

## Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al Qur'an dan Hadits

Oleh: Diny Aminaty<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

Email: [aminatydiny@gmail.com](mailto:aminatydiny@gmail.com)<sup>1)</sup>, [jasiah@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@iain-palangkaraya.ac.id)<sup>2)</sup>

doi: <https://doi.org/10.52850/jpn.v25i2.18372>

Received: December 21, 2024

History article:  
Accepted: January 16, 2025

Published: January 24, 2025

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil penggunaan media Wordwall melibatkan 24 siswa dan menunjukkan respon yang sangat positif. Sebanyak 100% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, serta 95,8% siswa merasa senang menggunakan Wordwall. Selain itu, 91,7% siswa menyatakan ingin menggunakan Wordwall lagi pada pembelajaran berikutnya, dan 83,3% siswa percaya bahwa media ini membantu mereka lebih memahami materi. Media Wordwall terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, memotivasi mereka untuk bertanya, dan memfasilitasi latihan pemecahan masalah. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Guru diharapkan dapat menerapkan media ini secara berkelanjutan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.*

**Keywords:** keaktifan Siswa, Media Pembelajaran, Wordwall

### Abstract

*This research aims to describe the use of Wordwall learning media in increasing student activity in learning the Al-Qur'an and Hadith in class VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. This research uses a qualitative descriptive method with data collection techniques in the form of interviews, observation, documentation and questionnaires. The results of using Wordwall media involved 24 students and showed a very positive response. As many as 100%*

---

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya

*of students felt that learning was more interesting and less boring, and 95.8% of students felt happy using Wordwall. In addition, 91.7% of students stated that they wanted to use Wordwall again in the next lesson, and 83.3% of students believed that this media helped them understand the material better. Wordwall media has been proven to increase student participation in group discussions, motivate them to ask questions, and facilitate problem solving exercises. Thus, Wordwall can be an innovative solution for creating an interactive and fun learning atmosphere. Teachers are expected to be able to apply this media on an ongoing basis to support more effective learning and according to students' needs.*

**Keywords:** *Student activeness, Learning Media, Wordwall*

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan (Rafidah et al., 2024) . Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi masa depan yang unggul dan berkualitas serta mampu menghadapi tantangan zaman (Nurbaya Harahap et al., 2024). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan harus didesain dalam suasana yang menyenangkan untuk menciptakan peserta didik yang aktif, berpotensi, dan berakhlak mulia (Andriany & Warsiman, 2023). Pendidikan memungkinkan manusia memperoleh pengetahuan yang luas, sebagaimana ditegaskan dalam QS At-Taubah (9): 122, yang menggarisbawahi pentingnya pengetahuan dalam kehidupan manusia (Rahman et al., 2022).

Proses pembelajaran adalah komponen utama pendidikan, yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Nurbaya Harahap et al., 2024). Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga harus memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. (Sugiantara et al., 2024). Namun, masalah keaktifan siswa seringkali muncul akibat berbagai faktor seperti metode pembelajaran, minat, dan motivasi siswa. Hal ini menuntut adanya strategi inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Sehingga membutuhkan media yang lebih inovatif, seperti Wordwall. Platform ini memungkinkan siswa belajar melalui berbagai permainan edukatif interaktif yang menarik dan menyesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Media Wordwall sebagai bentuk baru atau inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media Wordwall diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran dan melihat perkembangan kemampuan siswa, Wagstaff menjelaskan bahwa wordwall adalah salah satu aplikasi berbasis web yang bisa digunakan (Khoriyah & Muhid, 2022). Wordwall dikenal sebagai platform yang berisi permainan edukatif dengan beberapa menu seperti True or False, Random Wheel, Find the match, Wordsearch, Flipcard, dan lain sebagainya. Keuntungan menggunakan Wordwall adalah karena tersedia banyak menu template sehingga pendidik dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Diharapkan dengan penggunaan media Wordwall siswa dapat menunjukkan keantusiasan dalam proses pembelajaran terutama mata Pelajaran Qur'an & Hadits sehingga pembelajaran lebih efisien dan materi dapat dipahami secara mendalam oleh siswa (Putri Fajri Ma'wa & Panca Dewi Purwati, 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan WordWall efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa. Penelitian (Khairunnisa, 2023) membahas fitur WordWall yang menarik perhatian siswa, Adapun penelitian lainnya yang juga meneliti dan menggunakan media pembelajaran berbasis Wordwall adalah penelitian yang dilakukan oleh (Nissa & Renoningtyas, 2021), (Ferlina & Fratiwi, 2024), (Nafisah, 2024), serta (Waluyo Hadi et al., 2024). Meskipun penelitian-penelitian tersebut menggunakan media Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran, terdapat perbedaan dalam konteks penggunaan, baik dari segi metode, materi pembelajaran, maupun tujuan penerapannya. Penelitian ini lebih fokus pada penggunaan media game Wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Alquran dan Hadits. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran interaktif, khususnya dalam konteks pembelajaran agama.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Metode kualitatif adalah pendekatan komprehensif yang digunakan untuk menjelaskan dan memahami fenomena alamiah secara mendalam, sedangkan metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan situasi atau fenomena secara detail. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menekankan pada pengamatan dan pemahaman

yang alamiah dan mendalam, disajikan secara deskriptif serta diinterpretasikan secara komprehensif (Waruwu, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan Wordwall sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Al Qur'an dan Hadits di MTs Darul Amin Palangka Raya. Subjek penelitiannya yaitu guru dan siswa kelas VIII. Data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini diawali dengan mengurus Surat Izin Observasi Kesekolah dan mendapatkan persetujuan dari Koordinator Prodi. Kemudian surat izin diantarkan ke sekolah tempat penelitian yang dituju, yaitu MTs Darul Amin, pada tanggal 18 Oktober 2024 pada saat yang sama, peneliti melakukan observasi awal terhadap kondisi kelas dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di kelas VIII untuk mengetahui karakteristik siswa, termasuk tantangan yang dihadapi guru dalam meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru, diketahui bahwa sebagian besar siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits.



Pada Tanggal 26 Oktober dilakukan observasi terhadap kondisi kelas dan fasilitas yang tersedia. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun fasilitas seperti proyektor dan speaker sudah ada, penggunaannya masih terbatas. Selama proses pembelajaran, hanya beberapa siswa yang menunjukkan perhatian dan keaktifan. Hal ini menunjukkan perlunya media yang lebih menarik untuk memotivasi siswa berpartisipasi aktif. Oleh karena itu,

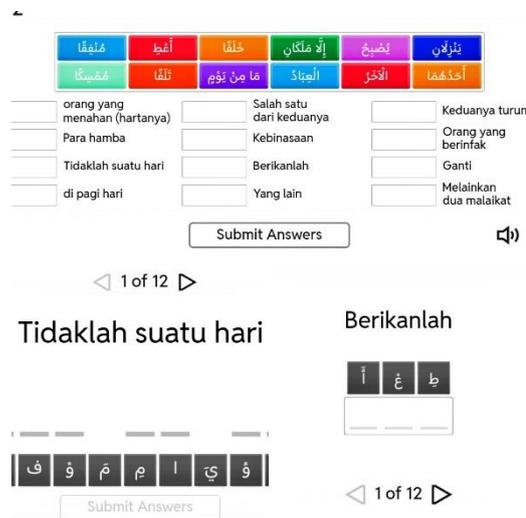
media permainan Wordwall dipilih sebagai alternatif inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall dirancang berdasarkan kompetensi dasar Al-Qur'an dan Hadits untuk kelas VIII. Konten media disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti membuat kuis interaktif, permainan kata, dan teka-teki terkait materi yang diajarkan. Desain media ini mempertimbangkan aspek keterlibatan siswa agar mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

### Switch template



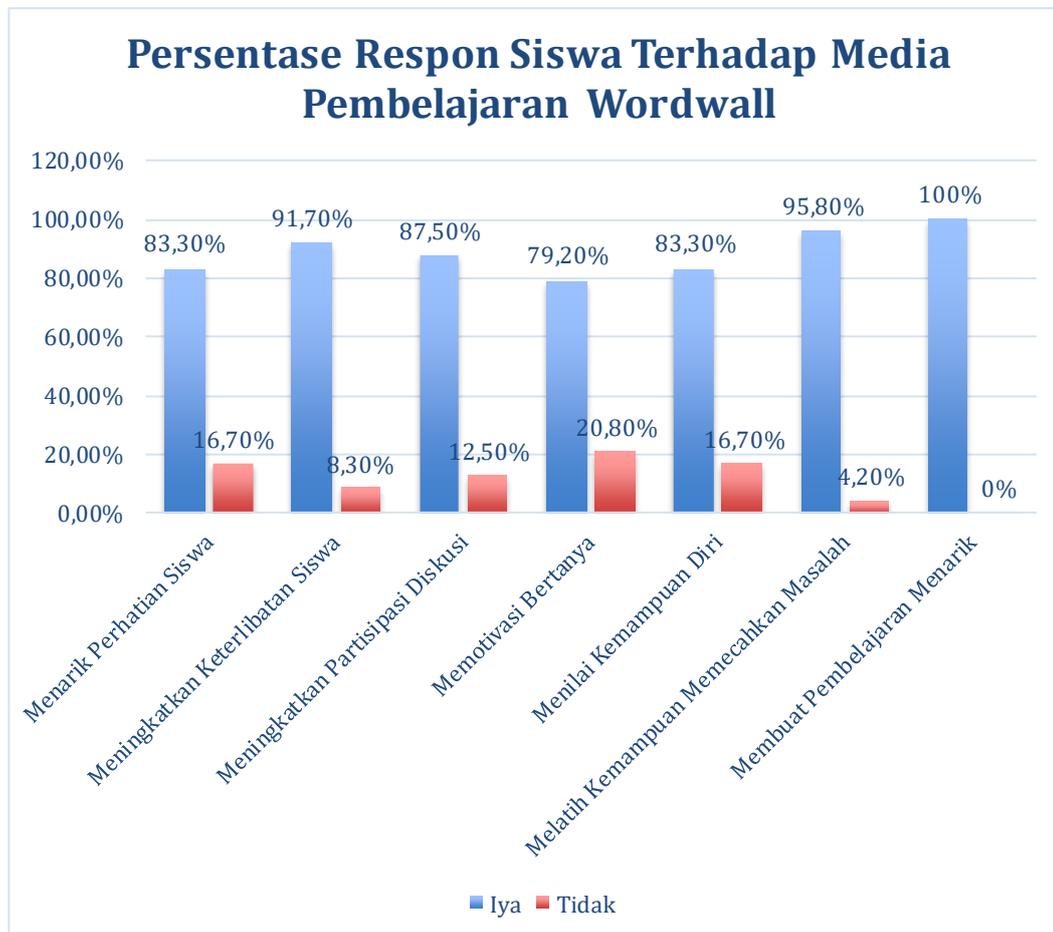
Setelah media selesai dirancang, dilakukan uji coba di kelas. Pelaksanaan uji coba media dilakukan di kelas dengan melibatkan 24 siswa yang dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing terdiri dari enam orang. Dalam uji coba ini, digunakan tiga jenis permainan berbasis Wordwall, yaitu Match Up, Spell the Word, dan Anagram, yang semuanya dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa tentang Hadis mengenai infak di jalan Allah. Setiap anggota kelompok memainkan jenis permainan yang berbeda namun saling berkaitan dalam materi sehingga mendorong siswa untuk fokus dan bekerja sama dengan baik.



Game Match Up meminta siswa mencocokkan potongan Hadis dalam bahasa Arab dengan artinya dalam bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman terhadap isi dan makna Hadis. Game Spell the Word membantu siswa melatih kemampuan mengeja istilah kunci seperti “infak”, “pahala”, dan “jalan Allah”, yang bertujuan memperkuat pemahaman konsep dasar. Sementara itu, permainan Anagram melibatkan siswa dalam menyusun huruf-huruf acak menjadi kata-kata yang relevan, seperti “infak” atau “kebaikan,” yang memperluas konsentrasi dan penguasaan kosa kata mereka. Setelah pemberian kuis selesai dilakukan, selanjutnya adalah memberikan lembar Kuesioner yang dapat diisi oleh siswa untuk mengetahui minat belajar mereka setelah penggunaan media Wordwall di mata Pelajaran Al Qur’an dan Hadits setelahnya menghitung hasil presentase dari angket atau Kuesioner yang telah diisi.

**Tabel 1 Hasil Persentase Angket Keaktifan Siswa**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Iya</b>	<b>Tidak</b>	<b>Persentase Iya</b>	<b>Persentase Tidak</b>
1	Media pembelajaran Wordwall menarik perhatian siswa	20	4	83,3%	16,7%
2	Media Wordwall membuat siswa terlibat dalam pemecahan masalah	22	2	91,7%	8,3%
3	Media Wordwall meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok	21	3	87,5%	12,5%
4	Media Wordwall memotivasi siswa untuk bertanya kepada teman atau guru	19	5	79,2%	20,8%
5	Media Wordwall mendorong siswa untuk menilai kemampuan diri mereka	20	4	83,3%	16,7%
6	Media Wordwall membantu siswa dalam berlatih memecahkan masalah	23	1	95,8%	4,2%
7	Media Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan	24	0	100%	0%



Gambar 1. Grafik Keaktifan Peserta Didik

Dari persentase menunjukkan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hasil uji coba kelayakan media pembelajaran Wordwall melibatkan 24 siswa kelas VIII MTs Darul Amin menunjukkan respon sangat positif. Sebanyak 100% (24 siswa) setuju bahwa media ini membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan, tanpa ada yang merasa sebaliknya. Dan 95,8% siswa setuju bahwa mereka merasa senang menggunakan Wordwall dan merasa media ini membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, 91,7% siswa menyatakan keinginan menggunakan Wordwall lagi dan merasakan pengalaman belajar lebih seru dibandingkan metode biasanya. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa merasa penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih menarik dibandingkan dengan metode yang digunakan sebelumnya. Secara keseluruhan, hasil

dari angket ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dengan hampir seluruh siswa memberikan respon positif, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat efektif dan dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### **Kesimpulan**

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di kelas VIII MTs Darul Amin terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Permainan yang dirancang tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media interaktif seperti Wordwall secara berkelanjutan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

### **Daftar Pustaka**

- 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>
- 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>
- 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. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- 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.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>

- 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>
- 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.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- 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>