

1. Dasar Penyusunan Data Mentah

Data mentah simulasi ini disusun mengikuti rancangan penelitian kualitatif fenomenologi pada artikel. Fokus utama adalah pengalaman siswa kelas VII saat menggunakan Wordwall dalam pembelajaran Fikih, makna penggunaan Wordwall terhadap perhatian, ketertarikan, antusiasme, dan keterlibatan, serta faktor pendukung dan penghambat dalam konteks pesantren. Teknik yang dicontohkan meliputi wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi pembelajaran, dan dokumentasi.

Komponen	Keterangan
Judul penelitian	Analisis Pengalaman Siswa Menggunakan Wordwall dalam Pembelajaran Fikih di Pesantren Al Fattah Buduran
Pendekatan	Kualitatif fenomenologi
Lokasi	Pondok Pesantren Al Fattah Buduran, Sidoarjo
Informan utama	8 siswa kelas VII (kode S1-S8), simulasi dalam rentang rancangan 6-10 siswa
Informan pendukung	1 guru Fikih (kode G1)
Teknik	Wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi, dokumentasi
Status data	SIMULASI / contoh format data mentah, bukan data empiris asli

2. Daftar Kode Informan

Identitas siswa dibuat dalam bentuk kode untuk mencontohkan prinsip anonimisasi partisipan.

Kode	Peran	Karakter pengalaman yang disimulasikan	Status
S1	Siswa kelas VII	Antusias, menyukai kompetisi dan umpan balik cepat	
S2	Siswa kelas VII	Tertarik tetapi cenderung gugup karena batas waktu	
S3	Siswa kelas VII	Fokus pada pemahaman materi dan pembahasan jawaban	
S4	Siswa kelas VII	Aktif jika perangkat/jaringan lancar, mudah kehilangan fokus saat kendala teknis	
S5	Siswa kelas VII	Menyukai variasi permainan, namun kadang lebih mengejar skor	
S6	Siswa kelas VII	Lebih nyaman belajar	

Kode	Peran	Karakter pengalaman yang disimulasikan	Status
		bersama dan terpengaruh dinamika teman sebaya	
S7	Siswa kelas VII	Awalnya pasif, menjadi lebih berani menjawab karena format permainan	
S8	Siswa kelas VII	Kritis; menilai Wordwall menarik tetapi tidak selalu cocok untuk semua materi	
G1	Guru Fikih	Menjelaskan tujuan, pengelolaan media, aturan perangkat, dan evaluasi	

3. Pedoman Wawancara Semi-Terstruktur

1. Bagaimana perasaan Anda sebelum guru menggunakan Wordwall pada pelajaran Fikih?
2. Apa yang paling Anda perhatikan ketika Wordwall mulai digunakan?
3. Bagian atau jenis aktivitas Wordwall apa yang paling menarik atau paling tidak menarik? Mengapa?
4. Bagaimana pengaruh skor, peringkat, atau batas waktu terhadap cara Anda menjawab?
5. Apakah Wordwall membuat Anda lebih berani atau lebih aktif mengikuti pembelajaran? Jelaskan.
6. Apakah penggunaan Wordwall membantu Anda memahami materi Fikih? Pada bagian apa?
7. Apa yang Anda rasakan ketika jawaban benar atau salah langsung terlihat?
8. Bagaimana pengaruh teman-teman di kelas terhadap pengalaman Anda saat menggunakan Wordwall?
9. Apakah ada kendala perangkat, jaringan, aturan penggunaan gawai, atau waktu? Jelaskan.
10. Apa perbedaan pembelajaran Fikih dengan Wordwall dan pembelajaran tanpa Wordwall menurut Anda?
11. Kapan Wordwall menurut Anda paling bermanfaat, dan kapan kurang bermanfaat?
12. Apa saran Anda agar penggunaan Wordwall dalam pelajaran Fikih lebih membantu belajar?

4. Transkrip Wawancara Mentah (Simulasi)

Catatan: transkrip berikut disusun sebagai contoh data mentah yang konsisten dengan fokus fenomenologi artikel. Bahasa dibuat menyerupai jawaban wawancara, tetapi bukan kutipan partisipan nyata.

4.1 Transkrip Informan S1

Kode informan: S1 | **Status:** Siswa kelas VII | **Jenis data:** Simulasi

P1: Sebelum Wordwall digunakan, bagaimana perasaanmu?

S1: Biasanya saya penasaran karena kalau ada Wordwall berarti pelajarannya tidak cuma dengar penjelasan. Saya jadi menunggu kuisnya, apalagi kalau guru bilang nanti ada peringkat.

P2: Apa yang paling kamu perhatikan saat kegiatan dimulai?

S1: Pertama saya lihat pertanyaannya dan waktunya. Kalau waktunya jalan, saya langsung fokus. Saya juga lihat pilihan jawabannya supaya tidak salah tekan.

P3: Bagian apa yang paling menarik?

S1: Yang paling menarik ketika setelah jawab langsung tahu benar atau salah dan bisa lihat skor. Rasanya seperti ada tantangan untuk memperbaiki posisi.

P4: Bagaimana pengaruh skor atau peringkat?

S1: Saya jadi lebih semangat, tapi kadang juga terlalu cepat menjawab. Pernah sebenarnya tahu jawabannya, tapi karena ingin cepat saya salah pilih.

P5: Apakah lebih aktif?

S1: Iya. Kalau biasanya guru bertanya saya kadang menunggu teman menjawab. Kalau di Wordwall semua harus ikut, jadi saya merasa terlibat.

P6: Apakah membantu memahami Fikih?

S1: Membantu untuk mengingat istilah dan contoh. Kalau setelah kuis guru membahas alasan jawaban, saya lebih paham. Kalau cuma lihat skor saja, saya kadang ingat benar-salahnya tapi tidak ingat alasannya.

P7: Bagaimana saat jawaban salah?

S1: Awalnya kesal, tetapi saya jadi ingin tahu kenapa salah. Kalau guru langsung jelaskan, justru lebih mudah saya ingat.

P8: Pengaruh teman?

S1: Teman membuat suasana seru. Kadang saling membandingkan skor, tetapi kalau terlalu ramai saya malah susah baca pertanyaan.

P9: Kendala?

S1: Kalau jaringan lambat atau halaman terlambat terbuka, saya merasa tertinggal. Jadi semangatnya bisa turun karena bukan salah jawab tetapi teknis.

P10: Perbedaan dengan pembelajaran biasa?

S1: Lebih cepat membuat saya fokus. Pembelajaran biasa lebih enak untuk penjelasan panjang, sedangkan Wordwall enak untuk latihan.

P11: Kapan paling bermanfaat?

S1: Setelah materi dijelaskan, untuk mengecek pemahaman. Kalau dipakai sebelum saya paham materinya, saya cenderung menebak.

P12: Saran?

S1: Jangan terlalu mengejar kecepatan. Setelah beberapa soal sebaiknya guru membahas alasan jawabannya.

4.2 Transkrip Informan S2

Kode informan: S2 | **Status:** Siswa kelas VII | **Jenis data:** Simulasi

P1: Sebelum Wordwall digunakan, bagaimana perasaanmu?

S2: Senang tetapi juga sedikit tegang. Saya tahu permainan biasanya ada waktu, sementara saya membaca pertanyaan agak pelan.

P2: Apa yang paling kamu perhatikan saat kegiatan dimulai?

S2: Saya fokus pada timer. Kadang justru timer membuat saya tidak tenang karena merasa harus segera menjawab.

P3: Bagian apa yang paling menarik?

S2: Tampilannya dan cara soal berubah-ubah menarik. Saya suka kalau bentuknya mencocokkan karena tidak terasa seperti tes biasa.

P4: Bagaimana pengaruh skor atau peringkat?

S2: Peringkat membuat saya ingin mencoba, tapi kalau dari awal posisi saya rendah saya bisa merasa malu. Saya lebih suka skor pribadi daripada diumumkan terus.

P5: Apakah lebih aktif?

S2: Lebih aktif dalam mengerjakan, iya. Untuk bicara di kelas belum tentu, karena saya tetap agak malu.

P6: Apakah membantu memahami Fikih?

S2: Untuk materi yang ada urutan atau pasangan istilah dan arti, membantu. Untuk soal yang perlu penjelasan hukum lebih panjang, saya butuh penjelasan guru.

P7: Bagaimana saat jawaban salah?

S2: Kalau langsung salah saya tahu bagian yang perlu dipelajari. Tetapi kalau waktu cepat, kadang saya langsung pindah soal tanpa memahami kesalahannya.

P8: Pengaruh teman?

S2: Kalau teman bersorak saya ikut semangat, tapi kalau terlalu ribut saya sulit konsentrasi.

P9: Kendala?

S2: Kendala utama waktu dan jaringan. Saya juga merasa aturan gawai di pesantren membuat penggunaan harus terkontrol, jadi tidak bisa sembarang dipakai.

P10: Perbedaan dengan pembelajaran biasa?

S2: Wordwall membuat saya tidak mengantuk, tetapi penjelasan biasa lebih tenang untuk memahami materi.

P11: Kapan paling bermanfaat?

S2: Untuk latihan singkat dan mengulang materi.

P12: Saran?

S2: Waktunya jangan terlalu pendek dan jangan selalu tampilkan peringkat supaya siswa yang lambat tidak tertekan.

4.3 Transkrip Informan S3

Kode informan: S3 | **Status:** Siswa kelas VII | **Jenis data:** Simulasi

P1: Sebelum Wordwall digunakan, bagaimana perasaanmu?

S3: Saya biasa saja. Yang penting bagi saya soalnya sesuai materi yang sudah dijelaskan.

P2: Apa yang paling kamu perhatikan saat kegiatan dimulai?

S3: Saya baca pertanyaan dan mencoba mengingat penjelasan guru. Saya tidak terlalu melihat peringkat.

P3: Bagian apa yang paling menarik?

S3: Ketika jawaban salah lalu dibahas. Dari situ saya bisa mengetahui letak kekeliruan pemahaman.

P4: Bagaimana pengaruh skor atau peringkat?

S3: Skor membuat ada target, tetapi bukan yang utama. Kalau terlalu mengejar skor saya takut hanya hafal jawaban.

P5: Apakah lebih aktif?

S3: Saya jadi lebih aktif memberi jawaban karena semua siswa mendapat kesempatan menjawab.

P6: Apakah membantu memahami Fikih?

S3: Membantu kalau soalnya berupa kasus sederhana. Misalnya diberi contoh keadaan lalu memilih ketentuan yang tepat. Itu membuat saya menghubungkan teori dengan contoh.

P7: Bagaimana saat jawaban salah?

S3: Saya catat atau ingat soal yang salah. Jika ada pembahasan, saya biasanya bertanya kenapa pilihan lain tidak tepat.

P8: Pengaruh teman?

S3: Diskusi dengan teman setelah permainan membantu. Tetapi kalau saat menjawab saling memberi jawaban, hasilnya jadi tidak menunjukkan pemahaman sendiri.

P9: Kendala?

S3: Teknis kadang ada, tetapi menurut saya masalah utamanya kalau soal terlalu singkat sehingga materi Fikih yang butuh alasan tidak tergali.

P10: Perbedaan dengan pembelajaran biasa?

S3: Wordwall bagus sebagai latihan, bukan pengganti penjelasan. Penjelasan guru tetap penting.

P11: Kapan paling bermanfaat?

S3: Saat akhir materi atau review sebelum evaluasi.

P12: Saran?

S3: Setiap jawaban penting sebaiknya diberi pembahasan singkat atau contoh tambahan.

4.4 Transkrip Informan S4

Kode informan: S4 | **Status:** Siswa kelas VII | **Jenis data:** Simulasi

P1: Sebelum Wordwall digunakan, bagaimana perasaanmu?

S4: Saya senang kalau perangkat sudah siap. Kalau jaringan sebelumnya bermasalah, saya malah khawatir kegiatan terhambat.

P2: Apa yang paling kamu perhatikan saat kegiatan dimulai?

S4: Saya cek apakah halaman bisa terbuka dan tombolnya merespons. Setelah aman baru fokus ke soal.

P3: Bagian apa yang paling menarik?

S4: Saat permainan berjalan lancar, saya suka karena suasananya cepat dan tidak monoton.

P4: Bagaimana pengaruh skor atau peringkat?

S4: Bisa memotivasi, tapi kurang adil kalau ada siswa yang terlambat karena jaringan. Peringkat jadi tidak selalu menggambarkan kemampuan.

P5: Apakah lebih aktif?

S4: Kalau teknis lancar, lebih aktif. Kalau halaman macet, saya malah hanya melihat teman dan kehilangan fokus.

P6: Apakah membantu memahami Fikih?

S4: Untuk mengulang materi iya. Saya bisa tahu mana bagian yang belum saya kuasai.

P7: Bagaimana saat jawaban salah?

S4: Saya ingin tahu apakah salah karena tidak paham atau karena salah tekan. Kadang karena terburu-buru.

P8: Pengaruh teman?

S4: Kalau ada teman yang perangkatnya bermasalah, biasanya kami saling membantu. Tetapi itu juga bisa membuat kelas ramai.

P9: Kendala?

S4: Jaringan, perangkat yang berbeda kecepatannya, dan waktu persiapan. Di pesantren penggunaan perangkat juga perlu mengikuti aturan.

P10: Perbedaan dengan pembelajaran biasa?

S4: Lebih interaktif, tetapi lebih bergantung pada kondisi teknis.

P11: Kapan paling bermanfaat?

S4: Ketika fasilitas siap dan guru punya waktu membahas hasilnya.

P12: Saran?

S4: Siapkan alternatif kalau jaringan bermasalah, misalnya jawab berkelompok atau tampilkan soal dari satu perangkat.

4.5 Transkrip Informan S5

Kode informan: S5 | **Status:** Siswa kelas VII | **Jenis data:** Simulasi

P1: Sebelum Wordwall digunakan, bagaimana perasaanmu?

S5: Saya biasanya langsung semangat karena terasa seperti game.

P2: Apa yang paling kamu perhatikan saat kegiatan dimulai?

S5: Saya lihat berapa soal, waktu, dan skor. Saya ingin dapat nilai tinggi.

P3: Bagian apa yang paling menarik?

S5: Peringkat dan animasinya. Saya suka kalau bisa mengulang dan memperbaiki skor.

P4: Bagaimana pengaruh skor atau peringkat?

S5: Sangat memengaruhi. Kadang saya lebih memikirkan bagaimana cepat selesai daripada memahami pertanyaan dengan teliti.

P5: Apakah lebih aktif?

S5: Iya, saya pasti ikut. Tetapi saya sadar aktif bermain belum tentu sama dengan aktif memahami.

P6: Apakah membantu memahami Fikih?

S5: Kalau setelah itu dibahas, membantu. Kalau tidak dibahas, saya mungkin cuma ingat soal mana yang menghasilkan skor tinggi.

P7: Bagaimana saat jawaban salah?

S5: Saya ingin mengulang supaya skornya naik. Kadang baru setelah mengulang saya memperhatikan alasan jawabannya.

P8: Pengaruh teman?

S5: Persaingan dengan teman membuat seru. Tapi kadang ada yang terlalu fokus mengejek skor, jadi suasana belajar berkurang.

P9: Kendala?

S5: Bukan cuma jaringan. Menurut saya kendalanya juga kalau permainan terlalu sering, lama-lama biasa saja.

P10: Perbedaan dengan pembelajaran biasa?

S5: Lebih menyenangkan, tetapi pembelajaran biasa bisa lebih dalam.

P11: Kapan paling bermanfaat?

S5: Untuk review atau pembuka supaya semangat, asal tidak terlalu lama.

P12: Saran?

S5: Peringkat boleh ada, tetapi guru perlu mengingatkan bahwa tujuan utamanya memahami materi, bukan menang.

4.6 Transkrip Informan S6

Kode informan: S6 | **Status:** Siswa kelas VII | **Jenis data:** Simulasi

P1: Sebelum Wordwall digunakan, bagaimana perasaanmu?

S6: Saya lebih senang kalau boleh berdiskusi atau bekerja berpasangan. Kalau sendirian saya kadang ragu.

P2: Apa yang paling kamu perhatikan saat kegiatan dimulai?

S6: Saya mendengarkan aturan guru dan lihat apakah boleh berdiskusi.

P3: Bagian apa yang paling menarik?

S6: Bagian saat teman-teman bereaksi dan kami membahas jawaban setelah selesai.

P4: Bagaimana pengaruh skor atau peringkat?

S6: Kalau kelompok, skor membuat kami bekerja sama. Kalau individu, ada yang jadi terlalu bersaing.

P5: Apakah lebih aktif?

S6: Saya lebih berani kalau ada format permainan. Rasanya jawaban salah tidak seberat saat ditanya langsung di depan kelas.

P6: Apakah membantu memahami Fikih?

S6: Membantu ketika saya bisa mendengar alasan teman dan penjelasan guru setelah jawabannya keluar.

P7: Bagaimana saat jawaban salah?

S6: Saya biasanya bertanya ke teman dulu, lalu cocokkan dengan penjelasan guru.

P8: Pengaruh teman?

S6: Besar. Teman bisa membuat saya semangat, tetapi juga bisa membuat ikut-ikutan jawaban kalau tidak hati-hati.

P9: Kendala?

S6: Kalau terlalu ramai, saya kehilangan fokus. Jadi guru harus mengatur kapan boleh diskusi dan kapan harus menjawab sendiri.

P10: Perbedaan dengan pembelajaran biasa?

S6: Wordwall membuat interaksi lebih banyak, pembelajaran biasa lebih terarah kalau kelas sedang ramai.

P11: Kapan paling bermanfaat?

S6: Saat guru ingin membuat latihan bersama atau mengulang materi.

P12: Saran?

S6: Aturan diskusi harus jelas dan setelah permainan ada waktu menyimpulkan materi bersama.

4.7 Transkrip Informan S7

Kode informan: S7 | **Status:** Siswa kelas VII | **Jenis data:** Simulasi

P1: Sebelum Wordwall digunakan, bagaimana perasaanmu?

S7: Awalnya saya takut salah karena saya tidak terlalu cepat menjawab. Setelah beberapa kali, saya merasa lebih berani.

P2: Apa yang paling kamu perhatikan saat kegiatan dimulai?

S7: Saya baca soal pelan-pelan dan mencoba tidak melihat teman.

P3: Bagian apa yang paling menarik?

S7: Saya suka karena bisa menjawab tanpa harus angkat tangan dulu. Jadi saya tidak merasa semua orang melihat saya.

P4: Bagaimana pengaruh skor atau peringkat?

S7: Skor membantu saya tahu hasil, tapi saya tidak suka kalau terlalu dibandingkan dengan teman.

P5: Apakah lebih aktif?

S7: Iya. Sebelumnya saya sering diam ketika guru bertanya. Dengan Wordwall saya tetap menjawab semua soal.

P6: Apakah membantu memahami Fikih?

S7: Membantu untuk mengetahui bagian yang belum paham. Saya sering baru sadar ternyata ada istilah yang saya tertukar.

P7: Bagaimana saat jawaban salah?

S7: Tidak terlalu malu karena semua orang juga mengerjakan. Saya lebih mudah menerima kesalahan dan mencoba lagi.

P8: Pengaruh teman?

S7: Kalau teman tidak mengejek, saya nyaman. Kalau ada yang menertawakan skor, saya jadi malas.

P9: Kendala?

S7: Saya perlu waktu membaca. Jadi batas waktu yang terlalu cepat membuat saya cemas.

P10: Perbedaan dengan pembelajaran biasa?

S7: Saya lebih berpartisipasi dengan Wordwall, tetapi tetap butuh guru menjelaskan.

P11: Kapan paling bermanfaat?

S7: Saat latihan yang tidak terlalu banyak soal dan waktunya cukup.

P12: Saran?

S7: Beri waktu yang sesuai dan jangan membuat siswa merasa malu karena peringkat.

4.8 Transkrip Informan S8

Kode informan: S8 | **Status:** Siswa kelas VII | **Jenis data:** Simulasi

P1: Sebelum Wordwall digunakan, bagaimana perasaanmu?

S8: Saya tertarik, tetapi menurut saya tidak semua pelajaran harus dibuat game.

P2: Apa yang paling kamu perhatikan saat kegiatan dimulai?

S8: Saya melihat apakah soalnya benar-benar menguji pemahaman atau hanya hafalan.

P3: Bagian apa yang paling menarik?

S8: Kalau ada soal kasus. Misalnya memilih tindakan yang sesuai ketentuan Fikih. Itu lebih menarik daripada hanya mencocokkan istilah.

P4: Bagaimana pengaruh skor atau peringkat?

S8: Boleh untuk memotivasi, tetapi bisa menggeser tujuan belajar. Ada teman yang senang karena menang meskipun tidak bisa menjelaskan alasannya.

P5: Apakah lebih aktif?

S8: Aktif menjawab iya, tetapi kualitas keterlibatan tergantung desain soalnya.

P6: Apakah membantu memahami Fikih?

S8: Bisa membantu untuk latihan konsep dasar. Untuk perbedaan pendapat, alasan hukum, atau pembahasan yang kompleks, Wordwall perlu dilengkapi diskusi.

P7: Bagaimana saat jawaban salah?

S8: Umpan balik cepat bagus, tetapi seharusnya tidak berhenti pada tanda salah. Saya perlu penjelasan.

P8: Pengaruh teman?

S8: Kompetisi bisa seru, tetapi kultur kelas perlu dijaga supaya tidak jadi sekadar lomba.

P9: Kendala?

S8: Selain perangkat, menurut saya kendalanya adalah desain soal dan waktu. Kalau soal kurang baik, media bagus pun tidak banyak membantu.

P10: Perbedaan dengan pembelajaran biasa?

S8: Wordwall lebih menarik untuk latihan, pembelajaran biasa lebih fleksibel untuk tanya jawab mendalam.

P11: Kapan paling bermanfaat?

S8: Saat tujuan pembelajaran memang cocok dengan soal singkat, pengelompokan, atau identifikasi contoh.

P12: Saran?

S8: Gunakan seperlunya, variasikan bentuk soal, dan selalu hubungkan permainan dengan tujuan materi Fikih.

4.9 Transkrip Informan G1

Kode informan: G1 | **Status:** Guru Fikih (informan pendukung) | **Jenis data:** Simulasi

P1: Apa tujuan menggunakan Wordwall dalam pembelajaran Fikih?

G1: Tujuan utamanya sebagai variasi latihan dan evaluasi formatif. Saya ingin siswa mendapat kesempatan merespons secara langsung, tetapi Wordwall tidak saya posisikan sebagai pengganti penjelasan materi.

P2: Apa yang biasanya terlihat dari respons siswa?

G1: Sebagian besar terlihat lebih cepat memberi perhatian ketika tampilan permainan dimulai. Namun respons tidak sama; ada yang termotivasi oleh peringkat, ada yang justru tegang dengan batas waktu.

P3: Bagaimana Anda mengelola kompetisi?

G1: Saya perlu menegaskan bahwa skor bukan satu-satunya tujuan. Jika kompetisi terlalu dominan, siswa bisa terburu-buru atau saling membandingkan hasil secara berlebihan.

P4: Bagaimana Wordwall membantu pembelajaran Fikih?

G1: Media ini berguna untuk mengulang konsep, istilah, urutan, dan contoh kasus sederhana. Untuk materi yang membutuhkan alasan hukum atau penjelasan panjang, tetap perlu diskusi dan penjelasan lisan.

P5: Apa kendala teknis yang mungkin muncul?

G1: Jaringan, perangkat yang berbeda, proses masuk ke halaman, serta keterbatasan waktu. Karena konteksnya pesantren, penggunaan gawai juga harus mengikuti aturan lembaga.

P6: Bagaimana dengan siswa yang lambat atau kurang percaya diri?

G1: Saya harus menghindari membuat peringkat menjadi sumber tekanan. Kadang lebih efektif menggunakan mode kelompok atau memberi waktu yang lebih longgar.

P7: Apa yang dilakukan setelah permainan?

G1: Idealnya hasil tidak berhenti pada skor. Soal yang banyak salah dibahas kembali, siswa diminta menjelaskan alasan, lalu guru mengaitkan dengan materi.

P8: Apa indikator bahwa Wordwall benar-benar mendukung minat belajar?

G1: Bukan hanya siswa terlihat senang. Saya melihat apakah mereka memperhatikan, mau mencoba, bertanya, berdiskusi, dan bisa menghubungkan soal dengan materi Fikih.

P9: Bagaimana pengaruh teman sebaya?

G1: Teman dapat memunculkan energi positif dan kerja sama, tetapi juga bisa memunculkan kegaduhan, ikut-ikutan jawaban, atau ejekan terhadap skor. Pengelolaan kelas penting.

P10: Kapan Wordwall kurang tepat?

G1: Ketika materi membutuhkan uraian mendalam atau ketika kondisi teknis tidak mendukung. Dalam situasi itu, metode lain lebih efektif.

P11: Bagaimana aturan perangkat di pesantren memengaruhi kegiatan?

G1: Penggunaan perangkat perlu terarah dan berada dalam pengawasan. Media digital harus menyesuaikan kultur disiplin serta tujuan pendidikan pesantren.

P12: Apa saran untuk penggunaan berikutnya?

G1: Pilih bentuk permainan sesuai tujuan, atur durasi, siapkan alternatif jika jaringan bermasalah, dan selalu lakukan pembahasan agar aktivitas tetap berfungsi sebagai pembelajaran.

5. Catatan Observasi Pembelajaran (Simulasi)

Observasi 1 - Aktivitas latihan setelah penjelasan materi

Aspek	Catatan lapangan simulasi
Situasi awal	Guru menyelesaikan penjelasan materi Fikih, kemudian memberi instruksi penggunaan Wordwall sebagai latihan singkat. Siswa menunjukkan perubahan perhatian ketika guru menyebut akan ada kuis interaktif.
Respons perhatian	Mayoritas siswa mengarahkan pandangan ke perangkat/layar. Beberapa siswa bertanya tentang cara

Aspek	Catatan lapangan simulasi
	masuk dan aturan permainan. Dua siswa tampak lebih lambat mengikuti karena masalah akses.
Respons selama menjawab	Sebagian siswa menjawab cepat dan tampak memperhatikan skor. Beberapa siswa berhenti sejenak membaca pertanyaan sebelum memilih jawaban. Suara reaksi muncul ketika skor atau peringkat berubah.
Interaksi teman sebaya	Terjadi saling memberi komentar tentang skor. Pada beberapa kesempatan siswa berusaha melihat jawaban teman. Guru mengingatkan agar menjawab sendiri.
Peran guru	Guru berkeliling, membantu kendala teknis, mengingatkan siswa agar tidak hanya mengejar kecepatan, dan mencatat soal yang banyak salah.
Kendala	Terdapat simulasi keterlambatan akses pada beberapa perangkat. Waktu pembelajaran berkurang karena proses masuk ke platform.
Penutup	Guru membahas kembali beberapa soal yang paling banyak salah dan meminta alasan jawaban dari siswa. Respons kelas lebih tenang ketika masuk pada pembahasan.

Observasi 2 - Review materi menggunakan Wordwall

Aspek	Catatan lapangan simulasi
Situasi awal	Wordwall digunakan sebagai kegiatan review. Guru menjelaskan bahwa skor digunakan sebagai umpan balik, bukan penentu nilai utama.
Respons perhatian	Siswa terlihat antusias pada awal kegiatan. Beberapa siswa yang biasanya pasif tetap ikut menjawab karena setiap peserta memiliki kesempatan merespons.
Respons emosional	Muncul senyum dan sorakan ketika jawaban benar. Seorang siswa tampak kecewa setelah beberapa jawaban salah, tetapi kembali mengikuti setelah guru memberi dorongan untuk fokus pada pembahasan.
Kompetisi	Peringkat meningkatkan energi kelas, namun juga membuat sebagian siswa menjawab terburu-buru. Guru menghentikan sejenak untuk mengingatkan bahwa ketepatan dan alasan lebih penting daripada kecepatan.
Pemahaman materi	Soal berupa contoh kasus memicu diskusi lebih banyak dibanding soal hafalan. Siswa cenderung bertanya ketika pilihan jawaban tampak mirip.
Konteks pesantren	Penggunaan perangkat berlangsung dalam arahan guru. Setelah kegiatan selesai, perangkat dikembalikan/ditutup sesuai aturan pembelajaran.
Penutup	Guru mengajak siswa menyimpulkan materi dan menanyakan bagian mana yang masih membingungkan.

6. Log Dokumentasi (Simulasi)

Kode	Dokumentasi	Fungsi analitis	Keterangan
D1	Tangkapan layar halaman awal Wordwall	Menunjukkan jenis aktivitas/kuis yang digunakan	Contoh data yang seharusnya dikumpulkan
D2	Tangkapan layar salah satu soal Fikih	Menunjukkan bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban	Contoh data yang seharusnya dikumpulkan
D3	Tangkapan layar hasil/skor	Menunjukkan bentuk umpan balik dan peringkat	Contoh data yang seharusnya dikumpulkan
D4	Foto suasana kelas saat Wordwall digunakan	Mendukung catatan perhatian, interaksi, dan pengelolaan kelas	Hanya boleh digunakan jika izin dokumentasi tersedia
D5	Perangkat/modul pembelajaran guru	Menghubungkan aktivitas Wordwall dengan tujuan dan materi Fikih	Contoh data pendukung
D6	Catatan soal yang banyak salah	Mendukung pembahasan tentang pemahaman dan umpan balik	Contoh data pendukung

7. Tabel Coding Awal dari Data Simulasi

Bagian ini bukan pengganti proses analisis fenomenologis nyata. Tabel hanya menunjukkan contoh alur dari pernyataan signifikan menuju unit makna dan tema awal.

Sumber	Pernyataan/kejadian signifikan	Unit makna	Tema awal
S1	“Kalau waktunya jalan, saya langsung fokus.”	Timer mengarahkan perhatian	Perhatian dan fokus
S2	“Timer membuat saya tidak tenang.”	Batas waktu memicu ketegangan	Tekanan waktu
S3	“Kalau setelah kuis guru membahas alasan jawaban, saya lebih paham.”	Pembahasan pasca-kuis memperdalam pemahaman	Umpan balik pedagogis
S4	“Peringkat jadi tidak selalu menggambarkan kemampuan kalau jaringan lambat.”	Kondisi teknis memengaruhi pengalaman kompetisi	Kendala teknis dan keadilan
S5	“Aktif bermain belum tentu sama dengan aktif memahami.”	Keterlibatan permainan tidak identik dengan keterlibatan belajar	Batas gamifikasi
S6	“Teman bisa membuat saya semangat, tetapi juga bisa membuat ikut-ikutan jawaban.”	Teman sebaya dapat mendukung sekaligus mengganggu	Dinamika teman sebaya

Sumber	Pernyataan/kejadian signifikan	Unit makna	Tema awal
S7	“Dengan Wordwall saya tetap menjawab semua soal.”	Format digital memberi ruang partisipasi bagi siswa pasif	Keberanian berpartisipasi
S8	“Media bagus pun tidak banyak membantu kalau desain soalnya kurang baik.”	Nilai pedagogis bergantung pada desain aktivitas	Desain pedagogis
G1	“Wordwall tidak saya posisikan sebagai pengganti penjelasan materi.”	Media berfungsi sebagai pelengkap, bukan substitusi guru	Integrasi media dan pembelajaran
Obs-1	Siswa bereaksi saat peringkat berubah	Peringkat meningkatkan energi dan kompetisi	Antusiasme dan kompetisi
Obs-2	Soal kasus memicu diskusi lebih banyak	Kontekstualisasi soal meningkatkan keterlibatan kognitif	Keterhubungan materi Fikih
Obs-2	Guru menghentikan kegiatan untuk menekankan ketepatan daripada kecepatan	Guru mengendalikan orientasi permainan agar tetap pedagogis	Peran guru

8. Matriks Pengelompokan Tema Sementara

Tema sementara	Sumber simulasi	Ringkasan makna
Perhatian dan ketertarikan	S1, S2, S4, S5, S7, Observasi	Wordwall menarik perhatian melalui format interaktif, tetapi respons dipengaruhi timer, desain soal, dan kondisi teknis.
Antusiasme dan kompetisi	S1, S5, S6, G1, Observasi	Skor/peringkat dapat meningkatkan energi belajar sekaligus memicu terburu-buru dan orientasi kemenangan.
Umpan balik dan pemahaman	S1, S3, S7, S8, G1	Umpan balik cepat paling bermakna ketika diikuti pembahasan alasan jawaban dan kaitan dengan konsep Fikih.
Partisipasi dan keberanian	S1, S6, S7	Format permainan memberi kesempatan siswa yang pasif untuk tetap merespons tanpa harus selalu berbicara di depan kelas.
Dinamika teman sebaya	S1, S2, S5, S6, S7, G1	Teman dapat meningkatkan semangat dan kerja sama, tetapi juga menimbulkan kegaduhan, ikut-ikutan, atau tekanan sosial.
Kendala teknis dan aturan perangkat	S2, S4, G1, Observasi	Jaringan, perangkat, waktu persiapan,

Tema sementara	Sumber simulasi	Ringkasan makna
		dan aturan penggunaan gawai membentuk pengalaman belajar.
Desain pedagogis dan batas gamifikasi	S3, S5, S8, G1	Wordwall efektif sebagai latihan/review jika sesuai tujuan; tidak menggantikan penjelasan, diskusi, dan materi yang membutuhkan kedalaman.
Konteks pesantren	S2, S4, G1, Observasi	Penggunaan media digital perlu mengikuti disiplin, pengawasan, dan kultur belajar lembaga pesantren.

9. Checklist Data Lapangan Asli yang Masih Perlu Dikumpulkan

- ☐ Transkrip verbatim wawancara siswa yang benar-benar diwawancarai.
- ☐ Transkrip wawancara guru Fikih sebagai informan pendukung.
- ☐ Catatan tanggal, waktu, durasi, dan tempat setiap wawancara.
- ☐ Catatan observasi pembelajaran yang benar-benar dilakukan.
- ☐ Tangkapan layar aktivitas Wordwall yang digunakan pada kelas penelitian.
- ☐ Foto kegiatan dengan izin yang relevan.
- ☐ Dokumen pembelajaran yang berkaitan dengan materi dan tujuan penggunaan Wordwall.
- ☐ Hasil member checking kepada informan.
- ☐ Catatan reflektif peneliti dan audit trail proses coding.
- ☐ Tabel coding final yang berasal dari data empiris, bukan dari simulasi ini.