Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
3 (2) 2023, Page: 35937-35941

Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Cibuntu

Muhammad Fathan Mafaza, Endun Abdul Haq
Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Al-Ihya Kuningan
CA: muhammadfathanmafaza18@gmail.com
abdulhaqendun@gmail.com

Published: May , 2023

ABSTRAK

Minat belajar yang rendah seringkali menjadi tantangan dalam proses pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran PAI. *Wordwall*, sebagai platform game edukasi interaktif, menawarkan potensi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *Wordwall* di dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 1 Cibuntu Kabupaten Kuningan, (2) Untuk Mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat mendorong minat belajar peserta didik kelas V SDN 1 Cibuntu Kabupaten Kuningan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan teknik observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi terkait kegiatan pembelajaran PAI kelas V di SDN 1 Cibuntu. Hasil penelitian menunjukan bahwa: (1) penggunaan media *wordwall* secara signifikan mampu mendorong minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. (2) Siswa menunjukan antusiasme yang tinggi, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan pemahaman materi yang lebih baik berkat variasi aktifitas interaktif yang disediakan *wordwall,* seperti kuis, mencocokan, dan menjodohkan kata. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya media game edukasi seperti *wordwall*, dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar dan memotivasi siswa untuk lebih mendalami materi PAI. Faktor pendukung dalam penggunaan media *wordwall* meliputi kreativitas dan interaktivitas media, kemudahan akses melalui perangkat digital, variasi metode belajar, serta respons positif siswa yang membuat mereka lebih antusias dan termotivasi. Factor penghambatnya yaitu keterbatasan fasilitas, kurangnya pengalaman dalam penggunaan media digital, serta potensi gangguan fokus siswa akibat aspek permainan yang menarik

Kata kunci: *wordwall*, Media, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Low learning interest is often a challenge in the learning process, especially in Islamic Religious Education (PAI). Wordwall, as an interactive educational game platform, offers the potential to create a more engaging and participatory learning atmosphere. This study aims to (1) determine the use of Wordwall-based Islamic Religious Education learning media in PAI lessons for fifth-grade students at SDN 1 Cibuntu, and (2) find out whether the use of Wordwall-based learning media can encourage the learning interest of fifth-grade students at SDN 1 Cibuntu. This research uses a Qualitative approach with direct observation techniques, interviews with teachers and students, and documentation related to PAI learning activities for fifth-grade students at SDN 1 Cibuntu. The results of the study show that: (1) the use of Wordwall media significantly encourages students' learning interest in PAI subjects. (2) Students show high enthusiasm, active involvement in learning activities, and a better understanding of the material thanks to the variety of interactive activities provided by Wordwall, such as quizzes, matching, and word pairing. The implication of this research is that the integration of technology in learning, especially educational game media like Wordwall, can be an effective strategy to overcome learning fatigue and motivate students to delve deeper into PAI material. The supporting factors in the use of Wordwall media include the creativity and interactivity of the media, ease of access through digital devices, a variety of learning methods, and a positive student response that makes them more enthusiastic and motivated. The inhibiting factors are limited facilities, lack of experience in using digital media, and the potential for students' focus to be disrupted by the attractive game aspects.

Keywords: media,wordwall, Islamic Religious Education

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa, berfungsi sebagai usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri peserta didik secara aktif. Namun, hingga kini, masalah serius yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Kondisi ini berakar pada berbagai faktor, salah satunya adalah dominasi metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton, seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Metode

ini sering kali membuat siswa pasif, jenuh, dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa hingga kini masih menjadi masalah serius dalam dunia pendidikan. Hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2023 menunjukkan bahwa sekitar 30% siswa sekolah dasar di Jawa Barat masih berada pada kategori literasi di bawah kompeten (Kemendikbudristek, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan OECD (2022) melalui survei PISA yang menunjukkan masih banyak siswa di Indonesia belum mampu memahami bacaan sederhana. Kondisi ini erat kaitannya dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik serta metode pengajaran yang monoton, sehingga siswa cepat kehilangan motivasi belajar (Syahputra, 2021; Nabilah & Warmi, 2023).

Berbagai penelitian terdahulu telah menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar. Misalnya, penggunaan media variatif terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa (Muttakin et al., 2015). Selain itu, media digital berbasis permainan terbukti mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Wang, 2016). Penelitian lain juga menekankan perlunya pemilihan media dengan mempertimbangkan aksesibilitas, desain, serta fitur yang tersedia untuk mendukung ketercapaian tujuan belajar (Damayanti, 2020). Hal serupa ditegaskan Arsyad (2020) bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Meskipun demikian, kajian sebelumnya umumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum seperti Matematika dan IPA. Belum banyak penelitian yang secara khusus menyoroti pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Padahal, PAI merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan sikap religius peserta didik. Kebaruan dari penelitian ini adalah fokusnya pada penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Hal ini penting, mengingat kondisi di SDN 1 Cibuntu Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab yang cenderung monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar secara aktif. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar PAI pada siswa kelas V SDN 1 Cibuntu Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Peneliti memilih pendekatan ini karena ingin memperoleh gambaran mendalam tentang fenomena penggunaan media *Wordwall* dalam situasi nyata di sekolah, tanpa manipulasi variabel. Objek penelitian adalah kelas V di SDN 1 Cibuntu, dengan informan guru PAI, wali kelas, dan siswa kelas V yang dipilih secara *purposive* berdasarkan kriteria aktif dalam pembelajaran. Lokasi penelitian adalah SDN 1 Cibuntu, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Waktu penelitian dilaksanakan selama dua bulan, dari Mei hingga Juni 2025. Data primer diperoleh melalui observasi langsung proses belajar-mengajar ketika *Wordwall* digunakan, wawancara semi-terstruktur dengan guru PAI, wali kelas, dan siswa, serta dokumentasi berupa foto, arsip sekolah, dan catatan kegiatan pembelajaran. Data sekunder dikumpulkan dari literatur, dokumen sekolah, dan sumber pustaka relevan sebagai pelengkap.

Teknik analisis data mengikuti model interaktif menurut Miles dan Huberman: (1) reduksi data, yang meliputi proses penyaringan, penyederhanaan, dan pemfokusan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi; (2) penyajian data, berupa narasi, tabel, dan kemungkinan bagan hubungan antar tema yang muncul; (3) penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola dan makna yang muncul dari proses analisis, serta interpretasi terhadap hubungan antar fenomena yang ditemukan dalam data. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Triangulasi sumber (guru, wali kelas, siswa), triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi), dan triangulasi waktu (pengumpulan data pada titik-waktu berbeda) digunakan agar hasil penelitian lebih dapat dipercaya dan konsisten. Etika penelitian dijaga dengan memperoleh persetujuan informan, menjaga anonimitas dan kerahasiaan data, menghormati norma dan budaya sekolah, serta bertindak objektif dan bertanggung jawab

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Temuan penelitian ini didapatkan melalui wawancara mendalam dengan wali kelas, guru PAIBP, dan tiga siswa kelas V di SDN 1 Cibuntu, serta observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis berdasarkan sepuluh indikator penggunaan media *Wordwall*. Dari analisis data, terungkap bahwa *Wordwall* memiliki kesesuaian tinggi dengan tujuan pembelajaran dan kondisi peserta didik. Media ini terbukti mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan guru, di mana guru dapat menyusun permainan yang disesuaikan dengan indikator capaian. Dengan demikian, arah pembelajaran menjadi lebih jelas, baik bagi guru maupun siswa. *Wordwall* juga dinilai sangat cocok dengan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami pelajaran melalui media visual dan permainan. Fleksibilitas media ini memungkinkan siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda untuk tetap berpartisipasi tanpa merasa tertekan, karena permainan dapat diulang. Selain itu, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada perhatian, minat, dan keterlibatan siswa. Observasi membuktikan bahwa ketika *Wordwall* digunakan, siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah teralihkan, berbeda dengan metode konvensional yang sering membuat mereka bosan. Peningkatan antusiasme siswa juga terlihat dari keinginan mereka untuk "cepat-cepat menjawab" pertanyaan. Kondisi ini berhasil memicu motivasi intrinsik. Peningkatan keterlibatan juga terlihat dari partisipasi siswa yang meningkat, termasuk mereka yang biasanya pasif, menunjukkan bahwa *Wordwall* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang partisipatif.

Terlebih lagi *Wordwall* berperan krusial dalam memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan daya ingat. Penyajian soal yang interaktif dengan visual menarik membuat materi lebih mudah diserap. Siswa dapat dengan cepat menangkap inti pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk mencoba ulang soal hingga benar, yang secara tidak langsung memperkuat pemahaman. Fitur pengulangan dalam permainan juga terbukti efektif dalam memperkuat daya ingat jangka panjang. Hal ini juga berdampak pada aspek emosional dan motivasi belajar, di mana *wordwall* berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Siswa merasa belajar seperti bermain, yang sangat membantu dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Dari segi ketersediaan, aksesibilitas, dan variasi media, *Wordwall* dinilai sebagai media yang praktis dan mudah digunakan. Guru hanya memerlukan perangkat sederhana seperti laptop atau smartphone dan koneksi internet, sehingga media ini dapat diintegrasikan secara rutin dalam pembelajaran. Meskipun ada tantangan adaptasi awal, guru mampu menguasai pengoperasiannya, yang mengurangi kendala teknis. Adanya beragam variasi permainan juga menjadi faktor penting yang menjaga suasana belajar tetap segar dan tidak monoton, sehingga motivasi siswa tetap stabil.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran PAI

   Berdasarkan observasi, terjadi perubahan signifikan dalam metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 1 Cibuntu setelah penggunaan *Wordwall*. Perbedaan ini terlihat jelas dari interaksi siswa, suasana kelas, dan hasil belajar sebelum dan sesudah media ini diterapkan. Sebelum *Wordwall* diperkenalkan, proses pembelajaran PAI pada dasarnya adalah komunikasi satu arah di mana guru berperan sebagai pengirim informasi, sementara siswa sebagai penerima (Hasan, 2021). Metode ceramah yang sering digunakan membuat siswa pasif, materi yang bersifat hafalan sulit diserap, dan minat belajar cenderung menurun. Sejak *Wordwall* digunakan, suasana kelas berubah total. Pembelajaran PAI menjadi hidup dan dinamis, sesuai dengan konsep media yang menurut AECT adalah "segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi" (Azhari, 2021). *Wordwall* memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik, khususnya dalam hal kualitas pembelajaran dan variasi media. Penggunaannya secara efektif meningkatkan minat dan motivasi siswa, seperti yang dijelaskan dalam penelitian-penelitian relevan (Agusti & Aslam, 2022; Siskawati, Pargito & Pujiati, 2016). Siswa tidak lagi pasif, melainkan secara aktif terlibat dalam permainan edukatif, yang membuat mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep dengan cara yang menyenangkan. Pada akhirnya, *Wordwall* berhasil mengubah peran guru dari sekadar penceramah menjadi fasilitator, sejalan dengan penelitian Putra dkk. (2021) yang menyoroti bagaimana *Wordwall*

membantu guru membuat soal yang menarik dan menumbuhkan keterlibatan siswa.

2. Dorongan Minat Belajar Siswa melalui *Wordwall*

   Sebelum penggunaan *Wordwall*, siswa kelas V SDN 1 Cibuntu cenderung kurang antusias saat mengikuti pembelajaran PAI dengan metode ceramah dan tanya jawab. Mereka merasa jenuh karena metode tersebut monoton. Namun, setelah penerapan *Wordwall*, minat belajar meningkat, yang terlihat dari antusiasme, suasana kelas yang lebih hidup, dan partisipasi siswa yang meningkat, termasuk siswa yang sebelumnya pasif. Fenomena ini sejalan dengan Fadilah (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mampu meningkatkan pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik. Dalam penelitian ini, *Wordwall* terbukti memunculkan perhatian dan antusiasme siswa karena bentuknya berupa permainan interaktif yang menyenangkan. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya menjadi media permainan, tetapi juga berfungsi meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar PAI. Hasil ini juga memperkuat uraian dalam kerangka berpikir bahwa penggunaan media interaktif akan memberikan pengalaman belajar bermakna, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta berimplikasi pada peningkatan minat belajar mereka (Fitri & Ardipal, 2021).

3. Kesesuaian, Kualitas, dan Dampak Holistik Media

   Dari hasil penelitian, media *Wordwall* terbukti sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI karena konten permainannya dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang guru, seperti kuis mengenai rukun iman, doa, atau kisah teladan Nabi. Hal ini sejalan dengan teori Fitri & Ardipal (2021) yang menjelaskan bahwa salah satu tujuan media adalah mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa tampak lebih fokus dan memiliki ketertarikan tinggi, sesuai dengan fungsi media yang dikemukakan Fadilah (2020) yang menyatakan media berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan minat. *Wordwall* juga memudahkan pemahaman materi karena penyajian soal disertai visual yang menarik, sehingga materi lebih mudah diterima (Hasan, 2021). Secara keseluruhan, *Wordwall* mendorong motivasi dan keterlibatan aktif siswa dengan menumbuhkan rasa senang dalam belajar, yang sejalan dengan pendapat Fitri & Ardipal (2021). Media ini juga mendorong kolaborasi antar siswa, mendukung teori Azhari (2021) bahwa media dapat memperkuat interaksi. Terakhir, ketersediaan dan aksesibilitas *Wordwall* yang mudah dan tidak memerlukan keterampilan teknis rumit menjadikannya pilihan praktis bagi guru (Hasan, 2021), sementara variasi permainannya membantu mengatasi kejenuhan dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda di setiap pertemuan (Fadilah, 2020). Dengan demikian, *Wordwall* memberikan dampak holistik pada pembelajaran PAI.

KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif *wordwall* membawa perubahan signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 1 Cibuntu. Sebelum diterapkan, pembelajaran PAI cenderung monoton dengan dominasi metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Metode ini membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan sulit memahami materi. Guru pun kesulitan mengukur pemahaman siswa secara langsung. Namun, kehadiran *wordwall* mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Fitur-fitur seperti *Quiz* dan *Find the Match* terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan memperkuat motivasi intrinsik siswa. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan pada minat belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep dan daya ingat siswa. Transformasi ini tidak hanya terlihat dari partisipasi siswa yang meningkat, tetapi juga dari perubahan peran guru, dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator. Dengan demikian, *wordwall* tidak hanya sekadar media permainan, melainkan sebuah strategi efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan kolaborasi, dan menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan *wordwall* secara jelas membuktikan bahwa inovasi digital adalah kunci untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan relevan di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 2(1), 1-8.

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Azhari, A. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal PAI, 1(1), 1-12.

Damayanti, R. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(1), 12-24.

Fadilah, N. U. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jurnal Pendidikan Teknologi, 3(1), 1-9.

Fitri, F. & Ardipal, A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 1(2), 1-10.

Hasan, M. (2021). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 10(1), 1-15.

Kemendikbudristek. (2023). *Hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) 2023*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Muttakin, S., dkk. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Variatif terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 45-56.

Nabilah, S. & Warmi, W. (2023). *Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 10(2), 1-12.

OECD. (2022). *PISA 2022: Results in Reading Literacy*. Paris: OECD Publishing.

Putra, A. R., dkk. (2021). *Wordwall* untuk Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 2(1), 1-10.

Siskawati, M., Pargito, P. & Pujiati, P. (2016). Media Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 2(2), 1-10.

Syahputra, S. (2021). *Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 10(1), 1-10.

Wang, H. (2016). *The Impact of Game-Based Learning on Student Engagement*. Journal of Educational Technology, 8(4), 112-125.