

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWAAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMP ISLAM TAHFIZH DARUSSHOMAD 2 KALIJAGA TENGAH TA. 2024-2025

Syarifa Nadia A¹, Ali Fikri², Sujono³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor, Indonesia

Email: syarifanadiah12@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.884>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 June 2025

Final Revised: 11 July 2025

Accepted: 16 August 2025

Published: 29 September 2025

Keywords:

Wordwall Method

Learning Outcomes

Education



ABSTRAK

This study aims to determine whether the wordwall method has an effect on student learning outcomes in Islamic religious education for seventh grade students at SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. This study uses a quantitative approach with a quantitative experimental research design. This study was conducted at SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. The sample for this study consisted of 30 seventh-grade students. Sampling was conducted using the purposive sampling method. The results of this study indicate that the wordwall method has an effect on student learning outcomes in Islamic Religious Education for seventh-grade students at SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. This can be seen from the hypothesis test results which show a significance value (p-value) of 0.000 (smaller than 0.05), so that the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected. This means that there is a significant difference between the pretest and posttest scores of student learning outcomes after the application of the wordwall method. The difference in the average scores between the pretest and posttest of 6.100 points also shows a significant increase in student learning outcomes. This is reinforced by a t-value of -16.800, which indicates a very significant difference between the results before and after the treatment, with a total of 30 students as respondents.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. Sampel penelitian ini yaitu kelas VII yang berjumlah 30 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode Purposive Sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode wordwall. Perbedaan skor rata-rata antara pretest dan posttest sebesar 6,100 poin juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup tinggi. Hal ini diperkuat dengan nilai t hitung sebesar -16,800 yang menunjukkan selisih yang sangat signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa.

Kata kunci: Metode Wordwall, Hasil Belajar, Pendidikan

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui berbagai metode seperti pembelajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan juga merupakan hasil dari pengalaman individu atau kelompok yang memungkinkan mereka memahami hal-hal yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Pengalaman ini muncul dari interaksi antara individu atau kelompok dengan lingkungan mereka. Interaksi ini memicu terjadinya perubahan atau proses pembelajaran dalam diri seseorang, yang pada akhirnya membawa perubahan dalam kehidupan mereka dan berkontribusi terhadap perkembangan lingkungan di sekitarnya, (Ambarjaya,2012).

Pendidikan dalam ajaran Islam memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter serta moral individu. Islam tidak hanya menekankan pendidikan pada ranah kognitif atau intelektual, tetapi juga memperhatikan dimensi moral dan spiritual. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan Islam, yaitu untuk meraih kesempurnaan akhlak dan mendekatkan diri kepada Allah SWT, (Sofa,2024).

Sebagaimana firman Allah dalam Surah Al-Baqarah ayat 2:

ذٰلِكَ الْكِتٰبُ لَا رَيْبَ فِيْهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِيْنَ

"Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertakwa."

Dalam berbagai tafsir, ayat ini menjelaskan bahwa Al-Qur'an tidak hanya terbebas dari kekeliruan, tetapi juga menjadi sumber utama dalam pendidikan serta pembinaan moral guna mencapai derajat ketakwaan.

Belajar merupakan elemen yang sangat mendasar dalam dunia pendidikan. Aktivitas belajar itu sendiri diartikan sebagai proses terjadinya perubahan perilaku sebagai hasil dari perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru yang timbul dari interaksi individu dengan lingkungannya, (Rizky,dkk,2023). Dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan adanya media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara maksimal dan optimal.

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar secara langsung karena mampu menjembatani materi yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata yang dibutuhkan oleh siswa. Dalam proses pembelajaran langsung, keterlibatan indera serta interaksi aktif antara siswa dan lingkungan sangatlah penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Media pembelajaran berperan sebagai alat visual, audio, maupun audiovisual yang dapat memperkuat perhatian, menumbuhkan motivasi, serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan, (Arsyad,2017).

Efektivitas media dalam pembelajaran langsung tampak ketika siswa dapat secara aktif mengamati, meniru, dan menerapkan konsep-konsep yang disampaikan melalui media. Misalnya, penggunaan video eksperimen sains membantu siswa memahami alur proses ilmiah sebelum melakukan praktik langsung, sehingga dapat meminimalkan kesalahan dan memperkuat penguasaan konsep. Di samping itu, media pembelajaran juga mendukung guru dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga mampu merangsang pemikiran, emosi, perhatian, serta minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga mendorong peningkatan hasil belajar melalui keterlibatan mental dan emosional yang lebih tinggi dari peserta didik, (Arief,dkk,2017). Pemilihan media yang tepat memiliki dampak langsung

terhadap efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran yang menekankan pada praktik langsung, (Robert, dkk,2005).

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh minat belajar siswa. Dalam penerapannya di sekolah, seorang guru dapat menggunakan beragam jenis media pembelajaran yang berbeda antara satu kelas dengan kelas lainnya, sehingga diperlukan kemampuan guru dalam menguasai dan memanfaatkan berbagai jenis media secara efektif. Semakin baik kualitas media yang digunakan oleh guru, maka semakin besar pula efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran, (Wulandari, dkk,2024).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi. (Sartika,2017). Media *Wordwall* dapat disajikan dalam bentuk kumpulan kosakata yang tersusun secara sistematis, ditampilkan dengan huruf berukuran besar, dan ditempelkan di dinding kelas. *Wordwall* adalah media pembelajaran yang perlu digunakan secara aktif, bukan sekadar untuk ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat dirancang untuk mendorong aktivitas belajar kelompok serta melibatkan siswa dalam proses pembuatannya maupun dalam kegiatan penggunaannya, (Rahajeng, dkk,2017).

Media pembelajaran ini juga dapat dimaknai sebagai sebuah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk menciptakan permainan kuis yang menyenangkan. Permainan umumnya dilakukan untuk tujuan hiburan dan kesenangan, namun juga dapat berfungsi sebagai alat latihan, pendidikan, maupun simulasi. Permainan mampu mengasah kecerdasan serta keterampilan otak dalam menghadapi konflik atau masalah buatan yang terdapat dalam permainan. Meski demikian, game juga dapat memberikan dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan, karena pemain bisa kehilangan fokus terhadap pekerjaan lain yang perlu diselesaikan, sehingga menimbulkan penundaan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan game edukasi yang mengarahkan peserta didik pada aktivitas pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar, (Adam & Taufiq,2015).

Game edukasi merupakan jenis permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, namun tetap menghadirkan unsur bermain dan hiburan. Game edukasi merupakan perpaduan antara konten pendidikan, prinsip-prinsip pembelajaran, dan teknologi game komputer. Alasan logis penggunaan metode game kuis *Wordwall* ini adalah untuk membekali peserta didik agar mampu meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang telah dirancang guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, (Paramansyah,2021).

Permainan kuis *Wordwall* akan memberikan hasil yang maksimal apabila didukung oleh media pembelajaran, terutama media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT), karena pemanfaatan teknologi dapat membangkitkan semangat dalam proses belajar, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, (Putri,2020).

Selain itu, *Wordwall* juga dapat dimanfaatkan untuk merancang dan meninjau kembali penilaian dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, *Wordwall* dipilih karena memiliki berbagai keunggulan, salah satunya adalah tersedianya beragam jenis permainan yang dapat digunakan, seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan padanan, roda acak, pernyataan benar atau salah, dan lain-lain. Platform ini juga dilengkapi dengan fitur evaluasi pembelajaran seperti *leaderboard* serta kemampuan untuk melihat kesalahan pada setiap soal yang dijawab oleh siswa, termasuk informasi persentase untuk mengetahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah, (Wulandari,dkk,2024). Teknologi internet yang bersifat

interaktif, fleksibel, serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang unggul. Namun, pada kenyataannya, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di dalam kelas masih sangat terbatas, (Arimbawa,2021).

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan inovasi baru guna meningkatkan motivasi, prestasi, dan hasil belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, (Saraswati,2018). Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi peserta didik agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat tinggi, sehingga menghasilkan prestasi dan hasil belajar yang optimal adalah dengan merancang sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan dan memodifikasi game online bernama *Wordwall* game kuis. Melalui metode ini, diharapkan siswa mampu menemukan motivasi dalam diri untuk memahami dan menghayati materi pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, (Juliana,dkk,2017).

Hasil belajar siswa merupakan pencapaian akademis yang diraih melalui pelaksanaan ujian dan penyelesaian tugas, serta ditunjang oleh keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang turut mendukung pencapaian hasil belajar tersebut, (Dakhi,2020). Hasil belajar adalah pencapaian nilai yang diraih peserta didik yang mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan intelektual, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang terjadi pada individu sebagai akibat dari proses pembelajaran. Peserta didik akan mampu meraih hasil belajar yang tinggi apabila terdapat kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, (Mutiaramses,2021).

Dalam mentransfer hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mencakup sikap, keterampilan, dan pengetahuan, guru perlu memahami strategi pembelajaran yang akan digunakan. Penguasaan dan pemahaman terhadap strategi pembelajaran sangat penting karena berkaitan erat dengan metode yang diterapkan, sehingga tujuan hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang dirancang secara sengaja dan terprogram untuk membimbing peserta didik agar mampu memahami, mengenali, menghayati, meyakini, bertakwa, berakhlak mulia, serta melaksanakan ajaran Islam yang bersumber dari al-Qur'an dan al-Hadits, melalui strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah atau madrasah, (Paramansyah,2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 6 Januari 2025 di SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah, Ibu Utia Amili Imami selaku wali kelas sekaligus guru mata pelajaran menyampaikan bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII berada pada kisaran 75–80. Namun, dalam hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan yang kerap dialami siswa saat proses pembelajaran di kelas. Di antaranya, sebagian siswa terlihat mengantuk dan kurang bersemangat saat belajar. Hal ini disebabkan oleh metode mengajar yang digunakan guru cenderung monoton, yaitu metode ceramah. Selain itu, waktu mengajar guru dinilai kurang efisien karena sering terjadi pergantian jadwal mengajar, dan guru kerap melebihi alokasi waktu mengajar yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Hasil observasi juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung menyukai hal-hal yang bersifat menyenangkan dan tampak baru. Namun, kegiatan pembelajaran yang berlangsung belum mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keaktifan serta keterampilan belajar mereka, sehingga hasil belajar siswa belum menunjukkan peningkatan. Oleh karena itu, peneliti tergerak untuk meneliti Media *Wordwall* di kelas sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah TA. 2024-2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara variabel-variabel tertentu dengan cara yang terkontrol dan sistematis. Desain eksperimen ini dilakukan dengan menguji hipotesis melalui pengamatan terhadap perubahan yang terjadi akibat perlakuan tertentu yang diberikan pada kelompok eksperimen. Sampel yang dilakukan pada penelitian ini sebanyak 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode Purposive Sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan kriteria-kriteria tertentu, (Creswell,2016). Teknik analisis data menggunakan Uji *Paired Sampel T Test* (Uji T) dengan bantuan SPSS versi 22.

Penelitian ini dimulai dengan pemberian tes awal (*pretest*) kepada sampel sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Setelah itu, sampel diberi perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *wordwall* selama tiga sesi pertemuan, sesuai dengan materi. Setelah perlakuan diberikan, dilakukan tes akhir (*posttest*). Keberhasilan penerapan metode pembelajaran ini diukur dengan membandingkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses penelitian ini akan dilakukan pada hari selasa 15 Juli 2025 di SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. Peneliti juga melakukan pengambilan data pada bulan Juli 2025. Sebelum melakukan analisis data dan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian tersebut valid/akurat. Selain itu, dilakukan uji Reliabilitas untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian tersebut memberikan hasil yang konsisten pada saat penggunaan yang berulang. Uji normalitas juga sebagai prasyarat analisis data menggunakan uji independent samples T test. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji independent samples T test dengan bantuan SPSS versi 22.

Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *product moment* yang dilakukan dengan melihat nilai *r* Hitung pada setiap aitem. Dikatakan valid apabila nilai *r* Hitung > *r* Tabel dengan signifikansi $p < 0,05$, (Hadi,2004). Berdasarkan hasil uji validitas diketahui semua aitem memiliki nilai *r* **hitung** > *r* **tabel (0,396)** dengan signifikansi $p < 0,05$, menunjukkan bahwa setiap aitem layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur internal alat ukur. Uji reliabilitas dalam SPSS Versi 22 dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha*. Alat ukur dikatakan valid apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6, (Hadi,2004). Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai **Cronbach's Alpha sebesar 0,972**, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang

sangat tinggi.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap variabel Hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui normal tidaknya skor variabel penelitian yang diperoleh. Pengujian data dilakukan menggunakan prosedur *Shapiro Wilk* karena data sampel berjumlah kecil. Data berdistribusi normal apabila probabilitas atau signifikansi lebih besar dari 0,05 $p > 0,05$, (Hadi,2004). Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikasni 0,247 untuk pretest dan 0,212 untuk posttest $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji Paired Sampel T Test

Setelah dilakukan uji asumsi selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik *Paired Sampel T Test* untuk menguji apakah ada perbedaan hasil belajar siswa setelah penerapan metode belajar *wordwall* dengan bantuan SPSS Versi 22.

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel berpengaruh
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel tidak terdapat pengaruh

Hipotesis yang diajukan peneliti bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara metode *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai signifikansi variabel hasil Belajar sebelum dan setelah uji coba sebesar $0,000 < 0,05$ maka metode *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Artinya hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa **penerapan metode *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan Hasil Belajar siswa** di SMP Islam Tahfiz Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*, yang menunjukkan **nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000** (lebih kecil dari 0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *Wordwall*.

Perbedaan skor rata-rata antara pretest dan posttest sebesar **6.100 poin** juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup tinggi. Hal ini diperkuat dengan nilai **t hitung sebesar -16.800** yang menunjukkan selisih yang sangat signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa.

Penggunaan media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena media ini dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui berbagai permainan edukatif yang tersedia, siswa dapat berlatih sekaligus memahami materi dengan cara yang lebih variatif dan tidak monoton. *Wordwall* juga memberi kesempatan kepada guru untuk menilai ketercapaian belajar siswa secara langsung, karena hasil dari setiap permainan dapat dipantau secara *real time*. Dengan tampilan yang sederhana namun menarik, *Wordwall* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta menumbuhkan motivasi belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Selain itu, hasil **uji validitas dan reliabilitas instrumen** juga menunjukkan bahwa angket yang digunakan valid dan reliabel. Dari uji validitas, semua item memiliki nilai **r hitung > r tabel (0,396)** dengan signifikansi **p < 0,05**, menunjukkan bahwa setiap item layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Sementara dari uji reliabilitas, diperoleh nilai **Cronbach's Alpha sebesar 0,972**, yang menunjukkan bahwa Tes memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi.

Uji **normalitas** data menggunakan *Shapiro-Wilk Test* juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi untuk *pretest* (0,247) dan *posttest* (0,212), yang semuanya lebih besar dari 0,05. Ini berarti bahwa uji statistik parametrik (*Paired Sample T-Test*) yang digunakan dalam penelitian ini sah dan tepat.

Dengan demikian, penerapan Metode *Wordwall* tidak hanya efektif secara teori, tetapi juga terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penemuan ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Media ini menggabungkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui berbagai permainan edukatif yang mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Temuan dari penelitian terdahulu juga menegaskan bahwa *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa terdorong untuk lebih disiplin dan bersemangat dalam mencapai tujuan belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap **hasil belajar siswa**. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di SMPN 18 Surabaya, di mana rata-rata nilai siswa meningkat dari **67,26** pada pra-siklus menjadi **82,06** pada siklus II, serta persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari **32,35%** menjadi **88,23%** setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*, (Anisa,dkk,2024). Penelitian lain di SDN Banjaran I Kota Kediri juga mendukung temuan ini, yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat secara signifikan, dengan kategori "sangat tinggi" naik dari **0%** pada pra-siklus menjadi **73%** pada siklus II, (Ristanti,dkk,2025).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media *Wordwall* tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Melalui tampilan yang sederhana namun berbasis permainan edukatif, *Wordwall* mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih baik pada berbagai jenjang pendidikan.

Penelitian lain dilakukan oleh **Anisa, dkk** di SMPN 18 Surabaya dengan judul "*Penerapan Media Wordwall Interaktif dalam Pembelajaran IPS*". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan Media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari **67,26** pada pra-siklus menjadi **82,06** pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan belajar naik dari **32,35%** menjadi **88,23%**.

Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat menumbuhkan kedisiplinan belajar sekaligus meningkatkan ketercapaian hasil belajar, (Anisa,dkk,2024).

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Ristanti dkk, di SDN Banjaran I Kota Kediri, penggunaan *Wordwall* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Persentase siswa dalam kategori hasil belajar “sangat tinggi” meningkat dari 0% pada pra-siklus menjadi 73% pada siklus II. Penelitian ini menegaskan bahwa *Wordwall* bukan hanya menghadirkan pembelajaran yang menarik, tetapi juga mampu mendorong perkembangan akademik siswa pada berbagai jenjang pendidikan, (Ristati,dkk,2025).

Penelitian oleh Asmiati dkk. di SD Inpres Unggulan BTN PEMDA mengungkap bahwa penerapan Media *Wordwall* pada pelajaran matematika Kelas V berhasil mendongkrak ketuntasan hasil belajar secara signifikan. Ketuntasan belajar meningkat dari 16,6% di pra-siklus menjadi 46,7% di siklus I, dan melonjak tajam menjadi 87,4% di siklus II, (Asmiati,dkk,2024).

Penelitian lain oleh Rahma dkk. di SDN Patihan Kota Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan hasil yang serupa: persentase ketuntasan siswa naik dari 38,9% di pra-siklus menjadi 66,67% di siklus I, dan akhirnya mencapai 100% di siklus II, (Rahma,dkk,2024). Temuan ini menegaskan bahwa *Wordwall* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara konsisten.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Smp Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Selisih rata-rata skor sebesar 6,100 poin menunjukkan peningkatan hasil belajar yang nyata setelah penerapan metode *Wordwall* ini. Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Hasil uji validitas, reliabilitas, dan normalitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan layak serta mendukung penggunaan analisis statistik parametrik. Sejalan dengan penelitian terdahulu, *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memperkuat pemahaman konsep dan daya ingat, tetapi juga menumbuhkan sikap aktif, disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan kolaboratif siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, media ini memberikan variasi metode yang interaktif dan menyenangkan sehingga materi seperti iman kepada kitab-kitab Allah, akhlak kepada orang tua, maupun tata cara shalat lebih mudah dipahami. Selain itu, *Wordwall* menjadikan guru berperan lebih sebagai fasilitator, serta mampu memunculkan kreativitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* dapat direkomendasikan sebagai salah satu media inovatif yang layak diterapkan untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar pada pembelajaran PAI.

REFERENSI

- Abdul Rauf, A. A., & Subarkah, A. (2020). *Al-Qur'an hafalan mudah Al-Huffaz*. Cordoba.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 80–81.

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 3.
- Ambarjaya, B. S. (2012). *Psikologi pendidikan dan pengajaran*. CAPS.
- Anisa, A., dkk. (2024). Penerapan media interaktif Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman alam Indonesia kelas VIII-G SMPN 18 Surabaya. *Jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 56–60.
- Arief, A. (2002). *Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan Islam*. Ciputat Press.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Word Wall Game Quiz* berpadukan *Classroom* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 2.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asmiati, A., Kasman, M. R., & Amaliah, F. (2024). Penerapan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(2), 28–33.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (A. Fawaid, Terj., Edisi ke-4). Pustaka Pelajar.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 1.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh pemanfaatan game edukasi Wordwall pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran siswa di sekolah. *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 4–5.
- Dwi, R. (2022). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–115.
- Dokumentasi Penelitian. (2025, Juli 14). *Arsip operator dan catatan observasi penelitian di SMP Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah*. Dokumentasi pribadi peneliti.
- Fernando, Y., Susanto, R., & Hidayat, A. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)*, 2(3), 7.
- Ghazali, I., & Ratmono, D. (2017). *Analisis multivariat dan ekonometrika dengan EViews 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2008). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Media pembelajaran* (M. Rohan, Penerj., Cet. 8). Kencana.
- Herta, N., Chairun, B., & dkk. (2023). Pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3(2), 3–4.
- Huda, F., & Anan, A. (2018). Penggunaan model pembelajaran *writing in the here and now* untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas X di SMA Purwodadi. *Jurnal Al-Murabbi*, 4(1), 122.
- Hidayatullah, R. R., Kamali, M. F., & T., N. A. (2024). Innovative Dakwah Strategies Through Social Media: Case Study of Islamic Communication Approaches in Indonesia. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 16–27. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.3>
- Hidayati, E., & Hutagaol, B. A.-R. (2025). An Analysis of Hasan Hanafi's Tafsir Method: Hermeneutics as An Interpretative Approach. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.22>
- Iskandar, M. Y., Nugraha, R. A., Halimahturrafiah, N., Amarullah, T. A. H., & Putra, D. A. (2024). Development of Android-Based Digital Pocketbook Learning Media in

- Pancasila and Citizenship Education Subjects For Class VIII SMP . *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 51-60.
<https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.13>
- Islam, I., & Ishaq, M. (2024). Development of Journalism Development Strategies in The Digital Era at Darul Mukhlisin High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 71-79. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.11>
- Iswandi, I., Syarnubi, S., Rahmawati, U., Lutfiyani, L., & Hamrah, D. (2024). The Role of Professional Ethics Courses in Producing Prospective Islamic Religious Education Teachers with Character. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 71-82. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.9>
- Jogiyanto. (2010). *Metodologi penelitian bisnis: Salah kaprah pengalaman-pengalaman*. BPFE.
- Juliana, D. G., Nurhidayati, R., & Yuliana, S. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 6(1), 50-51.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taksonomi tujuan pendidikan: Klasifikasi tujuan-tujuan pendidikan. Buku II: Ranah afektif*. David McKay Company.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (2014). *Taksonomi tujuan pendidikan: Domain afektif* (A. Fawaid & J. Siddik, Terj.). Pustaka Pelajar. (Karya asli diterbitkan 1964).
- Laerd Statistics. (2013). *Uji t sampel berpasangan menggunakan SPSS Statistics*. <https://statistics.laerd.com>.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 32.
- Mukaromah, Z., Zid, M., & Sya, A. (2022). Analisis pengaruh Pjbl dan Pbl terhadap hasil belajar siswa pada aspek fisik pembelajaran geograf. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 3.
- Mutiaramses. (2021). Neviyarni dan Irda Murni, peran guru dalam pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 3.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Edukatif*, 3(5), 56.
- Noviansyah. (2020). Objek assessment, pengetahuan, sikap dan keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 142.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., & Farid, M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Journal of Social Science Education*, 2(2), 5.
- Paramansyah, A. (2021). Pengaruh perhatian orang tua terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII: SMP Islam Nurul Falah Cibalongsari Karawang. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(1), 2-3.
- Priyatno, D. (2016). *Belajar alat analisis data dan cara pengolahannya dengan SPSS*. Gava Media.
- Purwanto, N. (2010). *Psikologi pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Purwati, E. L. (2013). *Panduan memahami kurikulum*. Prestasi Pustakarya.
- Putri, F. M. (2023). *Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rachman, A. (2017). *Psikologi pembelajaran*. Laks Bang Pressindo.
- Rahajeng, Y., Kartikasari, L., & Wulandari, M. (2017). Efektivitas penggunaan media dinding kata untuk meningkatkan kosakata berbasis sains siswa dengan disabilitas pendahuluan. *Journal of Special Education Research*, 2(2), 3.

- Rahma, L., Widyaningrum, H. K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1533–1541.
- Rindiantika, Y. (2022). Motivasi belajar siswa dan pemanfaatan media Word Wall: Kajian teori. *Jurnal Intelegensia*, 7(2), 2.
- Ristanti, M. D., Puspitoningrum, E., & Karimatussalamah, S. (2025). Implementasi media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Banjaran I Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 19(1), 73–83.
- Rizky, M., Wahyuni, D., & Zainal, R. (2023). Revitalisasi pendidikan: Pengaruh metode pembelajaran Nabi Muhammad terhadap motivasi belajar siswa MI era 5.0. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 37.
- Rukmini, D., & Sari, I. (2023). *Evaluasi pembelajaran: Teori dan aplikasi dalam pendidikan*. Deepublish.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Cet. ke-6). Raja Grafindo Persada.
- Saftari, & Fajriah. (2019). Penilaian ranah afektif dalam bentuk penilaian skala sikap untuk menilai hasil belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 7(1), 76.
- Saraswati, A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran elektronik (e-learning) berbasis situs web untuk meningkatkan motivasi belajar koperasi siswa kelas XII IPS SMA Negeri Pajangan*. (Skripsi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Sartika, R. (2017). Implementing Wordwall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students. *Journal of English and Education*, 5(2), 182–183.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi game Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1), 12.
- Setyawati, E., Ngadiman, & Haryanto, A. (2021). Penerapan model explicit instruction (EI) berbantu media jobsheet untuk meningkatkan hasil belajar komputer akuntansi kelas XI AKL. *Jurnal Tata Arta*, 7(1), 2.
- Simaremare, A., & Purba, N. (2021). Metode cooperative learning tipe jigsaw dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Widina Bhakti Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sobari, F. (2017). *Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Jonggol* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta].
- Sofa, M. (2024). Metode pendidikan Agama Islam dalam perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 44.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-23). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi.
- Syah, M. (2004). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, A. (2003). Penerapan model pembelajaran cooperative belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal Ta'dib*, 1(16), 3.
- Syarifudin, A. (2011). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *A'Dib*, 14(1), 12–16.
- Thoifuri. (2007). *Menjadi guru inisiator* (Cet. I). Rasail.

- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 4–6.
- Wajdi, F., Suryana, A., & Hamdani, A. (2024). *Penelitian kuantitatif*. Widina Media Utama.
- Widowati, A., Rizkiyah, A., & Mulyani, R. (2022). Mengukur kemampuan berhitung melalui metode *fun game* Wordwall pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 6(4), 2957–2964.
- Wulandari, D., Yusnita, N., & Susilowati, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist untuk meningkatkan minat belajar siswa di MAN Seluma Kab. Seluma Provinsi Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2), 2–3.
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan media Wordwall dalam evaluasi pembelajaran. *OJS UNIDA*, 8(1), 8.
- Zainudin, & Ubabuddin. (2021). Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik. *Islamic Learning Journal*, 5(2), 5–8.
- Zakiah, & Khairi, F. (2019). Pengaruh kemampuan kognitif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *Jurnal PGMI*, 11(1), 6.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

