



Pengembangan Media Game Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Palangka Raya

Ahmad Gunawan¹, Noorazmah Hidayati², Muhammad Redha Anshari³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

E-mail: gunawan211110440@ftik.iain-palangkaraya.ac.id, noorazmahhidayati@gmail.com,
m.redhaanshari@uin-palangkaraya.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-06 Keywords: ADDIE; Student Engagement; Learning Media; Islamic Education; Wordwall.	This study aims to develop Wordwall game-based learning media to increase student activity in Islamic Religious Education (PAI) at SMP Negeri 12 Palangka Raya. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The analysis stage revealed that learning was still dominated by lectures, resulting in low student participation. The Wordwall media was designed and validated by subject matter experts and media experts to ensure content suitability, clarity of display, and usability. The validation results showed that the media was categorized as suitable after minor revisions. Implementation in the eighth grade showed an increase in student activity, marked by increased participation in answering questions, discussing, and interacting during the learning process. The final evaluation showed that Wordwall was effective in helping teachers create a more interactive and student-centered learning atmosphere. Thus, Wordwall media is suitable for use as an alternative PAI learning media to increase student activity and motivation to learn.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-06 Kata kunci: ADDIE; Keaktifan Siswa; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Wordwall.	Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis game Wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 12 Palangka Raya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga partisipasi siswa rendah. Media Wordwall dirancang dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, kejelasan tampilan, serta kelayakan penggunaannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak setelah revisi minor. Implementasi di kelas VIII memperlihatkan peningkatan keaktifan siswa, ditandai dengan meningkatnya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa Wordwall efektif membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, media Wordwall layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PAI guna meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Rafidah et al., 2024). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi masa depan yang unggul, berkualitas, serta mampu menghadapi tantangan zaman yang terus berubah (Harahap et al., 2024). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan harus diselenggarakan dalam suasana yang menyenangkan agar mampu menciptakan peserta didik yang aktif, berpotensi, dan berakhlak mulia (Andriany &

Warsiman, 2023). Pentingnya pendidikan juga diperkuat dalam QS At-Taubah (9): 122 yang menekankan nilai penting pengetahuan dalam kehidupan manusia (Rahman et al., 2022).

Memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan transformasi menuju Society 5.0, dunia pendidikan dituntut untuk menyiapkan peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta mampu berkolaborasi (Rusdiana & Nugroho, 2021). Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran abad 21 yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi

pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital agar proses belajar lebih relevan dengan kebutuhan generasi saat ini.

Dalam praktiknya, pembelajaran merupakan komponen utama pendidikan yang menekankan interaksi aktif antara guru dan siswa. Proses pembelajaran idealnya dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Harahap et al., 2024). Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, melainkan juga sebagai fasilitator sekaligus inovator dalam pembelajaran. Salah satu kompetensi penting guru di era digital adalah kemampuan merancang media pembelajaran yang interaktif dan sesuai karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan, menarik perhatian, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Sugiantara et al., 2024).

Pada kenyataannya, rendahnya keaktifan siswa masih menjadi permasalahan utama dalam kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang monoton, rendahnya minat belajar, dan kurangnya motivasi seringkali menyebabkan siswa pasif. Padahal, motivasi merupakan salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan belajar (Santrock, 2019). Kurangnya motivasi akan berdampak pada menurunnya partisipasi siswa, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi melalui pemanfaatan media digital yang mampu memadukan unsur edukatif dengan hiburan, sehingga dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar.

Wordwall hadir sebagai salah satu platform digital yang memungkinkan siswa belajar melalui game edukatif interaktif. Platform ini menawarkan berbagai jenis permainan seperti True or False, Random Wheel, Find the Match, Word Search, Flip Card, dan lainnya (Khoriyah & Muhid, 2022). Keunggulan game Wordwall terletak pada keberagaman template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, menarik, dan menantang. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan game Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa (Putri & Purwati, 2024).

Penggunaan media interaktif berbasis game Wordwall diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI bukan hanya mengajarkan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap dan nilai moral. Oleh karena itu, metode pembelajaran

yang inovatif sangat dibutuhkan agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terdorong untuk menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari.

Hasil observasi awal di SMP Negeri 12 Palangka Raya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperlihatkan tingkat keterlibatan belajar yang rendah dalam mengikuti pembelajaran PAI. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI kelas VIII, Ibu Dahliani, S.Ag., pada Kamis, 19 September 2024, diperoleh informasi bahwa meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor dan speaker, pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas dan belum optimal. Observasi lanjutan pada Senin, 23 September 2024, juga mengonfirmasi bahwa hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan motivasi belajar tinggi dan partisipasi aktif, sementara mayoritas siswa masih cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pemanfaatan media game Wordwall dipandang sebagai alternatif solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini dirancang sesuai dengan kompetensi dasar PAI kelas VIII dengan menyajikan kuis, permainan kata, dan teka-teki seputar materi pelajaran. Desain game Wordwall menekankan keterlibatan siswa agar mereka merasa tertarik, termotivasi, dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik ingin mengembangkan produk penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Palangka Raya."

II. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Dalam pengembangan Wordwall ini peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development R&D). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Hamzah, 2019). Tujuan dalam penelitian pengembangan pada bidang pendidikan adalah untuk menciptakan dan mengembangkan produk pembelajaran berkualitas dengan melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi dan

penyebaran produk untuk diuji. Produk yang dihasilkan dapat berupa model, media pembelajaran, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran lainnya yang dibutuhkan untuk menunjang keterlaksanaan kegiatan pembelajaran (Mulyatiningsih, 2014). Dalam hal ini Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall mata pelajaran PAI kelas VIII SMP/MTs.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation untuk menghasilkan produk akhir yang siap di terapkan dalam lembaga pendidikan. Alasan mengapa peneliti mengambil penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE karena Model pengembangan ini dirancang secara sistematis. Setiap tahapannya dilakukan revisi dan evaluasi maka produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model pengembangan ADDIE ini sangat simple namun pelaksanaannya sistematis.

2. Waktu dan Tempat

a) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap, kurang lebih 9 bulan, yakni dimulai sejak penyusunan awal proposal sampai kepada tahap munaqasah.

b) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 12 Palangka Raya yang beralamat di jalan Karanggan XXVII No. 11, Kelurahan Tanjung Pinang, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena memiliki tingkat keaktifan siswa yang bervariasi, serta dukungan dari pihak sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif. Selain itu, sekolah ini memiliki fasilitas TIK yang memadai dan lokasi yang mudah diakses, sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian. Oleh sebab itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian di tempat atau sekolah tersebut.

3. Subjek Penelitian

Subjek dari uji coba dalam penelitian pengembangan media ini terdiri dari 2 orang

(1 dosen ahli media dan 1 guru Mapel PAI ahli materi) dan siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Palangka Raya.

a) Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Peneliti nantinya akan meminta bantuan 1 dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Palangka Raya untuk menjadi validator ahli media pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

b) Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan materi PAI, maka peneliti meminta bantuan 1 guru Mata Pelajaran PAI SMP Negeri 12 Palangka Raya sebagai validator dalam ahli materi pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

c) Siswa Kelas VIII

Siswa kelas VIII adalah subjek utama dalam penelitian pengembangan ini. Subjek siswa kelas VIII inilah yang nantinya akan menentukan daya tarik media yang dikembangkan. Subjek penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Palangka Raya.

4. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam setiap penelitian itu sangat penting, karena instrumen ini nantinya akan menjadi alat untuk mencari atau mendapat data yang akan dilaksanakan pada saat penelitian di lapangan. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang diambil langsung dari lapangan. Data yang diamati dapat berupa gambaran sikap, perilaku, tindakan, dan tingkah laku manusia secara keseluruhan. Data observasi juga dapat berbentuk interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman anggota dalam berorganisasi (Raco, 2023).

Kegiatan observasi dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan kegiatan penelitian langsung untuk pengembangan media dengan cara uji coba untuk mengetahui terlaksananya penelitian dan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran game Wordwall.

b) Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:137) mengatakan bahwa wawancara adalah peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mencari permasalahan yang akan diteliti, dan apabila peneliti ini ingin lebih mengetahui hal-hal yang lain atau informasi yang lebih dalam lagi dari responden. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran PAI untuk mengetahui permasalahan atau kendala yang ada pada saat proses belajar mengajar. Kemudian, hasil jawaban dari responden akan dicatat supaya tidak lupa ataupun hilang. Kemudian, jika sudah selesai wawancaranya peneliti melakukan rangkuman dan akan menganalisis hasil data dari wawancara tersebut.

c) Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner adalah mencari atau mengumpulkan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan ataupun pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner ini juga merupakan cara pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui variabel yang akan diukur dan yang diharapkan dari responden (Sugiyono, 2018). Angket atau kuesioner dalam penelitian ini diberikan kepada masing-masing validator. Angket akan diberikan kepada validator, yaitu 1 dosen dan 1 guru untuk mengetahui valid tidaknya media yang akan dikembangkan.

d) Tes

Tes adalah instrumen untuk mengumpulkan data peningkatan hasil keaktifan siswa. Tes digunakan untuk mengukur hasil keaktifan siswa dalam menggunakan media game Wordwall pada saat penelitian berlangsung. Instrumen tes ini terdiri dari tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) berbentuk soal pilihan ganda. Tes ini melalui web dengan menggunakan media game Wordwall.

e) Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara mengumpulkan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada intinya dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk menelusuri data historis (Burhan, 2008). Menurut Sugiyono dokumentasi adalah cara untuk mendapat atau mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen,

tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian pengembangan ini dokumentasi untuk menguatkan serta mendukung hasil data penelitian serta terselenggarakannya penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa hasil validasi ahli, bentuk media yang akan dikembangkan, nilai atau skor siswa yang sudah menerapkan media game Wordwall, dan foto-foto kegiatan penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Analisis adalah pencarian pola. Berdasarkan penjelasan tersebut, analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara teratur yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, memecahnya menjadi satuan-satuan, melakukan sintesis, menyusunnya menjadi pola-pola, memilih yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan agar mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2016). Analisis data dilaksanakan, jika semua data yang diperoleh sudah terkumpul dan siap untuk di analisis. Teknik analisis data sangat penting, karena data tanpa di analisis para pembaca tidak akan mudah memahaminya, serta tujuan di analisisnya data ini adalah untuk mengetahui hasil laporan yang padat, jelas, dan mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka analisis data dalam penelitian ini adalah menganalisis data diambil dari hasil data yang telah diperoleh melalui instrumen-instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis game Wordwall yang dikembangkan melalui tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran PAI di SMP Negeri 12 Palangka Raya masih berpusat pada guru, sehingga aktivitas belajar siswa cenderung rendah. Siswa kurang terlibat dalam diskusi, tidak antusias saat pembelajaran berlangsung, serta kesulitan memahami materi Iman kepada Kitab-Kitab Allah yang bersifat abstrak. Temuan ini menunjukkan perlunya media

pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu merangsang partisipasi aktif. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti merancang media Wordwall yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran, kemudian menyusun RPP, butir soal, serta jenis permainan interaktif seperti Quiz, Open the Box, dan Matching Pairs. Media kemudian dikembangkan menjadi produk awal dan siap divalidasi.

Tahap pengembangan memunculkan dua bentuk penilaian utama, yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan Wordwall dinilai layak, dengan aspek kejelasan navigasi, kombinasi warna, konsistensi desain, serta kemudahan penggunaan berada pada kategori baik. Revisi hanya diperlukan pada beberapa bagian tata letak dan penyederhanaan instruksi. Sementara itu, validasi ahli materi menunjukkan bahwa konten Wordwall telah sesuai dengan kurikulum, akurat secara konsep, dan relevan dengan karakteristik siswa kelas VIII. Beberapa penyesuaian dilakukan terkait bahasa dan pemilihan istilah agar lebih mudah dipahami siswa. Setelah revisi minor dilakukan, kedua ahli menyatakan bahwa media Wordwall "layak digunakan" dalam pembelajaran PAI.

Pada tahap implementasi, media diuji coba di kelas VIII dan memperlihatkan perubahan signifikan pada perilaku belajar siswa. Saat Wordwall digunakan, siswa terlihat lebih antusias menjawab pertanyaan, aktif berinteraksi dengan guru, dan terlibat dalam diskusi yang muncul selama permainan berlangsung. Siswa yang biasanya pasif pun mulai berpartisipasi karena merasa tertarik dengan bentuk permainan yang disajikan. Selain meningkatkan respons kognitif, Wordwall juga mendorong interaksi sosial siswa ketika mereka berdiskusi mengenai jawaban yang benar maupun strategi menjawab. Guru mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan proses pembelajaran berjalan lebih efektif karena siswa lebih fokus dan termotivasi.

Tahap evaluasi memperlihatkan bahwa media Wordwall telah memenuhi seluruh aspek kelayakan setelah melalui revisi berdasarkan saran validator. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall terbukti

membantu meningkatkan keaktifan siswa, baik dalam menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, maupun berinteraksi satu sama lain. Media ini tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga memfasilitasi guru dalam melakukan penilaian formatif secara langsung melalui hasil permainan. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa game Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif digunakan dalam pembelajaran PAI serta layak untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah.11 pt

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game Wordwall melalui kerangka ADDIE memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran PAI di SMP Negeri 12 Palangka Raya masih menampilkan pola yang bersifat konvensional, yakni dominasi metode ceramah, minimnya pemanfaatan media interaktif, serta rendahnya respons dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar. Situasi tersebut menyebabkan siswa pasif, cepat kehilangan fokus, dan tidak menunjukkan rasa ingin tahu yang seharusnya menjadi bagian dari proses belajar yang efektif. Selain itu, guru belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal meskipun fasilitas sekolah memungkinkan penggunaan media berbasis digital. Hambatan-hambatan ini menjadi dasar perlunya inovasi media yang bukan hanya menarik, tetapi juga mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa.

Menjawab kebutuhan ini, tahap desain diarahkan untuk menciptakan media yang memadukan unsur hiburan, tantangan, latihan, dan pembelajaran konsep yang sesuai dengan Kurikulum yang berlaku. Game Wordwall dipilih karena fleksibel, mudah diakses, dan menyediakan berbagai template interaktif yang memungkinkan variasi aktivitas belajar. Media dirancang untuk materi Iman kepada Kitab-kitab Allah SWT dengan memperhatikan tingkat kompleksitas konsep, kedalaman kompetensi dasar, serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa SMP. Pemilihan template seperti *Matching Pairs*, *Open the Box*, *Wordsearch*, dan *Quiz Show* didasarkan pada kemampuan masing-

masing format untuk memicu respons cepat, meningkatkan fokus, mendorong eksplorasi, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pada tahap ini, guru juga merancang alur pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan pemantik (apersepsi), penyajian materi inti, serta sesi permainan sebagai evaluasi formatif yang memfasilitasi penguatan konsep.

Selanjutnya, tahap pengembangan melibatkan pembuatan produk awal yang kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini memastikan bahwa konten Wordwall telah memenuhi aspek ketepatan materi, kejelasan bahasa, kesesuaian tingkat kesulitan soal, akurasi konsep teologis, serta estetika tampilan yang menunjang keterbacaan. Penilaian para ahli juga menyoroti kekuatan media dalam menyederhanakan materi abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan interaksi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan para validator, terutama terkait penyederhanaan instruksi permainan, penyesuaian durasi, serta penguatan hubungan antara indikator pembelajaran dan jenis soal yang dipilih. Tahap ini tidak hanya meningkatkan kualitas media, tetapi juga memastikan media benar-benar layak digunakan di kelas.

Ketika Wordwall diuji coba dalam pembelajaran di kelas VIII, hasilnya menunjukkan perubahan signifikan pada pola keaktifan siswa. Siswa terlihat lebih terlibat secara emosional dan kognitif, ditunjukkan melalui antusiasme saat menjawab pertanyaan, kesiapan mengulang soal yang salah, serta keberanian memberikan pendapat selama diskusi. Sifat kompetitif dari permainan, seperti sistem penilaian instan dan waktu pengerjaan, berperan sebagai pendorong motivasi intrinsik. Interaksi antar siswa meningkat karena mereka saling memberi dukungan atau berdiskusi mengenai jawaban yang benar ketika sesi permainan berlangsung. Selain itu, game Wordwall membuat suasana kelas terasa lebih hidup, sehingga siswa yang biasanya pasif pun terdorong untuk berpartisipasi. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman dan keterlibatan langsung.

Dari sudut pandang teori multimedia, Wordwall memanfaatkan kombinasi teks, simbol, audio, dan interaksi digital yang

memfasilitasi pemrosesan informasi secara lebih efektif. Mekanisme *immediate feedback* dalam game membantu siswa mengetahui kesalahan sekaligus memperbaikinya secara cepat, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Efek gamifikasi seperti poin, level, tantangan waktu, dan tampilan visual yang dinamis terbukti mampu menjaga fokus siswa dalam durasi yang lebih panjang dibandingkan metode ceramah tradisional. Dengan demikian, game ini tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi benar-benar berfungsi sebagai alat pedagogis yang memperkaya strategi pengajaran PAI.

Dari perspektif implementasi pembelajaran, penggunaan Wordwall juga memperlihatkan perubahan peran guru dari pusat informasi menjadi fasilitator dan pembimbing. Guru tidak lagi menghabiskan sebagian besar waktu untuk menjelaskan, tetapi lebih fokus pada memandu diskusi, memberikan umpan balik, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan interaksi dua arah antara guru dan siswa, yang sebelumnya sangat minim. Siswa yang biasanya enggan mengajukan pertanyaan mulai aktif karena suasana kelas terasa lebih aman, terbuka, dan bebas dari rasa takut salah.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media ini efektif tidak hanya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu guru dalam memantau perkembangan pemahaman siswa secara real time melalui hasil permainan. Walaupun penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti cakupan sekolah yang terbatas dan kurangnya data kuantitatif besar untuk generalisasi yang lebih kuat, hasilnya tetap mengindikasikan bahwa integrasi Wordwall dalam pembelajaran PAI membawa dampak nyata dan positif terhadap dinamika belajar siswa.

Secara keseluruhan, pengembangan media game Wordwall berhasil menghadirkan metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan generasi digital saat ini. Media ini menggabungkan aspek pedagogis, visual, dan interaktif dalam satu platform yang mudah digunakan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, bermakna, dan berpusat pada siswa. Temuan penelitian ini membuka peluang bagi guru PAI dan mata pelajaran lain untuk mengadopsi strategi pembelajaran berbasis gamifikasi

sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan secara sistematis melalui model ADDIE dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil analisis menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah akibat metode mengajar yang kurang variatif. Melalui tahap desain dan pengembangan, Wordwall berhasil disusun sesuai materi Iman kepada Kitab-Kitab Allah dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi dengan hasil penilaian yang menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar kelayakan isi dan penyajian. Implementasi di kelas VIII menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa, baik dalam hal bertanya, menjawab, berpendapat, maupun berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Evaluasi akhir memperkuat bahwa media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan berpusat pada peserta didik. Secara keseluruhan, media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran PAI.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, guru disarankan memanfaatkan media Wordwall sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terintegrasi, khususnya untuk materi yang menuntut pemahaman konsep abstrak, agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memotivasi siswa. Kedua, sekolah diharapkan menyediakan dukungan sarana dan prasarana seperti jaringan internet yang stabil, perangkat proyektor, dan pelatihan penggunaan media digital agar implementasi Wordwall dapat berjalan optimal. Ketiga, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan sampel atau menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat

dilakukan dengan mengintegrasikan media Wordwall ke dalam model pembelajaran lain, sehingga dapat menghasilkan inovasi pembelajaran yang lebih bervariasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar pada berbagai mata pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen agama RI, Al-qur'an dan terjemahnya. Bandung: Syamil, 2019.
- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Renika Cipta, 2008), 214.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aldika Rohmatunnisa. "Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi DI SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022," 2022.
- Aminaty, D., & Jasiah, J. (2025). Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al Qur'an dan Hadits. JURNAL PENDIDIKAN, 25(2), 144154. <https://doi.org/10.52850/jpn.v25i2.18372>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. Jurnal Education and Development, 9(4), 433–438.
- Anden, T. E. (2022). Penerapan Konsep Green Economy: Dalam Pengembangan Pendidikan, Pariwisata Dan Rekreasi Sebagai Upaya Mewujudkan Pembangunan Berwawasan Lingkungan (Studi Pada Kota Palangka Raya). Prosiding Seminar Nasional Universitas Pgri Palangka Raya, 1, 121–137. <https://doi.org/10.54683/puppr.v1i0.17>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.

- GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Burhan Bungin (2008), Penelitian Kualitatif (Jakarta: Kencana)
- Cahyono, Y. D. (2015). E-Learning Edomodo Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. Jurnal Penelitian, 18(2), Art. 2. <https://ejournal.usd.ac.id/index.php/JIP/article/view/813>
- Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. Journal of Physics: Conference Series, 1193, 012031. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Walada: Journal of Primary Education, 3(2), 73–88. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Gunawan, I. (2019). Manajemen pendidikan: Suatu kajian teori dan praktik. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, Amir. Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif & Kualitatif Proses dan Hasil. Disunting oleh Ahmad Ariyanto. Ke-1. Batu: Literasi Nusantara, 2019.
- Hardika, et, al., Pembelajaran Transformatif Model Pembelajaran yang Memberdayakan. Malang: Universitas Negeri Malang, 2020.
- Hasan, Muhammad, et, al., Media Pembelajaran. Cet. I. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI) 1, no. 1 (25 Desember 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hrp, Nurlina Ariani, et, al., Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Cet. I. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- Ilyasa Aghni, R. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, XVI.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. Media dan Sumber Pembelajaran. Cet. I. Jakarta: Kencana, 2016.
- Jamaluddin dan Andi Hajar. Keterampilan Mengajar. Cet. I. Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2022.
- J.R Raco, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia) Kata Kerja Operasional (Kko) Edisi Revisi Teori Bloom. (2023, Okt 31). Universitas Muhammadiyah Semarang, Program Studi Pendidikan Matematika, pp. <https://pmat.unimus.ac.id/kata-kerjaoperasional-taksonomi-bloom/>
- Khairunnisa. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN. Seminar Nasional LPPM UMMAT, 2(April), 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, 9(3), 192–205.
- Kusumawardani, H., Galih Riskiawan, M., Azis, A., & Palangka Raya, I. (2024). AT-TARBIYAH 241 PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI BERIMAN KEPADA HARI AKHIR DI SMPIT-AL GHAZALI. In Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam (Vol. 2, Issue 1).
- Lestari, A. D. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap keaktifan siswa. Jurnal Pendidikan, 10(2), 45–52.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game

- Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 2(2), Art. 2.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation Of Android Based Mobile Learning Application As A Flexible Learning. *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*, 11(3), 7.
- Moh. Noor. Guru Propesional dan Berkualitas. Semarang: ALPRIN, n.d. "Nugroho Wibowo, „Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari,” *Jurnal Electronics, Informatic, and Vocational Education (ELINVO)*, Vol. 1, No. 2 (Mei 2016), 129
- Mujahidin, Arif Agus, et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti". *Innovative: Journal of Social Science Reserach*, Vol 1, No. 2 (2021). Mulyatiningsih, Endang. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Disunting oleh Apri Nuryanto. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Muzakki, M., Saudah, S., Aziz, A., Jennah, R., Aghnaita, A., Anggraeni, D., Vina, E., & Nurwie, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di Ra Al-Azhar Palangka Raya. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 219-236.
<https://doi.org/10.35878/tintaemas.v3i1.1170>
- Nafisah, T. M. (2024). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Wordwall dengan Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) Pada Pembelajaran IPA. *Ppii*, 1562-1570.
- Nurbaya Harahap, Sakban Sakban, Deprizon Deprizon, Wismanto Wismanto, Radhiyatul Fithri, & Salman Salman. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158-168.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1031> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
- Pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal* 2(4), 11.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), Art. 1.
<https://doi.org/10.32493/aljpkm.v3i1.17052>
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
<https://repository.uinikt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622>
- 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>
- Rafidah, H. N., Wibowo, S. A., & Assidiqi, M. M. (2024). dapat menjadi salah satu solusi dalam menciptakan keaktifan peserta didik. *Menurut*. 5(2), 2498-2504.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Rahman, A., & Nugroho, H. (2019). Pendidikan Agama Islam dalam perspektif multikultural. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohani, A. (2010). Pengelolaan pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

- Rusdiana, A., & Nugroho, R. (2021). *Manajemen pendidikan Islam: Teori dan praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. W. (2019). *Educational psychology* (6th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Savira, Annisa, and Rudy Gunawan. "Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 4 (June 17, 2022):5453–60.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>.
- Septyadi, Dwijantoro Buntomo dan Alfiah. *White Sand: Kumpulan Artikel Ilmiah Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika*. Cet. I. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021.
- Setiawan, Hasrian Rudi dan Danny Abrianto. *Menjadi Pendidik Profesional*. Cet. I Medan: UMSU Press, 2021.
- Sinar. (2018). *Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan keaktifan siswa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal LiterasiDigital*, 4(1), 73–80.
<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Cet. II. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Cet. I. Sukabumi: CV. Jejak, 2020.
- Sutiah. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*. Cet.I. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
<https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Wibowo, N. (2016). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 23–34
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Zubairi, et, al., *Modernisasi Pendidikan Agama Islam*. Cet. I. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022.