

**PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI GAME WORDWALL
DALAM MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII**

Lailatun Nufus¹, Nur Wiji Sholikin²

^{1,2}Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

¹nufuslailatun6@gmail.com, ²nur.wiji.s.002@gmail.com

ABSTRACT

The low level of students' digital literacy in Akidah Akhlak learning remains a challenge, particularly due to the dominance of traditional lecture-based instruction. This study aimed to enhance students' digital literacy through the implementation of the Wordwall game as a learning medium in Grade VIII Akidah Akhlak at SMP Namira, Probolinggo City. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research subjects consisted of 30 students, divided into 15 students in the experimental class and 15 students in the control class, selected based on their level of understanding of the concepts of honesty and trustworthiness. The research was conducted from October 18 to 22, 2025. Data were collected through pretests and posttests, interviews, and documentation. The results showed that the average score of the experimental class increased from 54.6 to 67.3, while the control class experienced only a relatively low improvement. These findings indicate that the use of the Wordwall game is effective in improving students' digital literacy and fostering more active and meaningful learning.

Keywords: *wordwall game, digital literacy, interactive learning*

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak masih menjadi tantangan, terutama akibat pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui penerapan media game Wordwall pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII SMP Namira Kota Probolinggo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang terbagi ke dalam 15 siswa pada kelas eksperimen dan 15 siswa pada kelas kontrol, yang ditentukan berdasarkan tingkat pemahaman terhadap materi kejujuran dan amanah. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 18–22 Oktober 2025. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 54,6 menjadi 67,3, sementara kelas kontrol hanya mengalami peningkatan yang relatif rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan game Wordwall efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Kata Kunci : game wordwall, literasi digital, pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang berkualitas dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang. Dalam pelaksanaan pendidikan, pemanfaatan teknologi menjadi faktor kunci yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Fauzi & Irawan, 2025). Ketidakmampuan guru untuk beradaptasi dan berubah dalam menghadapi perubahan era Society 5.0 terlihat dari beberapa aspek. Guru senior cenderung merasa kesulitan dalam menerapkan teknologi baru dalam pembelajaran, dan ini bisa menjadi hambatan dalam memaksimalkan potensi teknologi untuk tujuan pendidikan (Amelia, 2023). Berbagai elemen pendidikan seperti metode, media, dan hasil belajar memiliki keterkaitan erat serta memberikan

pengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran (Maria et al., 2023). Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama yang menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menguasai dan memahami materi yang diberikan di dalam kelas (H et al., 2024). Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai ukuran keberhasilan siswa, tetapi juga sebagai alat evaluasi terhadap kualitas dan efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung. Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan inovatif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa, baik berupa benda nyata maupun gambar dan ilustrasi tertentu. Media yang menarik dan relevan memudahkan siswa

dalam memahami materi serta meningkatkan semangat belajar mereka. (Keaktifan et al., 2025).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke-21 memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi kini tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi komponen yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran (Puteri et al., 2025). Dalam kaitannya dengan pembelajaran modern, kemampuan peserta didik dalam memahami, memanfaatkan, dan menyikapi teknologi secara bijak dikenal sebagai literasi digital. Literasi digital mencakup lebih dari sekadar keterampilan teknis menggunakan perangkat elektronik, tetapi melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta etis dalam mengakses, mengevaluasi, dan mengelola informasi digital (Di & Darul, 2024). Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional sekolah perlu beradaptasi dengan tuntutan era digital. Di tengah arus perkembangan teknologi yang

pesat, pembelajaran harus mampu menanamkan tidak hanya aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan abad ke-21, termasuk kecakapan digital (Destiana et al., 2025). Hal ini penting mengingat siswa madrasah juga merupakan bagian dari generasi yang tumbuh di lingkungan yang serba digital (digital native), yang sejak dini telah akrab dengan teknologi dan media digital. Kemajuan teknologi yang pesat dapat menciptakan lingkungan yang kompetitif, dan situasi ini dapat dimanfaatkan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat terhadap pelajaran, serta mendorong mereka untuk lebih bersemangat dan memiliki ambisi dalam belajar (Penelitian et al., n.d.). Melalui gamifikasi, siswa dapat memantau pencapaian mereka dan termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuan diri. (Idzi' Layyinnati, 2022).

Namun demikian, ada beberapa lembaga pendidikan, termasuk madrasah, yang belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Aisyah, 2025). Transformasi digital madrasah di era society 5.0 dapat diimplementasikan dalam transformasi digital secara internal dan eksternal. Internal dalam arti memberikan pemahaman terhadap sumber daya manusia madrasah, memberikan layanan berorientasi digital, dan mengembangkan kurikulum pembelajaran berbasis digital (Society, 2023). Upaya membangun budaya mutu dan integritas memerlukan strategi yang komprehensif, mulai dari reformasi kurikulum, peningkatan pelatihan dan sertifikasi pendidik, hingga investasi pada sarana dan prasarana pendidikan (Shobri, 2025).

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII, diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan konvensional, termasuk dalam

pembelajaran Akidah Akhlak. Pendekatan semacam ini sering kali menyebabkan kejenuhan, rendahnya keterlibatan siswa, serta kurangnya penguasaan materi secara mendalam. Akibatnya, kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran pun menjadi terbatas. Padahal, Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan peserta didik karena memuat hukum-hukum Islam terkait ibadah dan kehidupan sosial. Namun, penyajiannya yang monoton dapat membuat siswa kurang tertarik untuk memahami materi. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan inovatif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar dan memahami nilai keislaman secara menyeluruh (Aisyah S, 2021).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini adalah *Wordwall*, yaitu *platform* digital yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas

interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya (Suseno et al., 2025). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak besar pada kehidupan, termasuk pendidikan.

Transformasi teknologi ini membawa perubahan signifikan dalam cara pendidikan dilaksanakan (Sains et al., 2025). Melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan antusiasme siswa, memperkuat pemahaman materi, dan sekaligus memperkenalkan keterampilan penggunaan teknologi secara positif. Dengan memanfaatkan *Wordwall*, siswa tidak belajar konten pelajaran, tetapi mampu mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan pengukuran dan

analisis data secara objektif menggunakan instrumen yang telah distandarisasi. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa SMP yakni 15 di kelas eksperimen dan 15 di kelas kontrol. Subjek penelitian dipilih berdasarkan tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi jujur dan amanah. Penelitian dilakukan di SMP Namira kota Probolinggo pada tanggal 18 – 22 Oktober 2025

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan literasi digital melalui game *wordwall* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII SMP Namira Kota Probolinggo. Literasi digital yang digunakan dalam penelitian ini adalah game *wordwall*, yang dimanfaatkan secara langsung dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan metode ceramah konvensional. Peserta didik diberi kesempatan mengeksplorasi materi melalui interaksi mandiri dengan *game*. Sebelum perlakuan diberikan, peserta didik mengikuti pretest untuk mengukur

kemampuan awal berpikir kritis. Setelah proses pembelajaran berbasis teknologi selesai dilaksanakan, peserta didik mengikuti posttest menggunakan butir soal yang sama. Tujuannya adalah untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan literasi digital.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest dari Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	AEW	40	80
2.	NDF	80	80
3.	AQN	65	85
4.	CLN	60	75
5.	RHJ	80	80
6.	KPA	50	50
7.	AKS	45	70
8.	ADA	50	75
9.	CKA	45	70
10.	HYS	40	40
11.	ANF	60	75
12.	NRA	50	50
13.	LAD	50	65
14.	FNF	55	55
15.	SCD	50	60
	Nilai Rata-Rata	54,6	67,3

Setelah pembelajaran menggunakan literasi digital, yaitu game *wordwall* peserta didik menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hasil posttest memperlihatkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 67,3 yang berada dalam kategori “Baik. Lebih lanjut,

distribusi hasil posttest berdasarkan kategori menunjukkan bahwa sebanyak 10 peserta didik berhasil mencapai kategori “Baik”. Sementara itu, sebanyak 5 peserta didik lainnya berada pada kategori “Cukup.

Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest dari Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	AAM	75	40
2.	VAF	60	80
3.	QIS	40	50
4.	QSA	40	60
5.	NKP	40	75
6.	SNM	50	100
7.	VBV	50	95
8.	CGS	45	70
9.	AFH	40	65
10.	FAK	40	60
11.	ZBF	40	80
12.	AQB	40	65
	Nilai rata-rata	46,6	70

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada Tabel 3.1, diperoleh informasi bahwa penerapan game *wordwall* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP Namira Kota Probolinggo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Sebelum pelaksanaan pembelajaran game *wordwall*, peserta didik terlebih dahulu

mengikuti pretest yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal mereka. Hasil pretest menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 46,6 yang termasuk dalam kategori “Cukup”. Ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik pada tahap awal masih berada pada tingkat cukup dan berjalan kurang optimal.

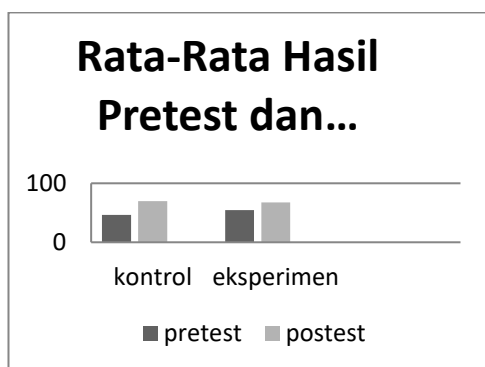


Diagram 1 Rata-Rata Hasil Pre-Test dan Post-Test:

Berdasarkan diagram batang yang menampilkan perbandingan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen serta kelas kontrol, menggambarkan penerapan media digital interaktif seperti *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan literasi digital siswa

dibandingkan pendekatan pembelajaran tradisional.

Instrumen penelitian yang digunakan ini terdiri dari tiga jenis, yaitu tes kemampuan literasi digital, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Tes kemampuan literasi digital disianusun dalam bentuk soal mencocokkan melalui game *wordwall* yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital pada materi akidah akhlak. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali data kuantitatif mengenai tanggapan siswa terhadap peningkatan literasi digital melalui game *wordwall* dalam pembelajaran, serta persepsi siswa terhadap literasi digital melalui game *wordwall*. Sedangkan, dokumentasi untuk memperkuat dan mendukung temuan dari instrumen lainnya.

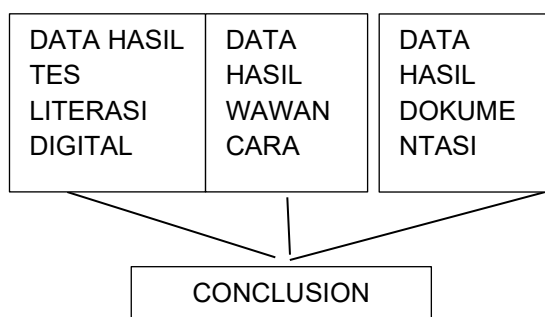
Tabel 3 Indikator Kemampuan Literasi Digital Siswa

N O	INDIKATOR	KOD ING	DESKRIPSI OPERASIONAL
1.	Siswa dapat mengakses informasi digital	N1	Siswa mampu mengakses permainan <i>Wordwall</i> melalui tautan
2.	Siswa dapat mengevaluasi informasi digital	N2	- Siswa mampu membedakan jawaban benar dan salah dari soal <i>Wordwall</i> berdasarkan pemahaman Akidah Akhlak - Siswa dapat menunjukkan sikap kritis terhadap soal yang bersifat menjebak
3.	Siswa mampu menggunakan media digital	N3	Siswa mampu menggunakan fitur-fitur <i>Wordwall</i>
4.	Siswa dapat memahami etika digital	N4	Siswa dapat bermain dengan sportif dan mengikuti aturan permainan yang ditentukan
5.	Siswa dapat berkolaborasi dan bertukar informasi menggunakan media digital	N5	- Siswa mampu bermain secara berkelompok atau berdiskusi soal <i>Wordwall</i> bersama teman - Siswa dapat memberi masukan positif kepada teman dalam permainan kuis Akidah Akhlak

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis sesuai dengan pendekatan kuantitatif eksperimen yang digunakan. Tahap pertama adalah perencanaan, yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran berbasis literasi digital melalui game *wordwall*, penyusunan instrumen penelitian seperti soal tes hasil observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Tahap kedua peneliti melakukan pretest dikelas eksperimen, yaitu penerapan literasi digital melalui game *wordwall* dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak pada kelas VIII di SMP Namira. Tahap ketiga adalah pemberian posttest, pelaksanaan wawancara kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi, serta pengumpulan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir adalah analisis data, yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan, serta mendeskripsikan respons

siswa terhadap literasi digital melalui game *wordwall*.

Triangulasi sumber melibatkan tiga jenis data utama, yaitu hasil tes, hasil wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil pre-test dan post-test yang dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan literasi digital melalui game *wordwall*. Selanjutnya, wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi pandangan, pengalaman, dan respons siswa terhadap pembelajaran berbasis literasi digital melalui game *wordwall*. Data dokumentasi seperti foto kegiatan, catatan lapangan, dan hasil pekerjaan siswa dianalisis untuk mendukung dan memperkuat temuan dari data tes dan wawancara.



Gambar 1 Bagan Triangulasi Data

Tabel 4 Kategori Nilai Peningkatan Literasi Digital (Motivasi et al., 2024)

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
90- 100	Sangat Baik	Menunjukkan peningkatan literasi digital yang sangat tinggi.
70 - 89	Baik	Menunjukkan peningkatan literasi digital yang baik.
50 - 69	Cukup	Menunjukkan peningkatan literasi digital yang cukup.
20 - 49	Kurang	Menunjukkan peningkatan literasi digital yang kurang.
0-19	Sangat Kurang	Menunjukkan peningkatan literasi digital yang sangat kurang.

Berikut hasil dokumentasi nilai jawaban siswa tertinggi :



Gambar 2. Hasil Jawaban Siswa

Berdasarkan hasil dokumentasi, siswa bernama AQN dari kelas VIII memperoleh nilai tertinggi, yaitu 85. Jawabannya menunjukkan pemahaman yang baik dan berpikir kritis terhadap materi kejujuran dan amanah.

P : Bagaimana cara kamu mengakses permainan *Wordwall* yang diberikan oleh guru? Apakah kamu mengalami kesulitan saat membuka tautan tersebut?

S : Saya mengakses permainan *Wordwall* melalui tautan yang dibagikan oleh guru lewat WhatsApp. Saya tinggal klik tautannya, lalu langsung terbuka di browser.

P : Bagaimana kamu menilai soal yang sedikit menjebak?

S : Kadang ada soal yang mirip jawabannya, jadi saya harus berpikir lebih kritis dan membaca dengan teliti. Kalau salah, saya mencoba memahami lagi supaya tidak mengulang kesalahan yang sama.

P : Apa saja fitur yang kamu gunakan saat bermain *Wordwall*? Apakah kamu bisa mengoperasikannya tanpa kesulitan?

S : Saya menggunakan fitur memilih jawaban, menyeret kata ke tempat yang benar. Semua fiturnya mudah digunakan karena tampilannya sederhana. Saya bisa memainkannya sendiri tanpa harus minta bantuan.

P : Bagaimana sikap kamu saat bermain *Wordwall* bersama teman-teman?

S : Saya selalu berusaha bermain dengan jujur dan tidak menyontek jawaban teman. Kalau kalah, saya tetap menerima hasilnya dengan sportif.

P : Apakah kamu pernah berdiskusi atau bekerja sama dengan teman saat bermain *Wordwall*? Bagaimana bentuk kerja samanya?

S : Iya, kami sering berdiskusi saat menjawab soal yang sulit. Misalnya, kami saling bertukar pendapat tentang jawaban yang benar. Kadang saya juga memberi masukan kepada teman kalau dia salah menjawab, supaya bisa belajar bersama.

Berdasarkan dari hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa siswa dapat mengakses permainan *Wordwall* dengan lancar melalui tautan yang dikirimkan oleh guru *via WhatsApp*. Pada awalnya, siswa sempat mengalami sedikit kebingungan karena belum terbiasa menggunakan platform tersebut, namun setelah mendapatkan bimbingan guru, siswa mengoperasikannya tanpa kesulitan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kemampuan dasar

literasi digital, khususnya dalam hal mengakses media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri. Ketika menemui soal dengan pilihan jawaban yang hampir serupa, siswa berusaha berpikir lebih kritis serta membaca soal dengan cermat. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan evaluatif terhadap informasi digital.

Siswa menyatakan bahwa semua fitur tersebut mudah digunakan karena tampilan *Wordwall* yang sederhana dan interaktif. Hal ini memperlihatkan bahwa *Wordwall* memiliki desain yang mendukung kemandirian belajar siswa serta mampu meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dalam hal etika digital, siswa memperlihatkan sikap yang positif saat bermain bersama teman. Guru juga berperan aktif dalam mengingatkan siswa agar selalu menjaga sikap yang baik selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui *Wordwall*

tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga menanamkan nilai karakter digital baik. Berikut hasil dokumentasi literasi digital siswa :



Gambar 3 Hasil Literasi Digital Siswa

Berdasarkan hasil dari dokumentasi, pembelajaran media *Wordwall* berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Foto kegiatan serta catatan observasi menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif siswa yang mampu mengakses serta mengikuti instruksi permainan dengan baik. Siswa aktif menjawab soal, berdiskusi, dan bekerja sama, yang menandakan peningkatan literasi digital mengakses, menggunakan, dan menilai informasi digital mandiri.

Tabel 5 Hasil Analisis Triangulasi Data

HASIL ANALISIS TRIANGULASI DATA		
Hasil Pretest dan Posttest	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi
1. Kelas eksperimen yang menggunakan <i>game wordwall</i> dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata pretest 54,6 dan nilai rata-rata posttest menjadi 67,3	1. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa dikelas eksperimen. Dia merasa bahwa pembelajaran menggunakan <i>game wordwall</i> membuat proses belajar lebih menyenangkan dan membantu memahami materi	1. Dokumentasi berupa catatan observasi menunjukkan bahwa siswa dikelas eksperimen aktif dan menunjukkan sikap positif saat menggunakan media <i>wordwall</i>
2. Kelas kontrol dengan nilai rata-rata pretest sebesar 46,6 hanya naik sedikit menjadi 7,0 pada nilai posttest	2. Siswa juga menyebutkan bahwa unsur permainan <i>wordwall</i> meningkatkan semangat belajar mereka	2. Berdasarkan hasil foto dan pengamatan, siswa memanfaatkan media <i>wordwall</i> untuk mengulang materi dan memperdalam pemahaman konsep akidah akhlak

Berdasarkan hasil analisis pada tabel triangulasi data, tampak adanya keterkaitan yang kuat dan konsistensi antara data hasil tes, wawancara, serta dokumentasi yang secara keseluruhan memperlihatkan efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Data kuantitatif yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest

menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen, dengan rata-rata nilai meningkat dari 54,6 menjadi 67,3 setelah penerapan pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Sementara itu, kelompok kontrol masih menerapkan konvensional tanpa media digital hanya mengalami peningkatan yang sangat kecil, yakni dari 46,6 menjadi 7,0.

Perbedaan capaian ini membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall* memiliki dampak positif peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan literasi digital siswa. Penelitian yang dilakukan oleh H. L. N. S., Pratiwi, dan Antana (2024) menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan literasi digital serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian penulis, di mana siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengakses, memanfaatkan, mengevaluasi informasi digital melalui aktivitas pembelajaran menggunakan

Wordwall. Sementara itu, penelitian Idzi' Layyinnati (2022) membuktikan pengembangan media *Wordwall* pada pembelajaran Fiqih di MTs Muhammadiyah 12 Palirangan secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata pretest dari 54,6 menjadi 67,3 setelah penerapan *Wordwall*, sehingga media ini efektif dalam pembelajaran berbasis keagamaan. Penelitian lain oleh Sains et al. (2025) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Wordwall* juga memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kesamaan penelitian ini terletak pada meningkatnya antusiasme, motivasi, dan etika digital siswa yang terlihat melalui dokumentasi hasil wawancara, di mana siswa tampak lebih sportif, interaktif, serta bersemangat mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini

memiliki fokus yang berbeda dibandingkan sebelumnya. Jika terdahulu menitikberatkan peningkatan hasil belajar dari aspek kognitif, penelitian ini lebih menyoroti pengembangan literasi digital meliputi kemampuan mengakses, menggunakan, menilai, dan menerapkan etika lingkungan digital. Dengan demikian, memperluas hasil temuan sebelumnya dengan menambahkan dimensi karakter dan etika digital sebagai bagian penting dari literasi digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall efektif meningkatkan kemampuan literasi digital siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di SMP Namira Kota Probolinggo. Hasil pretest dan posttest memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 54,6 menjadi 67,3 menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam

mengakses, mengoperasikan, serta menilai informasi digital secara mandiri.

Melalui penerapan *Wordwall*, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong motivasi serta partisipasi aktif mereka dalam belajar. Media ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir dan keterampilan digital, tetapi juga menumbuhkan karakter religius serta rasa tanggung jawab siswa dalam penggunaan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah S. (2021). *Pengaruh Budaya Korean Poplar Di Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan Islam Remaja Kota Tangerang Selatan*.
- Aisyah, N. (2025). *Lembaga Pendidikan Sekolah dan Madrasah : Pembaharuan Metode dan Sistem Pendidikan*. 02(02), 86–97.
- Amelia, U. (2023). *Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan*.
- Destiana, E. M., Sartika, D., & Puspitasari, N. (2025). *Management Pendidikan Abad 21 , Globalisasi ,*

- Teknologi. November.*
- Di, S., & Darul, M. T. S. (2024). *Jurnal Pendidikan Inklusif PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ARCS BERBASIS*. 8(12), 213–221.
- Fauzi, A., & Irawan, H. (2025). *Peran Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Muda yang Berintegritas*. 3(2), 111–119.
- H, L. N. S., Pratiwi, V. U., & Antana, A. S. (2024). *Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Pengkol 01 Nguter Sukoharjo*. 8, 35968–35973.
- Idzi' Layyinnati. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (WORDWALL) Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 12 Palirangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1–22. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.128>
- Keaktifan, M., Pada, S., Pelajaran, M., Ma, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam*. 10, 1152–1158.
- Maria, P., Wahyuningrum, E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., Gusti, N., & Lia, A. (2023). *Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar*. 06(01), 1–11.
- Motivasi, J., Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., Aziz, A., & Raya, I. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall dan Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin Yahya , 2024). Berupa Media Wordwall yang dimana media ini diartikan sebagai sekelompok menyediakan ber. 4.*
- Penelitian, L., Publikasi, D., Lppi, I., Almahmudi, Y., & Dahlan, B. (n.d.). *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. 29–35.
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., Irwan, M., Nasution, P., & Utara, U. I. N. S. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan : Konsep , Perkembangan , dan Inovasi Media Pembelajaran*. 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>
- Rahmadani, A., Khoiroh, F.,

- Harahap, S., Ulkaira, N., & Azhari, Y. (2024). *Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan*. 2(1).
- Sains, J., Kholisoh, S. N., Tarbiyah, F., Agama, I., Negeri, I., Ariyanti, V., Tarbiyah, F., Agama, I., Negeri, I., Setyani, D., Tarbiyah, F., Agama, I., Negeri, I., Nur, D. M. M., Tarbiyah, F., Agama, I., & Negeri, I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara*. 3(1), 45–57.
- Shobri, M. (2025). *Peran Kepala Madrasah sebagai Leader Visioner: Strategi Penguatan Mutu dan Integritas Lembaga Pendidikan Islam*. 3(3), 191–210.
- Society, E. R. A. (2023). *TRANSFORMASI MADRASAH DALAM MENGHADAPI TANTANGAN DI*. 8(2).
- Suseno, Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran SKI: Systematic Literatur Rivew. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 723–738. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/1332><http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/download/1332/1081>