

**PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL SEBAGAI
INOVASI DALAM PENDIDIKAN ISLAM
(Penelitian di Kelas XII SMA Asshiddiqiyah Garut)**

Permana Sidik¹, Nurlaila Fitri², Widi Fuzi Widayanti Ikrima³, Ubun
Bunjamin⁴, Lilis Fauziah⁵, M. Tajudin Zuhri⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Pascasarjana, Fakultas Manajemen Pendidikan Islam
Universitas Garut

¹puterapermana03@gmail.com, ²lailafn21@gmail.com,
³widifuziwidayantiikrima@gmail.com, ⁴ubunbunjamin279@gmail.com,
⁵lisfauziah19980@gmail.com, ⁶mtajudinzuhri@uniga.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine how SMA ASSHIDIQIYAH Garut's 12th grade Islamic education students have adapted the innovative practice of using word walls for learning. In today's information age, educational pursuits need to be flexible enough to accommodate new forms of technology and data. Teachers should come up with new ways of assessing their students' progress and developing engaging learning materials. Islamic education is a required subject in SMA ASSHIDIQIYAH Garut, thus instructors have a responsibility to make class interesting and fun for their pupils. Using a qualitative methodology and a case study design, the research demonstrated that students like using the educational game Wordwall during quizzes and practice sessions. Students' engagement with Islamic education material was greatly enhanced using Wordwall, which helped to alleviate their boredom with the subject. Interviews with Mrs. Eka Kurniati, S.Pd., the VP of student affairs, and PAI instructor Nurlaila Fitri were part of the data collection process, as was classroom observation. Students' cognitive abilities, knowledge of Islamic principles, and social skills in teamwork and communication are all improved when Wordwall-based learning is integrated as an innovation in Islamic education, according to the results. Time restrictions, lack of teacher preparation, and inadequate learning materials are some of the obstacles to adopting Wordwall-based learning. To maximize the use of Wordwall in Islamic education, schools should provide instructors thorough training and make sure there are more complementary learning tools.

Keywords: Wordwall, Educational Innovation, Interactive Learning.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana siswa kelas 12 Pendidikan Agama Islam SMA ASSHIDIQIYAH Garut mengadaptasi praktik inovatif penggunaan word wall untuk pembelajaran. Di era informasi saat ini, upaya pendidikan perlu cukup fleksibel untuk mengakomodasi bentuk-bentuk teknologi dan data baru. Guru harus menemukan cara-cara baru untuk menilai kemajuan siswa dan mengembangkan materi pembelajaran yang menarik. Pendidikan Agama

Islam merupakan mata pelajaran wajib di SMA ASSHIDIQIYAH Garut, sehingga para pengajar memiliki tanggung jawab untuk membuat kelas menarik dan menyenangkan bagi murid-murid mereka. Dengan menggunakan metodologi kualitatif dan desain studi kasus, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menyukai penggunaan permainan edukatif Wordwall selama kuis dan sesi latihan. Keterlibatan siswa dengan materi pendidikan agama Islam sangat meningkat dengan menggunakan Wordwall, yang membantu mengurangi kebosanan mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Wawancara dengan Ibu Eka Kurniati, S.Pd., VP bidang kemahasiswaan, dan instruktur PAI Nurlaila Fitri merupakan bagian dari proses pengumpulan data, begitu pula observasi kelas. Menurut hasil penelitian, kemampuan kognitif siswa, pengetahuan tentang prinsip-prinsip Islam, dan keterampilan sosial dalam kerja tim dan komunikasi semuanya meningkat ketika pembelajaran berbasis Wordwall diintegrasikan sebagai inovasi dalam pendidikan Islam. Keterbatasan waktu, kurangnya persiapan guru, dan bahan pembelajaran yang tidak memadai merupakan beberapa kendala dalam mengadopsi pembelajaran berbasis Wordwall. Untuk memaksimalkan penggunaan Wordwall dalam pendidikan Islam, sekolah harus memberikan pelatihan menyeluruh kepada para pengajar dan memastikan tersedianya lebih banyak alat pembelajaran pelengkap

Kata Kunci: Wordwall, Inovasi Pendidikan, Pembelajaran Interaktif.

A. Pendahuluan

Bakat seseorang dapat dipengaruhi secara langsung oleh tingkat pendidikannya. Meningkatkan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik adalah di mana pendidikan benar-benar bersinar. Kualitas hidup seseorang sebagai individu, pekerja profesional, anggota masyarakat, warga negara, dan ciptaan Tuhan dapat ditingkatkan melalui pengembangan ketiga bakat ini, dan bakat-bakat tersebut tidak terbatas pada konteks pendidikan (Habe & Ahiruddin, 2017)

Sesuai dengan Pasal 20 Undang-Undang Dasar Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional

(SISDIKNAS) tahun 2003, peran pendidikan nasional adalah mendidik bangsa dengan menumbuhkan keterampilan dan membentuk karakter serta budaya bangsa yang terhormat. Tujuan utama program ini adalah membantu setiap siswa mencapai potensi penuhnya sebagai warga negara yang beriman, takut akan Tuhan, berakarakter mulia, sehat, cerdas, kompeten, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Terdapat penekanan yang kuat pada bidang akademik dalam sistem pendidikan saat ini. Namun demikian, tujuan pendidikan seharusnya adalah pengembangan potensi setiap siswa secara holistik. Kecerdasan

emosional, spiritual, dan intelektual semuanya dikembangkan secara bersamaan. Sebagai masyarakat, kita berisiko kehilangan generasi yang siap beradaptasi dengan teknologi baru dan norma sosial jika kita terlalu menekankan IQ anak-anak dengan mengorbankan karakter mereka.

Pendidikan hanyalah salah satu bidang yang telah sangat terpengaruh oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital. Pergeseran menuju digitalisasi di lembaga pendidikan tradisional membuka pintu bagi cara belajar baru yang dimungkinkan oleh kemajuan teknologi. Inovasi ini berupaya menjawab tuntutan generasi siswa yang semakin nyaman dengan teknologi sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam lingkungan pendidikan.

Inovasi pembelajaran berbasis teknologi memberikan peluang besar bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperbaiki hasil belajar siswa. Tingkat keterlibatan siswa yang rendah dan kurangnya keinginan untuk belajar adalah dua dari sekian banyak masalah yang terus dihadapi pendidikan di Indonesia.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. *Wordwall*, sebagai salah satu platform berbasis daring, menawarkan fitur-fitur yang memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar interaktif melalui aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, permainan edukatif, dan aktivitas berbasis gamifikasi. Dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, *Wordwall* memberikan peluang bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik, kompetitif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Ma'arif et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana *Wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Asshiddiqiyah Garut, Mengevaluasi pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa, dan menganalisis pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan *Wordwall* sebagai alat pembelajaran interaktif.

Untuk memberikan tinjauan empiris komprehensif tentang manfaat dan efektivitas pembelajaran berbasis *Wordwall* sebagai inovasi pendidikan,

studi ini sangat penting. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar di era digital. Guru, administrator, dan siapa pun yang terlibat dalam menciptakan inisiatif pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat menggunakan data ini sebagai referensi.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan penelitian kualitatif. Menurut (Deti et al., 2024), Penelitian Kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena social atau manusia dari perspektif subjek yang terlibat dalam penelitian. Penelitian ini menekankan pada kualitas data yang diperoleh melalui metode seperti wawancara mendalam, observasi, dan angket. Menurut (Sugiyono, 2019) pertanyaan penelitian yang membutuhkan penyelidikan lebih lanjut dapat diungkap melalui penggunaan wawancara, yang juga memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci dari informan. Sedangkan angket menurut (Sugiyono, 2019) Memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab

oleh responden adalah inti dari kuesioner, sebuah alat pengumpulan data. Studi ini dilakukan di SMA Asshiddiqiyah, Garut. Partisipannya adalah siswa kelas 12 SMA. Gambaran umum tentang media pembelajaran *Wordwall* untuk Pendidikan Agama Islam di kelas 12 disajikan berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan HASIL

Kapan pun dan di mana pun, Anda mungkin bosan dengan rutinitas. Untuk menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar, sangat penting untuk bereaksi dan berinovasi dalam media pembelajaran. Menggunakan berbagai media pembelajaran dapat membantu menjaga keterlibatan dan motivasi siswa ketika mereka mulai kehilangan minat atau dorongan untuk belajar.

Ketika melihat media yang digunakan dalam kelas Pendidikan Agama Islam (IPK), *Wordwall* muncul sebagai alat yang berguna. *Wordwall* adalah program serbaguna yang dapat digunakan oleh pendidik dan siswa sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran,

mengakses sumber belajar yang relevan, dan melakukan penilaian. Selain itu, pengguna pemula dapat menemukan beberapa contoh komposisi pengajar di Wordwall, yang dapat menginspirasi mereka untuk meningkatkan kemampuan kreatif mereka sendiri. Aplikasi daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat permainan kuis yang menghibur adalah definisi lain dari media pembelajaran. Wordwall juga berguna untuk membuat dan meninjau evaluasi pembelajaran.

Temuan dari penggunaan media ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kreatif menggunakan media pembelajaran Wordwall. Dari perspektif aktivitas siswa, indikator berikut digunakan untuk mengukur kriteria penilaian observasi: (a) Aktivitas siswa selama kegiatan pengajaran dan pembelajaran, (b) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, (c) Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, Senada dengan (Utami, 2021) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa media wordwall dapat membuat pelajaran lebih bermakna dan membuat suasana kelas menjadi

menyenangkan. Dengan memberikan pembelajaran yang bermakna, peserta didik akan ditanamkan kebiasaan yang baik dan dapat mematuhi peraturan. Selain itu, dalam penelitian (Sitorus et al., 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall di Kelas X SMA Negeri 13 Medan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan” dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa.

Temuan dan diskusi yang menyertainya menunjukkan bahwa Wordwall merupakan alat pembelajaran yang efektif bagi siswa dan pengajar di kelas XII SMA Asshiddiqiyah Garut. Salah satu pendekatan yang berhasil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan teknik pembelajaran baru yang berorientasi pada siswa. Salah satu strategi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran Wordwall. Para pendidik dapat melihat penelitian ini sebagai sumber ide tentang bagaimana memotivasi siswa mereka untuk belajar dengan menciptakan

pelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan berhasil.

PEMBAHASAN

Kelas Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XII SMA ASSHIDDIQIYAH Garut menggunakan Wordwall sebagai alat pengajaran, yang sesuai dengan kebutuhan teknologi modern. Guru di kelas yang didorong oleh teknologi informasi saat ini harus lebih dari sekadar pendengar yang baik; mereka juga harus mampu melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan menghibur.

1. Wordwall sebagai Inovasi Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Fitur Wordwall adalah fitur yang menyajikan permainan pembelajaran. Seperti, menjodohkan soal dan jawaban, Menyusun kata, dan berbagai template permainan edukatif lainnya yang dapat membantu

materi dengan cara yang tidak monoton.

Inovasi dalam pembelajaran PAI adalah strategi atau cara untuk merubah yang awalnya pembelajaran masih bersifat tradisional menjadi pembelajaran yang sesuai dengan apa yang telah dibutuhkan siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan senang dan bisa dimengerti. Tujuannya agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, sehingga para calon generasi penerus bangsa bisa menjadi pribadi yang diinginkan di masa yang akan datang.

Di dalam pembelajaran peran inovasi sangat lah penting untuk mengatasi kebosanan siswa atau peserta didik. Maka dari itu apabila seorang guru tidak melakukan strategi atau cara dan metode untuk menyikapi apabila seorang guru tidak melakukan strategi atau cara dan metode untuk menyikapi apabila pembelajaran di kelas timbul sifat bosan dan tidak menarik bagi siswa maka seorang guru harus menyiapkan metode atau pembelajaran inovasi yang

membuat siswa merasa tidak bosan (Kurniati et al., 2020).

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias Ketika evaluasi dilakukan menggunakan wordwall dibandingkan dengan metode konvensional seperti tes tertulis seperti biasa.

2. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar

Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat pembelajaran terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini terlihat dari :

- a. Tingkat partisipasi siswa yang lebih tinggi
- b. Respon positif siswa saat sesi kuis berlangsung
- c. Berkurangnya kejenuhan selama pembelajaran

Media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang diharuskan oleh seorang pendidik lakukan karena menekankan pentingnya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar

informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

Sesuai dengan Teori (Salirawati, 2018) menurut *joyful learning* adalah pembelajaran yang di dalam proses belajar tidak dijumpai tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Hal ini karena tekanan apa pun dalam belajar hanya akan mengerdilkan pikiran dan karakter peserta didik. Berdasarkan teori di atas menunjukkan pentingnya *joyful learning* dalam proses pembelajaran agar mendapatkan proses pembelajaran yang aktif sehingga mereka lebih fokus dalam memahami materi. Sejalan dengan itu, menurut (Shobirin et al., 2025) Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Aktivitas interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

3. Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Islam dan Keterampilan Sosial

Pemanfaatan Permainan Edukatif Wordwall tidak hanya berdampak pada peningkatan

hasil belajar secara kognitif, tetapi juga pada pemahaman nilai-nilai islam yang tentu perlu dikaitkan dengan materi pembelajaran agama islam. Selain penanaman islam dapat mendorong siswa untuk berdiskusi, saling berbagi pengetahuan, dan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan aspek teori, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan sosial siswa.

4. Tantangan dalam Implementasi Wordwall

Meskipun memberikan dampak positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapannya meliputi,

- a. Keterbatasan Waktu pembelajaran. Penggunaan Wordwall tentu memerlukan persiapan serta pengaturan waktu agar tidak mengurangi penyampaian materi inti, karena penggunaan Wordwall apabila manajemen waktu tidak terkontrol maka penyampaian materi inti tidak akan tersampaikan secara optimal.

- b. Kesiapan dan Kompetensi Guru.

Bersamaan dengan berkembangnya teknologi dalam pendidikan, perlu adanya kemampuan teknologi yang memadai bagi seorang pendidik, sehingga diperlukan pelatihan khusus agar penggunaan Wordwall dapat optimal.

- c. Keterbatasan Sarana Prasarana

Setelah adanya keterbatasan waktu dan kompetensi guru, keterbatasan sarana prasarana menjadi tantangan terbesar bagi aspek pendidikan, Keterbatasan sarana prasarana menjadi hambatan utama bagi proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menggunakan Wordwall sebagai alat pengajaran memiliki peluang besar untuk menarik minat siswa dan menjaga motivasi mereka. Wordwall dapat digunakan secara maksimal di kelas ketika pengajar menggunakan

alat bantu visual, menyertakan aktivitas interaktif, dan mengatasi kesulitan melalui pengembangan profesional. Seperti yang ditunjukkan oleh bukti penelitian ini, Wordwall mempunyai potensi untuk mentransformasikan pendidikan PAI di Kelas XII dengan mengembangkan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik yang memenuhi beragam kebutuhan dan gaya belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall di kelas XII dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Wordwall dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong kreativitas siswa dalam menghubungkan konsep PAI dengan realitas sehari-hari. Guru dapat membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka dengan menciptakan pelajaran yang menarik menggunakan Wordwall.

F. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan Wordwall agar pembelajaran lebih interaktif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pihak sekolah juga perlu

memberikan dukungan melalui pelatihan serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pemanfaatan Wordwall dengan metode atau pendekatan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Deti, Sri, Y., Eka, R., Mantong, J., & Sjukun. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Dr. R. Rudi Alhempri (ed.); Pertama). Takaza Innovatix Labs.
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45.
<https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Kurniati, P., Lenora Kelmaskouw, A., Deing, A., & Agus Haryanto, B. (2020). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 408–423.
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam

- Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1152–1158. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3323>
- Salirawati, D. (2018). *SMART TEACHING Solusi Menjadi Guru Profesional* (N. Syamsiah (ed.); p. 95). Bumi Aksara.
- Shobirin, S., Rahayu, F. S., & Ajibi, M. (2025). Inovasi Pembelajaran Dengan Teknologi Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Education Journal of Bhayangkara*, 5(21–25), 3–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31599/z9ygya23>
- Sitorus, N. Z., Kesuma, S., & Muslim, Y. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall di Kelas X SMA Negeri 13 Medan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 369–375. <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i2.2610>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA,cv.
- Utami, D. D. A. et al. (2021). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.