,192. Nilai signifikansi (*Sig.*) variabel pemberian *reward* (X_2) 0,261. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi kedua variabel independen tersebut $> 0,05$ dan dinyatakan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Data hasil pengolahan dan analisis tersebut kemudian diperoleh pengujian hipotesis melalui analisis serta interpretasi berikut:

A. Hubungan antara Penggunaan Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare

Penggunaan aplikasi *wordwall* merupakan penggunaan media pembelajaran berbasis website interaktif yang dikemas secara inovatif, kreatif, unik dan menarik berupa game yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat diakses dengan mudah guna meningkatkan motivasi peserta didik sehingga semangat dan tidak jenuh selama proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *wordwall* pada dasarnya dikategorikan sebagai bagian dari *new media* karena penggunaan aplikasi *wordwall* mencakup seluruh bagian dari karakteristik *new media* itu sendiri, baik itu dalam bentuk digital, interaktivitas, *hipertextuality*, jaringan (aksesibilitas), bahkan simulasinya. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis deskriptif yang telah dilakukan, dimana diperoleh bahwa jumlah persentase penggunaan aplikasi *wordwall* di SDN 88 Parepare sebesar 82,1% dari kriteria yang ditetapkan dan termasuk kategori yang sangat kuat. Akan tetapi,

meskipun jumlah persentase penggunaan aplikasi *wordwall* termasuk kategori kuat namun apabila dihubungkan dengan motivasi menghafal Juz Amma tidak berpengaruh dan termasuk kategori rendah.

Hasil penelitian berdasarkan uji signifikansi koefisien korelasi yang telah dilakukan menunjukkan secara jelas bahwa teori behavioristik yang digunakan untuk menguji variabel motivasi menghafal Juz Amma terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi *wordwall* dengan motivasi menghafal Juz Amma.

Hasil korelasi *pearson* untuk penggunaan aplikasi *wordwall* dengan motivasi menghafal Juz Amma nilai yang diperoleh sebesar 0,315 atau 31,5% dimana hal ini menegaskan bahwa dalam konteks penggunaan aplikasi *wordwall* menunjukkan hubungan yang cukup rendah antara penggunaan aplikasi *wordwall* dengan motivasi menghafal Juz Amma peserta didik. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, penggunaan teori behavioristik yang dikemukakan oleh J.B. Watson yang berkaitan dengan stimulus dan respon menunjukkan bahwa segala bentuk stimulus yang diberikan oleh pendidik untuk menghafal Juz Amma melalui metode bin Nazhar, metode talaqqi, metode takrir, dan metode tazmi terdapat korelasi yang signifikan baik antara penggunaan aplikasi *wordwall* dengan motivasi menghafal Juz Amma. Adapun surah-surah yang menjadi target pengukuran dalam penelitian ini yaitu QS. An-Nas – QS. Ad-Dhuha.¹⁵

Hasil yang diperoleh tersebut dapat dilihat dari uji signifikansi parsial (Uji T) yang telah dilakukan. Dimana, hasil uji T menunjukkan bahwa Nilai t_{hitung} pada variabel penggunaan aplikasi *wordwall* diperoleh sebesar -0,494. Dengan kata lain $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,494 < 1,993$), sehingga dapat dikatakan bahwa pada uji t untuk variabel penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap variabel motivasi menghafal Juz Amma berpengaruh secara negatif. Artinya, H_1 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* (X_1) terhadap Motivasi Menghafal Juz Amma (Y).

Data berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* yang mengacu pada karakteristik teori *new media* menurut Martin Lister, teori penggunaan aplikasi *wordwall* yang diukur menggunakan angket dengan indikator digital, interaktivitas, *hypertextuality*, jaringan (aksesibilitas), dan simulasi masih memerlukan peningkatan yang lebih baik.¹⁶

Hasil penelitian tersebut diperkuat berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, ditemukan bahwa kemampuan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *wordwall* berdasarkan karakteristiknya masih cukup rendah. Seperti halnya, penggunaan aplikasi *wordwall* secara digital baik itu berupa gambar maupun grafik ketepatan peserta didik dalam memahami gambarnya masih kurang tepat meskipun tampilan dari

¹⁵Dewinta, et.al., eds., “Studi Kasus Anak Hafal Al-Qur’an Juz 30 Di PAUD IT Generasi Rabbani Kota Bengkulu”, h. 46.

¹⁶Lister, et.al., eds, *New Media: A Critical Introduction*, h.13.

aplikasi *wordwall* sudah menarik dan menyenangkan. Bukan hanya itu, interaktivitas peserta didik masih cukup rendah sebab apabila peserta didik merasa belum menghafal Juz Amma dengan lancar, maka peserta didik akan merasa ragu untuk menggunakan aplikasi *wordwall*. Sehingga, ini menunjukkan simulasi yang rendah antara pendidik dengan peserta didik. Hal tersebut yang kemudian menyebabkan hubungan penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap motivasi menghafal Juz Amma termasuk dalam kategori rendah.

Hubungan penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap motivasi menghafal Juz Amma berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil yang diperoleh termasuk kategori rendah meskipun korelasinya termasuk signifikan. Hal ini dikarenakan, pemberian stimulus berdasarkan teori behavioristik J.B Watson melalui penggunaan aplikasi *wordwall* yang dalam hal ini masih tergolong sebagai *new media*, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* di SDN 88 Parepare tidak terlalu memberikan dampak yang signifikan dalam memotivasi peserta didik untuk menghafal Juz Amma meskipun telah menggunakan beberapa metode menghafal.

Penjabaran hasil penelitian tersebut disimpulkan hubungan antara penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap motivasi menghafal Juz Amma diperoleh nilai sebesar 0,315 atau 31,5% dimana hal ini menegaskan bahwa dalam konteks penggunaan aplikasi *wordwall* menunjukkan hubungan yang cukup rendah antara penggunaan aplikasi *wordwall* dengan motivasi menghafal Juz Amma peserta didik.

B. Hubungan antara Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare

Pemberian *reward* pada hakikatnya sebagai salah satu cara yang dilakukan oleh pendidik guna mengapresiasi peserta didik yang mampu mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Hal ini sebagai salah satu usaha pendidik untuk memotivasi peserta didik dengan memberikan stimulus berupa pemberian *reward*.

Stimulus yang diberikan ini berkaitan dengan teori behavioristik melalui beberapa karakteristik yang dikemukakan oleh Mukminan baik itu perubahan tingkah laku, pemberian stimulus melalui ucapan, penguatan positif/negatif, maupun penguatan dalam bentuk materi. Hal ini dapat dibuktikan sesuai uji hipotesis deskriptif yang telah dilaksanakan, memperoleh jumlah persentase pemberian *reward* di SDN 88 Parepare sebesar 82,95% dari kriteria yang ditetapkan secara positif berpengaruh terhadap motivasi menghafal Juz Amma peserta didik di SDN 88 Parepare.

Hasil penelitian mengenai motivasi menghafal Juz Amma, berdasarkan uji signifikansi koefisien korelasi yang telah dilakukan menunjukkan secara jelas bahwa teori behavioristik yang digunakan untuk menguji variabel motivasi menghafal Juz Amma terdapat hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* dengan motivasi menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare.

Hasil korelasi *pearson* untuk hubungan antara pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma memiliki hubungan yang kuat. Hal ini terlihat dari hasil

koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,641 atau 64,1%, dimana hasil ini menegaskan bahwa dalam konteks pemberian *reward* kepada peserta didik menunjukkan bahwa antara pemberian *reward* dengan motivasi menghafal Juz Amma dengan memiliki hubungan yang kuat.

Hasil yang diperoleh berdasarkan dari uji signifikansi parsial (Uji T) yang telah dilakukan. Dimana, hasil uji T menunjukkan bahwa Nilai t_{hitung} pada variabel pemberian *reward* diperoleh sebesar 6,567. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,567 > 1,993$), sehingga dapat sehingga dapat dikatakan bahwa pada uji t untuk variabel pemberian *reward* terhadap variabel motivasi menghafal Juz Amma berpengaruh secara positif. Artinya, H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh Pemberian *Reward* (X_2) terhadap Motivasi Menghafal Juz Amma (Y).

Data berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pemberian *reward* yang mengacu pada karakteristik teori behavioristik menurut Mukminin baik itu melalui perubahan tingkah laku, pemberian stimulus melalui ucapan, penguatan positif/negatif, maupun penguatan dalam bentuk materi telah memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap motivasi menghafal Juz Amma peserta didik.¹⁷

Hasil penelitian tersebut diperkuat berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, ditemukan bahwa dengan pemberian *reward* menggunakan teori behavioristik melalui stimulus tersebut memberikan pengaruh yang positif dimana kartu hafalan yang dibagikan kepada peserta didik mempunyai hasil ceklis hafalan yang cukup banyak. Sebab, peserta didik lebih senang diberikan stimulus berupa pujian, gerak tubuh, ataupun hadiah apabila mampu menghafal Juz Amma.

Hasil yang telah diperoleh apabila disesuaikan dengan observasi yang dilakukan di lapangan, stimulus *reward* yang diberikan kepada peserta didik berdasarkan teori behavioristik berupa perubahan tingkah laku, stimulus melalui ucapan, penguatan positif, maupun penguatan dalam bentuk materi lebih kuat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menghafal Juz Amma.

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan penjabaran hasil penelitian tersebut, yaitu pengaruh teori behavioristik melalui pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma bernilai positif dengan hasil koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,641 atau 64,1% dari kriteria yang ditetapkan dan termasuk kategori kuat.

C. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall dan Pemberian Reward terhadap Motivasi Menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare

Motivasi menghafal Juz Amma merupakan suatu bentuk dorongan aktivitas yang dilakukan untuk membangkitkan semangat peserta didik khususnya dalam menghafal Juz Amma dengan menggunakan suatu alat atau metode seperti penggunaan aplikasi

¹⁷Anam S and Dwiyojo, "Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran", h. 3.

wordwall yang inovatif, kreatif, dan menarik serta disesuaikan dengan metode menghafal yang ada sehingga peserta didik tertarik untuk menghafalkannya. Untuk menguji variabel motivasi menghafal Juz Amma dalam penelitian ini menggunakan teori behavioristik yakni stimulus dan respon.

Hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare dapat diperoleh dari pengujian hipotesis asosiatif menggunakan Uji Signifikansi Simultan (Uji F). dimana, hasil yang diperoleh dari Uji F tersebut yaitu menunjukkan bahwa, nilai signifikansi (Sign) diperoleh sebesar 0,000. Artinya, nilai Sign. $0,000 < 0,05$ yang apabila disesuaikan dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji F dapat dikatakan bahwa H_1 diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *wordwall* (X_1) dan pemberian *reward* (X_2) dan secara simultan berpengaruh terhadap motivasi menghafal Juz Amma (Y).

Hasil yang menunjukkan nilai F_{hitung} berdasarkan tabel anova di atas, diperoleh bahwa nilai F_{hitung} sebesar 28,388. Artinya, nilai F_{hitung} tersebut lebih besar dari nilai F_{tabel} yakni $28,388 > 3,11$. Sehingga, dapat diketahui sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji F dapat dikatakan bahwa H_1 diterima. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi *wordwall* (X_1) dan pemberian *reward* (X_2) secara simultan berpengaruh terhadap motivasi menghafal Juz Amma (Y). Adapun persamaan regresi linier berganda yang diperoleh yaitu:

$$Y = 7,122 + (-0,083X_1) + 1,180X_2$$

Persamaan tersebut diinterpretasikan bahwa nilai *constant* memiliki nilai positif sebesar $\alpha = 7,122$, dimana hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang searah dan positif antara variabel independen yang meliputi variabel penggunaan aplikasi *wordwall* (X_1) dan pemberian *reward* (X_2). Apabila X_1 dan X_2 bernilai 0, maka Y secara rata-rata diprediksi bernilai 7,122. Adapun nilai koefisien regresi untuk variabel penggunaan aplikasi *wordwall* (X_1) menunjukkan nilai negatif sebesar $\beta_1 = -0,083$. Hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel X_1 mengalami peningkatan 1, maka nilai Y akan turun sebesar 0,083. Sedangkan nilai koefisien regresi pada variabel pemberian *reward* (X_2) menunjukkan nilai positif sebesar $\beta_2 = 1,180$. Hal ini menunjukkan apabila X_2 mengalami peningkatan 1, maka nilai Y akan naik sebesar 1,180.

Kontribusi variabel penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma sebagaimana hasil dari koefisien determinasi yang telah diperoleh yaitu bernilai sebesar 41,2%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa motivasi menghafal Juz Amma (Y) peserta didik di SDN 88 Parepare dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi *wordwall* (X_1) dan pemberian *reward* (X_2) sebesar 41,2%.

V. PENUTUP

Pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* berdasarkan penjabaran hasil analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan pertama,

hubungan antara penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap motivasi menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare sebesar 31,5% dari kriteria yang ditetapkan dan termasuk kategori rendah. Kedua, hubungan antara pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma di SDN 88 Parepare yaitu sebesar 64,1% dari kriteria yang ditetapkan dan termasuk kategori kuat. Ketiga, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *wordwall* dan pemberian *reward* terhadap motivasi menghafal Juz Amma. Hal tersebut berdasarkan uji F dimana nilai Sign. $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan konstribusi pengaruh sebesar 41,2%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022).
- Anam S, Mohammad, and Wasis D Dwiyo. "Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Universitas Negeri Malang*, 2019
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, and Viki Fadhila. "Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi." *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 11, no. 3 (2022).
- Dewinta, et.al., eds., Ana. "Studi Kasus Anak Hafal Al-Qur'an Juz 30 Di PAUD IT Generasi Rabbani Kota Bengkulu." *Jurnal Ilmiah Potensia* 5, no. 1 (2020).
- Firdaus. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistik Version 26.0*. Riau: Dotplus Publisher, 2021.
- Harinie, et al, eds., Luluk Tri. *Pemasaran Digital*. Bali: CV. Intelektual Manifes Media, 2024.
- Hendryadi, dan, Suryani. *Metode Riset Kuantitatif Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- Indonesia, Republik. "UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" 1, no. 2 (2003).
- Irianto, Agus. *Statistik (Konsep Dasar, Aplikasi, Dan Pengembangannya)*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2010.
- Ismail, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta:

- Prenadamedia Group, 2018.
- Lestari, Septi Ayu. “Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Dadaprejo 01 Kecamatan Junrejo Kota Batu.” *Pascasarjana*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.
- Lister, et.al.,eds, Martin. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge, 2008.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2021.
- Nurlina, Nurfadillah, dan, Aliem, Bahri. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Makassar: LPP Unismuh Makassar, 2021.
- Sarifah. “Penggunaan Komunikasi Non Verbal Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surah Al Ikhlas Pada Peserta Didik Kelas II MI Di Teppo Kab. Pinrang,” 2020.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Thalib, Muh. Dahlan. *Membangun Motivasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional & Spiritual*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.