

Analisis Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran PAI di SMKN 3 Buduran

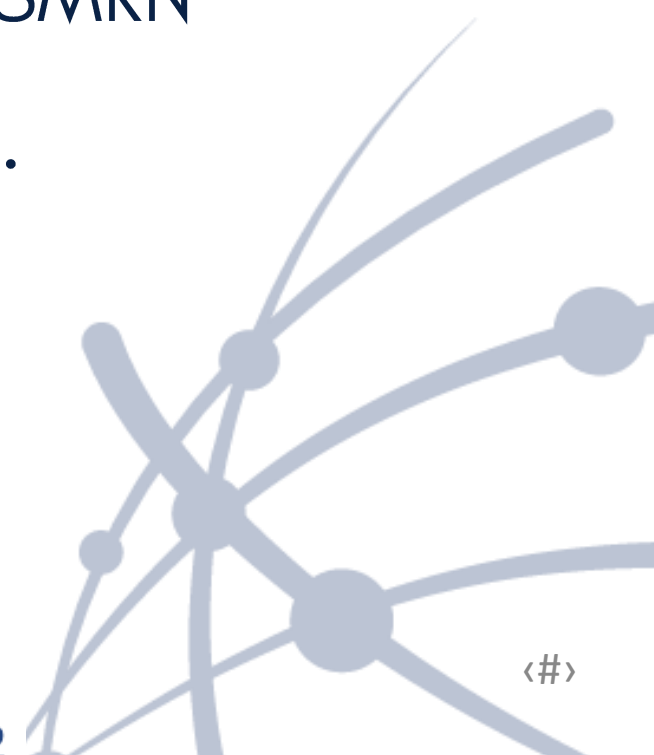
Syakina Nurul Hikmah
Ainun Nadlif

Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo



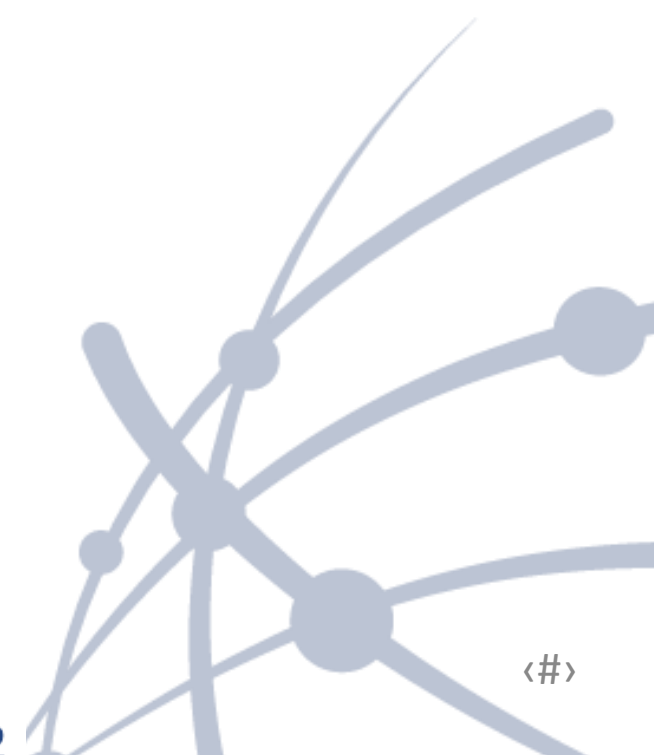
Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK masih banyak menggunakan metode ceramah yang cenderung monoton sehingga menurunkan minat dan keaktifan siswa. Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini berfokus pada bagaimana Wordwall digunakan dalam pembelajaran PAI di SMKN 3 Buduran serta dampaknya terhadap keaktifan dan pemahaman siswa.



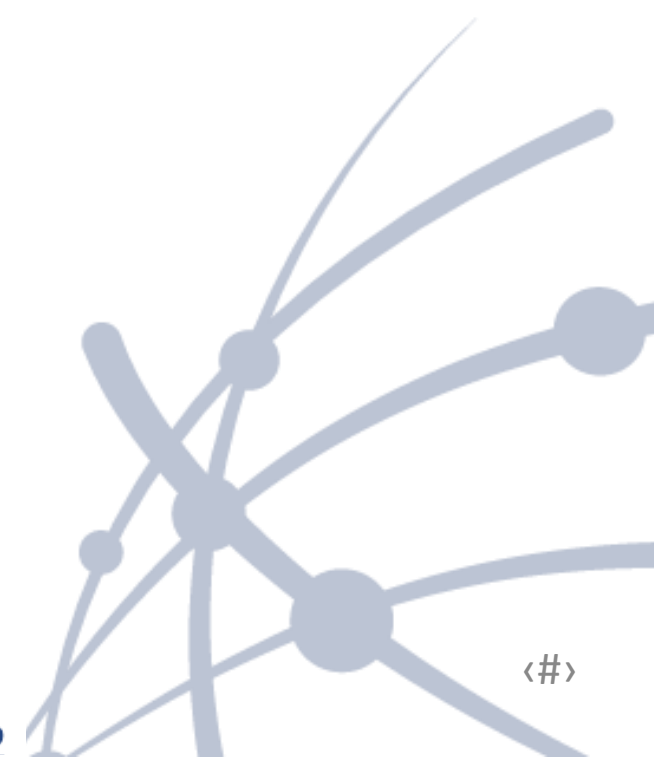
Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana proses perancangan media Wordwall dalam pembelajaran PAI di SMKN 3 Buduran?
2. Bagaimana praktik penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI?
3. Bagaimana respon dan pengalaman siswa terhadap penggunaan Wordwall?
4. Apa saja kendala dalam penggunaan Wordwall dan bagaimana upaya mengatasinya?



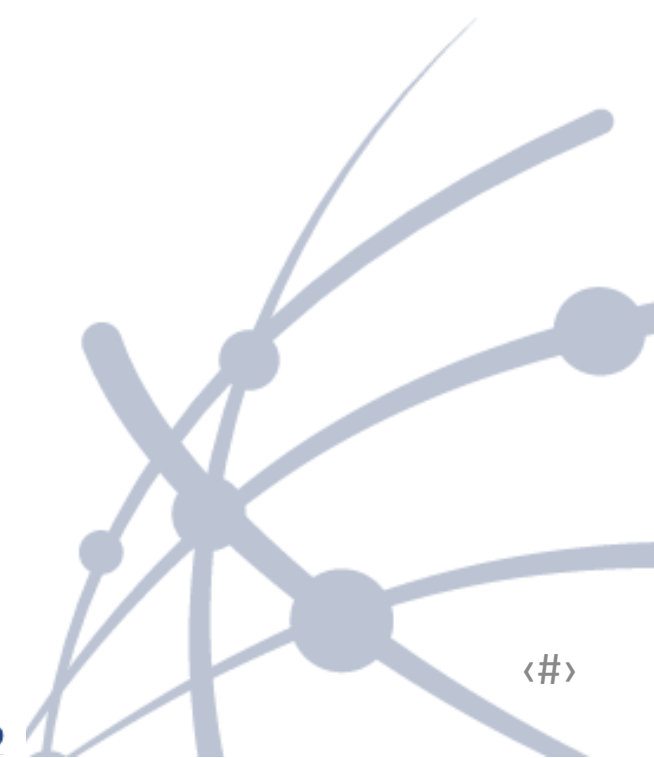
Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru PAI dan siswa kelas X SMKN 3 Buduran yang dipilih secara purposive. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan model analisis interaktif.



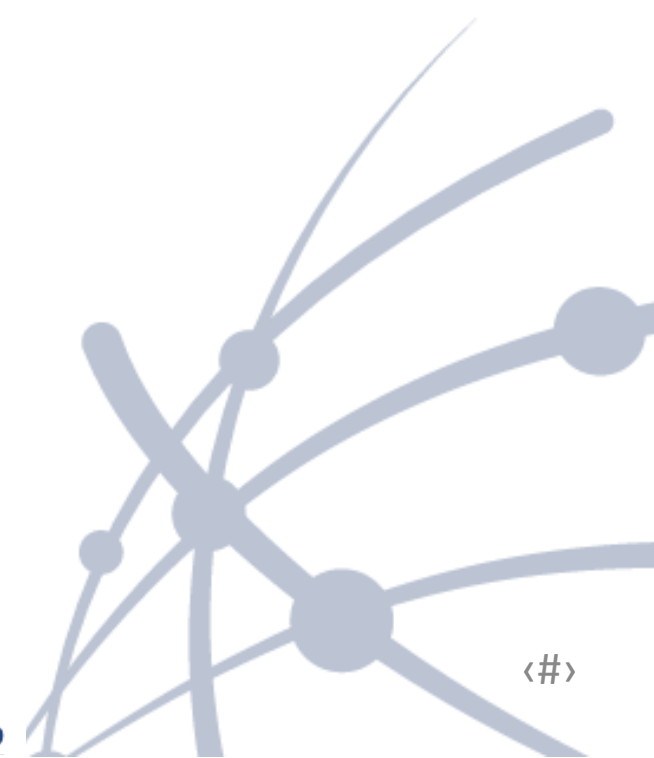
Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan seperti kuis dan matching. Penggunaan media ini meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa. Siswa lebih antusias karena pembelajaran terasa seperti bermain, sementara guru lebih mudah menyampaikan dan mengevaluasi materi.



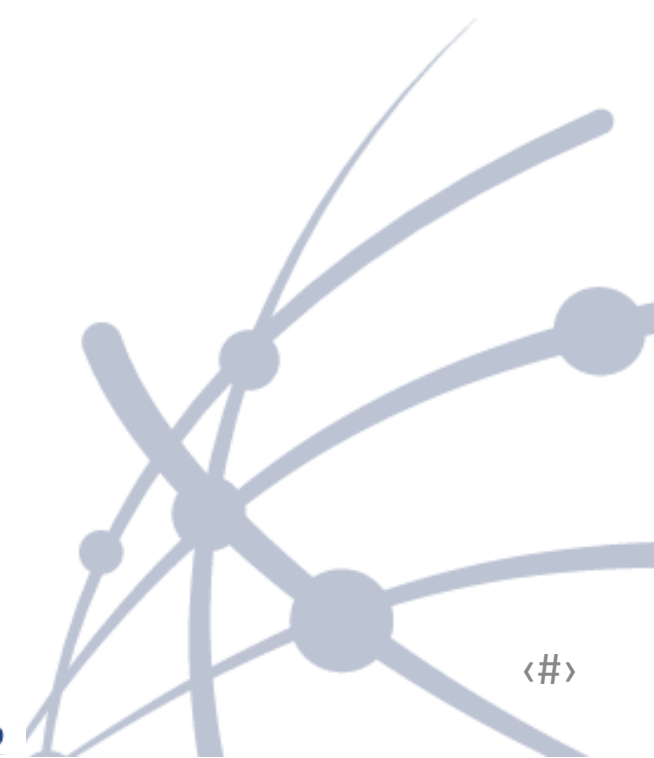
Pembahasan

Penggunaan Wordwall menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Secara teori, hal ini sejalan dengan konstruktivisme yang menekankan pengalaman belajar langsung. Selain itu, Wordwall juga meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran PAI.



Temuan Penting Penelitian

- Wordwall meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa
- Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton
- Siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi
- Terdapat kerja sama dan kolaborasi antara guru dan siswa
- Media ini efektif sebagai alat evaluasi dan pembelajaran



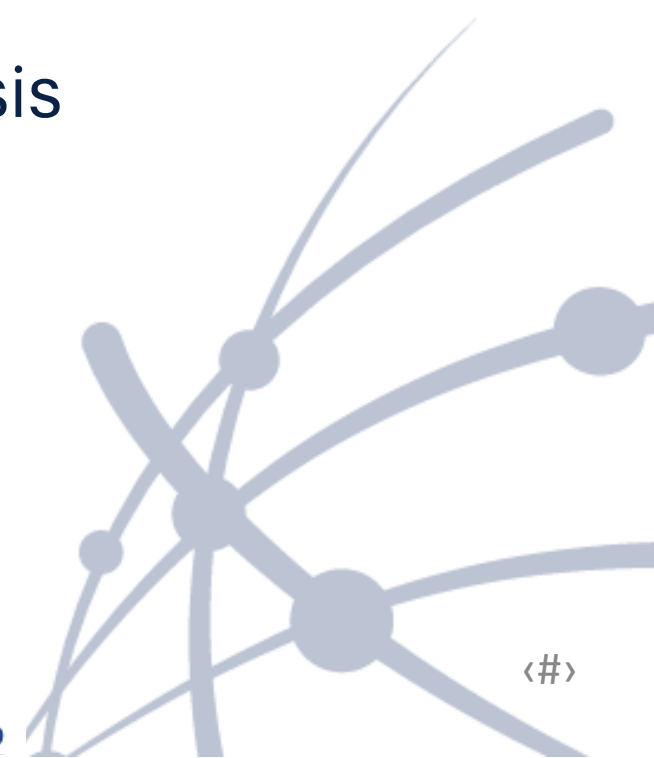
Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis:

Menambah kajian tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI.

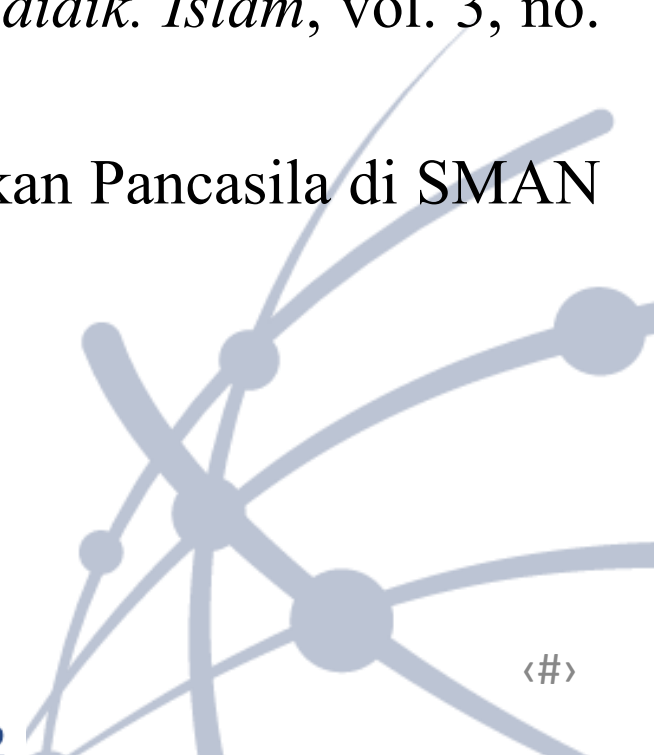
b. Manfaat Praktis:

- Bagi guru: sebagai alternatif media pembelajaran inovatif
- Bagi siswa: meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar
- Bagi sekolah: sebagai referensi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi



Referensi

- [1] N. Aidah and N. Nurafni, “Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi,” *Pionir J. Pendidik.*, vol. 11, no. 2, pp. 161–174, 2022.
- [2] S. Anggrainy, “Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung,” *At-Tarbiyah J. Penelit. dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 105–109, 2024.
- [3] I. N. Marlita, S. Patonah, E. Ariestanti, and N. Miyono, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 725–735, 2024.
- [4] A. G. Wijayanti, “Analisis Literatur Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa (PAI),” *Pekerti J. Pendidik. Agama Islam dan Budi Pekerti*, vol. 08, no. 01, pp. 114–127, 2026.
- [5] L. Khasanah and M. Ihsan, “Pengaruh Penggunaan Media Digital Wordwall terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri 010 Bontang Utara Tahun Pelajaran 2023/2024,” *Nabawi J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 67–79, 2024.
- [6] I. Khoirunnisa and P. Dianti, “Penggunaan Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Indralaya Utara,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 3, pp. 1136–1144, 2025.



Referensi

- [7] A. R. Avivah and A. Nadlif, “Media Monopoli dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur’an Juz 30 pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 6, no. 3, pp. 529–539, 2023.
- [8] M. A. Awalluddin and A. Nadlif, “Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *JIIIP (Jurnal Ilm. Ilmu Pendidikan)*, vol. 8, no. 10, pp. 11481–11489, 2025.
- [9] M. A. Z. Nabil and A. Nadlif, “Kreativitas Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) di SDN Kramat Jegu 2,” *J. Pendidik.*, vol. 13, no. 02, pp. 73–83, 2025.
- [10] A. Nadlif, P. Handayani, M. L. Arif, and I. Maulana, “Dinamika Implementasi Pembelajaran Metode Tilawati Ramah Anak di TPQ Al-Ikhlah Deltasari Indah, Waru, Sidoarjo,” *J. Abdimas Madani dan Lestari*, vol. 06, no. 02, pp. 149–159, 2024.
- [11] Y. P. Harum and A. Nadlif, “Implementasi Model Problem Based Learning dengan Media Proyektor pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di SMK Negeri 3 Buduran,” *JIIIP (Jurnal Ilm. Ilmu Pendidikan)*, vol. 8, no. 2, pp. 1960–1968, 2025.
- [12] R. Ruhama, H. Halilintar, and A. Nadlif, “Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Youtube dalam Pembentukan Karakter Siswa di MI Darussalam,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 3, pp. 1–18, 2025.
- [13] P. Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian Muhajirin And U. Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, “Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian,” *Jurnal Genta Mulia*, Vol. 15, No. 1, Pp. 82–92, Jan. 2024, Accessed: Jun. 18, 2025. [Online]. Available: <https://Ejournal.Uncm.Ac.Id/Index.Php/Gm/Article/View/903>

