

Pemanfaatan teknologi berbasis game wordwall dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam

Jahrona Harahap¹, Ahmad Darlis¹
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

*) Correspondence regarding this article should be addressed to: Author address e-mail: jahrona0301211019@uinsu.ac.id, ahmaddarlis@uinsu.ac.id

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of the Wordwall platform in enhancing student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI). The research employed a qualitative descriptive method with classroom observation, interviews, and documentation as data collection techniques, supported by a pre-test and post-test design to measure learning outcomes quantitatively. The findings reveal that the implementation of Wordwall significantly improved student engagement and participation during the learning process. Quantitative data indicate a 13.89% increase in students' learning outcomes after the application of Wordwall-based learning activities. This improvement demonstrates that game-based learning platforms not only foster active participation but also enhance cognitive achievement in PAI. Theoretically, this study contributes to the development of interactive learning strategies in religious education by integrating digital gamification tools. Practically, it provides teachers with an alternative pedagogical approach to make PAI learning more engaging, student-centered, and effective.

Keywords: Technology, Wordwall, Interest, Learning Outcom

Article History: Received on 5/6/2025; Revised on 1/7/2025; Accepted on 9/8/2025; Published Online: 20/8/2025



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berperan penting dalam dunia pendidikan karena mampu mewujudkan kualitas pembelajaran yang lebih baik (Miftakhul Jannah & Eli Masnawati, 2024). Teknologi dalam pendidikan dipahami sebagai suatu sistem yang mendukung proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan (Afni et al., 2023). Lebih dari itu, teknologi juga menjadi faktor pendorong utama dalam perubahan pendidikan yang modern dan dinamis (Alisia Zahroatul Baroroh et al., 2024). Kehadirannya membuka peluang lahirnya pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran semakin relevan (Titi Tri Kurniawati, 2025).

Pentingnya pemanfaatan teknologi juga ditegaskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menyebutkan bahwa guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas pembelajaran (Permendikbud,

2016). Dalam perspektif Islam, teknologi berperan sebagai sarana untuk memperluas penyampaian, proses, dan pengkajian pendidikan Islam. Namun penggunaannya tetap harus sesuai dengan prinsip syariat, yaitu berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis (Iryanta Prihartana et al., 2022). Melalui akses internet, umat Islam dapat memperoleh pengetahuan agama lebih luas, termasuk tafsir Al-Qur'an, Hadis, dan berbagai sumber keagamaan lainnya (Putra, 2023).

Meskipun demikian, kenyataannya tidak semua lembaga pendidikan mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Banyak yang masih menggunakan metode konvensional sehingga menjadikan pembelajaran kurang berkembang, menurunkan minat belajar siswa, dan berdampak pada hasil belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran berbasis game edukasi seperti Wordwall hadir sebagai solusi. Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk PAI, karena menyediakan beragam template permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi (Kustati et al., 2024).

Dibandingkan platform game edukasi lainnya, Wordwall memiliki sejumlah keunggulan. Aplikasi ini dapat digunakan secara dua arah dengan umpan balik langsung antara siswa dan media (Setyowahyudi et al., 2023), mendukung pembelajaran yang interaktif meskipun siswa tidak membawa gawai pribadi (Yasa, 2024), serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa dengan fitur yang beragam dan fleksibel (Olisna et al., 2022). Selain itu, Wordwall sangat cocok untuk merancang konten PAI yang kontekstual dan menyenangkan sehingga mampu menjaga minat serta motivasi belajar siswa (Jamaluddin Shiddiq, 2021).

Penelitian internasional juga mendukung temuan ini. Zulkefli & Jamil (2024) menyatakan bahwa penerapan Game-Based Learning dalam konteks pendidikan Islam meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa, meskipun rentan terhadap kendala teknis dan membutuhkan pelatihan guru. Selanjutnya, ulasan sistematis oleh Zakaria & Zakaria (2025) atas 13 studi DGBL (misalnya Kahoot, Quizizz) menemukan bahwa game-based learning secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan performa akademik siswa dalam pembelajaran bahasa."

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, studi ini penting dilakukan untuk menganalisis implementasi Wordwall dalam pembelajaran PAI. Fokus penelitian meliputi respon siswa terhadap penggunaan Wordwall, pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar, serta kendala yang muncul dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pemanfaatan teknologi berbasis game edukasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan lapangan (field research) dan fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni menggali secara mendalam pengalaman, pandangan, dan praktik nyata yang berlangsung di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SDN Lubuk Pakam, Deli Serdang, Sumatera Utara dalam kurun waktu tiga bulan, dimulai dari tahap persiapan, pengumpulan data, hingga analisis.

Informan penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Wali kelas dipilih karena memiliki peran langsung dalam pembinaan siswa, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dipilih karena berkaitan dengan materi dan metode pembelajaran, sementara siswa dipilih untuk memperoleh perspektif langsung terkait pengalaman belajar mereka.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, serta dokumen pendukung (seperti catatan kegiatan, jadwal pembelajaran, dan foto). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi.

Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, wali kelas, dan siswa, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan mencocokkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model Miles & Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Wordwall dalam Pembelajaran PAI

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Wordwall diimplementasikan di kelas IV SDN Lubuk Pakam sebagai media pembelajaran interaktif. Guru dan siswa berkolaborasi dalam memanfaatkan fitur kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan kata dengan materi akidah, akhlak, serta sejarah Islam. Guru PAI menyatakan:

“Wordwall saya gunakan untuk membuat kuis sederhana. Siswa lebih bersemangat menjawab karena tampilannya seperti permainan, bukan ulangan.” (TS)

Hasil observasi menunjukkan bahwa Wordwall berhasil menghidupkan suasana kelas, memicu partisipasi aktif siswa, dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian (Zalillah & Alfurqan, 2022) dan (Lai et al., 2023) yang menegaskan bahwa Wordwall mampu mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas interaktif. Dengan demikian, Wordwall terbukti memberi kontribusi positif terhadap motivasi belajar peserta didik, khususnya di sekolah dasar.

Respon dan Minat Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran PAI berbasis Wordwall sangat positif. Hampir semua siswa terlihat antusias dan bersemangat selama pembelajaran. Salah seorang siswa menuturkan:

“Kalau pakai Wordwall lebih seru, jadi cepat ingat ayat-ayatnya. Rasanya kayak main game.” (TS)

Data observasi menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang aktif bertanya atau menjawab dari 52% (metode ceramah) menjadi 83% (dengan Wordwall).

Temuan ini sejalan dengan (Ma'arif et al., 2025), (Putri Fajri Ma'wa & Panca Dewi Purwati, 2024), dan (Khoriyah & Muhiid, 2022) yang menyatakan bahwa Wordwall meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan pembelajaran interaktif. Lebih jauh,

(Lailatul 'Izza & Thobroni, 2024) menegaskan bahwa jika guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa cenderung bosan dan sulit memahami materi. Dengan demikian, variasi metode yang diberikan melalui Wordwall membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan memahami materi dengan lebih baik.

Tabel 1 Respon dan minat siswa

| Aspek | Metode Konvensional | Metode Wordwall |
|----------------|---------------------|-----------------|
| Keaktifan | | |
| Siswa bertanya | 7 Orang | 13 Orang |
| Siswa menjawab | 8 Orang | 15 Orang |
| Siswa pasif | 12 Orang | 3 Orang |

Peningkatan Hasil Belajar

Penggunaan Wordwall juga berdampak pada hasil belajar. Guru PAI menyatakan:

“Nilai rata-rata siswa naik setelah menggunakan Wordwall, karena mereka lebih mudah mengingat materi lewat kuis.” (TS)

Data Rata-rata nilai meningkat dari 72 menjadi 82, setara dengan kenaikan 13,89% pada capaian belajar siswa setelah penggunaan Wordwall. Hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan daya ingat siswa.

Temuan ini konsisten dengan penelitian (Rahmi, 2024), (Putra Pamungkas et al., 2023), dan (Aprilia et al., 2023) yang menegaskan bahwa Wordwall efektif untuk review materi dan meningkatkan kemampuan menghafal. (Lubis & Nuriadin, 2022) juga menambahkan bahwa format kuis yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat keterampilan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep PAI.

Kendala dalam Implementasi Wordwall

Meskipun efektif, penggunaan Wordwall tidak lepas dari kendala. Berdasarkan observasi dan wawancara, masalah utama adalah jaringan internet yang tidak stabil serta literasi digital siswa yang masih rendah. Guru PAI menuturkan:

“Kalau internetnya lelet, anak-anak jadi bosan menunggu. Ada juga beberapa yang masih bingung cara login ke Wordwall.” (TS)

Hal ini sejalan dengan temuan (Khairunnisa, 2023), (Suarmini & Gede Nurjaya, 2023), dan (Mardiana, 2024) yang menyoroti bahwa hambatan teknis seperti akses internet yang buruk dan rendahnya literasi digital menghambat pemanfaatan Wordwall. Kendala tersebut bahkan dapat memperlebar kesenjangan belajar antar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa PAI. Keunggulannya terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur kompetisi, pengulangan materi, dan visualisasi menarik. Namun, efektivitas ini sangat bergantung pada infrastruktur teknologi.

Jika dibandingkan dengan penelitian lain, hasil penelitian ini mendukung (Zalillah & Alfurqan, 2022) yang menemukan bahwa Wordwall meningkatkan motivasi, tetapi berbeda dengan penelitian tentang Quizizz yang menurut beberapa studi lebih unggul dalam aspek kompetisi daring. Dengan demikian, pemilihan platform harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan fasilitas sekolah.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV SDN Lubuk Pakam secara signifikan meningkatkan minat, partisipasi aktif, dan capaian hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Respon siswa yang antusias memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Namun, efektivitas ini masih dipengaruhi oleh kendala teknis, terutama keterbatasan koneksi internet dan rendahnya literasi digital sebagian siswa.

Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya penyediaan infrastruktur digital yang memadai serta pelatihan keterampilan TIK bagi guru dan siswa agar implementasi media pembelajaran digital berjalan lebih optimal. Guru PAI disarankan untuk mengintegrasikan Wordwall secara berkelanjutan dengan pendekatan pedagogis yang tepat, bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi untuk memperdalam pemahaman materi keagamaan.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan studi komparatif dengan platform game-based learning lain (misalnya Kahoot atau Quizizz) agar diperoleh gambaran lebih luas mengenai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penelitian jangka panjang dapat menilai sejauh mana penggunaan Wordwall berpengaruh terhadap pembentukan sikap religius dan karakter siswa, bukan hanya hasil belajar kognitif.

REFERENSI

- Afni, O., Arifah, N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, A., & Marini, A. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Dengan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 3, Issue 1). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Alisia Zahroatul Baroroh, Diyah Andini Kusumastuti, & Rahmat Kamal. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., Nur, M., Risalah, H., Pendidikan, J., Islam, S., Hadi, M. N., Meningkatkan, U., Dan, M., Belajar, H., Pada, S., Sejarah, P., Islam, K., Sma, D., Arif, M. ', Pandaan, N. U., Risalah, ", & Studi, D. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma'arif Nu Pandaan. *Islam*, 9(4), 1440. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i4.553
- Iryanta Prihartana, D., Hanifah Salsabila, U., Rahman, P., Nafiah, S., & Oktanawati, A. (2022). *Peran Teknologi dalam Pendidikan Islam* (Vol. 6, Issue 1).

- Jamaluddin Shiddiq. (2021). 337-Article Text-923-1-10-20210824. *Jalie*, 05 (Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab), 1–18.
- Kalsum Nasution, M. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta*. Corresspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-mail. 11(1).
- Khairunnisa. (2023). *Seminar Nasional LPPM UMMAT Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN*. 2, 353–361.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Kustati, M., Amelia, R., & Islam Negeri Imam Bonjol Padang, U. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Al Muttaqin Sawahlunto. In *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* (Vol. 2, Issue 1).
- Lai, W., Yuli Kurniawati, I., & Ilyas, M. (2023). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran Ipa*.
- Lailatul 'izza, N., & Thobroni, A. Y. (2024). *Penerapan Wordwall sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII-C di SMPN 1 Waru Sidoarjo*.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1152–1158. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3323>
- Mardiana, J. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Arcs Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mts Darul Amin. In *Jurnal Pendidikan Inklusif* (Vol. 8, Issue 12).
- Miftakhul Jannah, & Eli Masnawati. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Permendikbud RI Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Putri Fajri Ma'wa, & Panca Dewi Purwati. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 201–211. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945>
- Rahmi, W. (2024). Pemanfaatan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pai Di Sd Kharisma Bangsa. In *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* (Vol. 20, Issue 1). <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>

-
- Setyowahyudi, R., Ayu Tirtayani, L., Indana, N., Pendidikan Ganesha, U., Kata Kunci Wordwall, A., Budaya Bali, M., & Taman Kanak-Kanak, A. (2023). *Pengaruh Games Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. 6(1). <https://doi.org/10.23917/ecrj>
- Suarmini, N. K., & Gede Nurjaya, I. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guuru*, 6, 1–12. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.61412>
- Titi Tri Kurniawati, N. T. (2025). This work is licenced under a Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence. *Action research journal indonesia*, 7(Implementasi Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar), 1–14. <https://doi.org/10.61227>
- Yasa, P. (2024). *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11219299>
- Zakaria, A., & Zakaria, N. Y. K. (2025). *The impact of digital game-based learning tools on motivation, engagement, and performance in language education: A systematic literature review*. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 14(1), 2235–2251. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i1/24954>
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>
- Zulkefli, M., & Jamil, A. I. (2024). Advancing Islamic education with game-based learning: Principles, effects, and implementation obstacles. *Journal of Islamic Educational Research*, 10(1), 1–12. <https://ijps.um.edu.my/index.php/JIER/article/view/55154>