



Optimalisasi *wordwall* untuk motivasi belajar dan akhlak islami siswa SMA

Natasya Lutfi Saleha*, Ani Aryati, Gunawan Ismail

Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia

*natasyalutfis@gmail.com

Abstract

Islamic Religious Education and Character Education learning that still relies on lecture methods and lacks the use of technology results in low student participation and learning motivation. This study aims to describe the utilization of Wordwall website media, analyze the experiences of teachers and students, and determine its contribution to learning motivation and the formation of Islamic character at SMA Negeri 14 Palembang. This research employs a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, in-depth interviews with three Islamic Education teachers and ten tenth-grade students, and documentation. Data analysis followed the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing, with data validity tested through triangulation. The results show that Wordwall can be effectively utilized in various learning stages, namely perception, material delivery, practice, and evaluation. The experiences of teachers and students indicate that Wordwall creates a pleasant and interactive learning atmosphere and makes it easier for teachers to conduct evaluations. Constraints faced include limited internet network, projector access in certain classrooms, and limited features on regular accounts. Wordwall contributes to increasing student learning motivation, active participation, and internalization of Islamic moral values such as honesty, discipline, responsibility, and cooperation. This study implies the importance of integrating digital technology in Islamic Religious Education learning.

Keywords: *Islamic ethics; motivation to learn; Islamic Education; digital technology; Wordwall.*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang masih mengandalkan metode ceramah dan kurang memanfaatkan teknologi menyebabkan partisipasi dan motivasi belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *website wordwall*, menganalisis pengalaman guru dan siswa, serta mengetahui kontribusinya terhadap motivasi belajar dan pembentukan akhlak Islami di SMA Negeri 14 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dengan tiga guru PAI dan sepuluh siswa kelas X, serta dokumentasi. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* dapat dimanfaatkan secara efektif pada tahap apersepsi, penyampaian materi, latihan, hingga evaluasi. Pengalaman guru dan siswa menunjukkan bahwa *wordwall* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan jaringan internet, proyektor di ruang kelas tertentu, serta fitur terbatas pada akun reguler. *Wordwall* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan internalisasi nilai akhlak Islami seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Penelitian ini mengimplikasikan pentingnya integrasi teknologi digital dalam

pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Kata kunci: akhlak islami; motivasi belajar; pembelajaran PAI; teknologi digital; *wordwall*.

Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan Budi Pekerti) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kerangka etika, dan kesadaran spiritual peserta didik. Dalam konteks pendidikan menengah, mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan agama, tetapi juga membangun landasan akhlak mulia sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Namun, pencapaian tujuan ideal ini menghadapi berbagai tantangan di lapangan, terutama terkait efektivitas pembelajaran. Pembelajaran efektif ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal melalui proses yang melibatkan unsur manusia, bahan ajar, sarana, dan langkah-langkah yang terencana (Rokhmawati dkk., 2015)

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam prosesnya sering kali masih mengandalkan metode tradisional, terutama berpusat pada guru (*teacher-centered*), bergantung pada ceramah dan strategi hafalan, serta kurang dalam penggunaan media pendidikan yang inovatif. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik, lemahnya pemahaman terhadap materi, dan turunnya minat belajar sehingga karakter Islami pada peserta didik tidak terbentuk secara optimal (Nisrina dkk., 2025). Di era digital saat ini, generasi muda cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran komunikasi yang krusial dalam menyampaikan pesan pendidikan (Hasan dkk., 2021).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat menuntut pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar tercipta efektivitas, partisipasi, dan ketertarikan peserta didik pada materi yang diajarkan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat dalam media pendidikan adalah *website wordwall*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan. Platform ini menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan jawaban, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual (Nurfadhillah, 2018).

Penggunaan media *wordwall* terbukti mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan aktif peserta didik, karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk interaktif dan menyenangkan (Nisrina dkk., 2025). Beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan *wordwall* dalam konteks pembelajaran. Berliana dan (Berliana & Widiyono, 2025) menemukan bahwa penggunaan *wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa sekolah dasar.

(Setiawan dkk., 2024) melaporkan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah menengah atas. (Fikriansyah & Layyinnati, 2023) juga menunjukkan bahwa media *wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar fikh siswa sekolah menengah pertama. (Syamsidar dkk., 2025) menambahkan bahwa implementasi *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

(Efriyenef & Fitria, 2021) mengkonfirmasi bahwa penerapan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang sejalan dengan karakteristik *wordwall* sebagai media interaktif yang memberikan perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar. (Ulfi & Aryati, 2025) menambahkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat mempengaruhi sikap religius peserta didik, termasuk akhlak, ibadah, dan tanggung jawab.

Namun sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek hasil belajar kognitif dan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental. Penelitian yang mengeksplorasi secara mendalam pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan *wordwall*, serta kontribusinya terhadap motivasi belajar dan pembentukan akhlak Islami, masih sangat terbatas. Khususnya pada jenjang sekolah menengah atas dengan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji bagaimana media *wordwall* dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, bagaimana dinamika pengalaman guru dan siswa dalam menggunakannya, serta bagaimana kontribusinya terhadap motivasi belajar dan pembentukan akhlak Islami secara simultan. Padahal, pemahaman yang mendalam tentang aspek-aspek tersebut sangat penting untuk mengembangkan model pembelajaran PAI yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik.

Research gap atau kesenjangan penelitian inilah yang menjadi urgensi kajian ini. Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya karena: (1) fokus pada tiga aspek sekaligus, yaitu pemanfaatan media, pengalaman guru dan siswa, serta kontribusi terhadap motivasi dan akhlak; (2) menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus yang menggali makna dan pengalaman subjektif partisipan secara mendalam; (3) berlokasi di sekolah menengah atas dengan subjek PAI dan Budi Pekerti yang belum banyak diteliti; dan (4) mengintegrasikan teori konstruktivisme, teori motivasi ARCS, dan teori pembelajaran berbasis teknologi sebagai kerangka analisis. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pemahaman holistik tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang tidak hanya berfokus pada hasil kognitif tetapi juga pada proses, pengalaman, dan pembentukan karakter.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pemanfaatan media *website wordwall* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 14 Palembang; (2) menganalisis pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan media *website wordwall* pada pembelajaran tersebut; dan (3) mengetahui kontribusi penggunaan media *website wordwall* terhadap motivasi belajar dan pembentukan akhlak Islami siswa di SMA Negeri 14 Palembang. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah pendidikan Islam dengan mengintegrasikan

perspektif teknologi digital ke dalam praktik pedagogis yang kontekstual dan relevan dengan karakteristik generasi Z. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan lembaga pendidikan Islam dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif serta menjadi pedoman dalam menanamkan nilai-nilai keadilan, kesetaraan, dan akhlak mulia kepada peserta didik sejak dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena peneliti bertujuan memahami secara holistik dan mendalam fenomena pemanfaatan media *website wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagaimana terjadi dalam konteks nyata di lapangan, tanpa intervensi atau perlakuan eksperimental. Desain studi kasus dianggap tepat karena fokus penelitian ini pada satu kasus spesifik yaitu penggunaan *wordwall* di SMA Negeri 14 Palembang, dengan mengeksplorasi berbagai perspektif dari guru, siswa, dan kepala sekolah.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 14 Palembang yang beralamat di Jalan Pangeran Ayin, Kelurahan Sako, Kecamatan Sako, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah ini masih didominasi metode ceramah dan beberapa guru telah mulai menggunakan *wordwall* sebagai media alternatif. Waktu penelitian berlangsung selama lima bulan, terhitung sejak Oktober 2025 hingga Februari 2026, yang meliputi tahap perizinan, pengumpulan data, pengolahan data, dan penyusunan laporan.

Subjek penelitian (informan) ditentukan secara *purposive sampling* dengan kriteria: (a) guru PAI dan Budi Pekerti yang telah menggunakan *wordwall* minimal tiga kali pertemuan; (b) siswa kelas X yang telah mengikuti pembelajaran dengan *wordwall*; dan (c) kepala sekolah sebagai pembuat kebijakan. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih tiga guru PAI dan Budi Pekerti, yaitu IYMA (guru kelas X), IRY (guru kelas XI), dan BHZ (guru kelas XII), beserta sepuluh siswa kelas X yang dipilih secara acak dari berbagai tingkat kemampuan akademik, serta satu orang kepala sekolah yaitu IHS.

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari informan melalui wawancara mendalam dan observasi langsung di lapangan. Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen sekolah seperti profil sekolah, modul ajar, dokumen Kurikulum Merdeka, foto kegiatan pembelajaran, serta arsip administrasi lain yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode. Pertama, observasi langsung terhadap proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X sebanyak empat kali pertemuan. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat situasi lingkungan sekolah, kegiatan belajar mengajar, media yang digunakan guru, cara penggunaan *wordwall* oleh guru dan siswa, respons siswa terhadap pembelajaran dengan *wordwall*, serta kegiatan sekolah yang mendukung peningkatan akhlak Islami siswa.

Observasi dilakukan secara non-partisipan tanpa melibatkan peneliti dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, wawancara mendalam dengan pedoman semi-terstruktur yang

dikembangkan berdasarkan tiga rumusan masalah penelitian, yaitu pemanfaatan *wordwall*, pengalaman guru dan siswa, serta kontribusinya terhadap motivasi dan akhlak Islami. Wawancara dilakukan secara tatap muka di sekolah pada waktu istirahat atau setelah jam pelajaran, dengan durasi 20 hingga 45 menit per narasumber. Seluruh wawancara direkam menggunakan perekam suara setelah mendapat izin dari informan, kemudian ditranskrip secara verbatim untuk memudahkan analisis. Wawancara dengan guru dan kepala sekolah dilakukan satu kali masing-masing, sedangkan wawancara dengan siswa dilakukan secara bergantian sesuai ketersediaan mereka.

Ketiga, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen tertulis dan visual yang relevan. Dokumen tertulis yang dikumpulkan meliputi profil sekolah, modul ajar PAI dan Budi Pekerti, hasil aktivitas *wordwall* (seperti *screenshot* kuis dan nilai siswa), serta arsip administrasi. Dokumen visual meliputi foto kegiatan pembelajaran menggunakan *wordwall* dan foto kondisi sarana prasarana sekolah. Dokumentasi ini berfungsi untuk melengkapi dan mengkonfirmasi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Teknik analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga data jenuh (Miles dkk., 2020).

Aktivitas analisis meliputi empat tahap. Tahap pertama, pengumpulan data, yaitu peneliti mengumpulkan seluruh data mentah dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap kedua, reduksi data, yaitu peneliti memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengabstraksi data mentah yang muncul dari catatan lapangan. Data yang tidak relevan dengan rumusan masalah dibuang, sementara data yang penting diringkas dan diberi kode. Kode yang digunakan meliputi "P-WW" untuk pemanfaatan *wordwall*, "PG-WW" untuk pengalaman guru, "PS-WW" untuk pengalaman siswa, "K-MOT" untuk kontribusi terhadap motivasi, dan "K-AKH" untuk kontribusi terhadap akhlak Islami. Tahap ketiga, penyajian data, yaitu peneliti mengorganisasikan data yang telah direduksi ke dalam bentuk teks naratif, kutipan wawancara langsung, tabel ringkasan, dan matriks untuk memudahkan pemahaman dan penarikan kesimpulan. Tahap keempat, penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu peneliti merumuskan makna dari pola-pola data yang muncul, menjelaskan kausalitas, dan mengembangkan temuan akhir yang menjawab rumusan masalah. Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk menghasilkan data guna melakukan perbandingan dengan guru, murid dan kepala sekolah.

Hasil dan Pembahasan

A. Pemanfaatan media *website wordwall* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 14 Palembang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 14 Palembang memanfaatkan *wordwall* dalam berbagai cara dan tahapan pembelajaran. Temuan utama dirangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Dimensi	Temuan Utama	Kode Data	Kategori
Proses penggunaan	Guru menggunakan <i>wordwall</i> dengan menampilkan di depan kelas melalui proyektor (IYN) atau membagikan tautan kuis ke ponsel siswa (Ibu Rum, BHZ)	W.001, W.002, W.003	Temuan Inti
Tahap penggunaan	<i>Wordwall</i> digunakan untuk apersepsi, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran	W.001, W.002, W.003	Temuan Inti
Materi yang disampaikan	Seluruh materi PAI dapat disampaikan dengan <i>wordwall</i> karena fleksibel; meliputi kisah nabi, larangan zina, akhlak mulia, dan penguatan akidah	W.001, W.002, W.003	Temuan Inti
Strategi guru	Guru menentukan tujuan pembelajaran, memilih fitur <i>wordwall</i> yang sesuai minat siswa, serta menyusun soal dari mudah ke sulit	W.001, W.002, W.003	Temuan Inti
Integrasi metode	<i>Wordwall</i> mendorong perubahan dari metode ceramah satu arah menjadi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa	W.001, W.002, W.003, W.004	Temuan Inti

Sumber: Diolah dari data observasi dan wawancara, 2026

Berdasarkan Tabel 1, ditemukan bahwa proses penggunaan *wordwall* bervariasi antar guru. IYN menggunakan *wordwall* dengan menampilkannya di depan kelas melalui proyektor setelah menyampaikan materi inti. Strategi ini dipilih untuk membuat siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal latihan secara berkelompok (W.001). Sementara itu, IRY dan BHZ lebih sering membagikan tautan kuis *wordwall* melalui ponsel siswa karena dinilai lebih mudah dan menghemat waktu (W.002, W.003). Siswa AY mengungkapkan bahwa mereka sangat antusias ketika diberitahu akan menggunakan media permainan karena ternyata sederhana namun tetap seru (W.005). JN menambahkan bahwa *wordwall* mudah digunakan, efektif, menyenangkan, memiliki gambar yang menarik, dan membuat belajar tidak membosankan (W.006).

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nisrina dkk., 2025) yang menyatakan bahwa *wordwall* merupakan media yang cocok untuk berbagai gaya belajar karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang bertujuan melibatkan siswa secara aktif. *Wordwall* menyediakan beragam *template* seperti kuis, menjodohkan, pencarian kata, dan banyak lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar. Dari segi tahapan pembelajaran, *wordwall* dimanfaatkan secara fleksibel. BHZ menggunakan *wordwall* sebagai sarana latihan setelah satu bab materi selesai disampaikan, sementara untuk evaluasi ia masih menggunakan ulangan harian konvensional (W.003).

IRY menggunakan *wordwall* untuk latihan dan evaluasi dengan memberikan tautan kuis yang berisikan materi yang telah dipelajari (W.002). Berbeda dengan keduanya, IYN tidak hanya menggunakan *wordwall* untuk latihan dan evaluasi tetapi juga sebagai apersepsi untuk menimbulkan motivasi belajar pada siswa sebelum memasuki materi inti (W.001). Temuan ini menunjukkan fleksibilitas *wordwall* dalam mendukung berbagai tahapan pembelajaran. Fleksibilitas ini relevan dengan teori efektivitas pembelajaran yang dikemukakan oleh (Permana dkk., 2024) bahwa pembelajaran efektif tergantung pada kualitas instruksi, keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan media yang digunakan. *Wordwall* sebagai media interaktif memenuhi prinsip-prinsip

tersebut karena menyediakan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa belajar sambil bermain (*learning by doing*).

Materi yang disampaikan menggunakan *wordwall* pun beragam. BHZ menggunakan media ini pada saat pembahasan kisah nabi karena *wordwall* dapat menampilkan gambar yang memberikan gambaran faktual sejarah Islam kepada siswa (W.003). IYN menyatakan bahwa semua materi pelajaran dapat disampaikan menggunakan *wordwall* karena terdapat banyak jenis permainan di dalamnya, sehingga lebih fleksibel untuk digunakan. Ia telah menggunakan *wordwall* untuk materi larangan mendekati zina, akhlak *mahmudah* dan *mazmumah*, serta *mahabbatullah* (W.001). IRY menggunakan *wordwall* untuk latihan soal yang berisikan konsep dasar, pengertian, istilah, nilai-nilai Islam, teknologi dalam pandangan Islam, dan akhlak terpuji sesuai buku paket (W.002).

Strategi guru dalam merancang konten *wordwall* dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai. BHZ menjelaskan bahwa langkah awal adalah menentukan tujuan pembelajaran, kemudian memilih fitur *wordwall* yang sesuai, biasanya fitur kuis. Soal dan jawaban diisi dengan bahasa yang mudah dipahami siswa karena meskipun medianya sudah interaktif, jika penyusunan kalimat tidak sesuai, siswa tidak akan memahami materi (W.003). IYN menambahkan bahwa sebelum menggunakan *wordwall*, guru perlu menjelaskan terlebih dahulu bahwa *wordwall* dirancang sebagai permainan seperti kuis atau mencocokkan jawaban agar siswa memahami alur permainan. Selanjutnya, guru membuat soal yang sederhana tetapi tetap berkaitan dengan materi, memilih fitur yang ceria dan sesuai minat siswa (W.001). IRY menekankan pentingnya menyesuaikan tingkat kesulitan soal untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi (W.002).

Strategi ini mencerminkan penerapan teori konstruktivisme, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk mengonstruksi makna ajaran Islam melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Aryati dkk., 2023). Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Aryati, 2023). Siswa tidak secara pasif menerima informasi tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif. Siswa AG mengkonfirmasi hal ini dengan menyatakan bahwa belajar menggunakan *wordwall* sangat menyenangkan, mudah diaplikasikan, dan pelajaran menjadi mudah dipahami. Ia memberi contoh bahwa untuk menghafal ayat larangan mendekati zina, biasanya membutuhkan waktu lama, tetapi dengan *wordwall* cukup tiga kali pengulangan mereka rata-rata sudah hafal (W.004).

Integrasi *wordwall* ke dalam pembelajaran telah mengubah metode pembelajaran yang biasa digunakan sebelumnya. BHZ menyatakan bahwa penggunaan *wordwall* mendorong perubahan metode pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak hanya bergantung pada buku teks (W.003). IYN menambahkan bahwa *wordwall* membantu meningkatkan partisipasi siswa, membuat siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, dan membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup karena terdapat unsur permainan dalam kegiatan belajar (W.001). IRY merasakan bahwa *wordwall* memberikan kemudahan dan kreativitas dalam memberikan evaluasi belajar kepada siswa. Sebelumnya, evaluasi hanya berupa ulangan biasa yang hasilnya tidak terlalu

efektif, namun dengan *wordwall*, evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hasilnya pun lebih meningkat (W.002).

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Permana dkk., 2024). Penggunaan *wordwall* terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan retensi materi pada diri siswa.

B. Pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan media *website wordwall*

Pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan *wordwall* mencakup aspek pengalaman awal, perubahan suasana pembelajaran, kemudahan, kendala, dan cara mengatasi kendala. Temuan utama dirangkum dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pengalaman Guru dan Siswa dalam Menggunakan Media *Wordwall*

Nilai	Temuan Utama	Kode Data	Status Implementasi
Pengalaman awal	Guru tertarik karena <i>wordwall</i> menyediakan berbagai permainan edukatif; siswa senang karena pembelajaran dilakukan melalui kuis yang berbeda dari metode biasa	W.001, W.002, W.003, W.007, W.008	Temuan Inti
Perubahan suasana	Suasana menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan; siswa lebih bersemangat dan terlibat aktif	W.001, W.002, W.003, W.009, W.010	Temuan Inti
Kemudahan	Evaluasi otomatis, akses mudah, hemat waktu, membantu guru menilai sikap siswa, pembelajaran lebih efektif	W.001, W.002, W.003, W.011, W.012	Temuan Inti
Kendala	Jaringan internet terbatas, situs <i>error</i> , proyektor belum tersedia di semua kelas, fitur terbatas pada akun reguler, keterbatasan waktu membuat soal	W.001, W.002, W.003, W.013, W.014	Temuan Inti
Cara mengatasi	Mengganti dengan media lain, memindahkan soal dari buku paket, mengalihkan metode belajar (diskusi kelompok), membagikan tautan ke ponsel siswa	W.001, W.002, W.003, W.004	Temuan Inti

Sumber: Diolah dari data observasi dan wawancara, 2026

Pengalaman awal guru dalam menggunakan *wordwall* bervariasi namun umumnya positif. IYN mengaku tertarik karena *wordwall* menyediakan berbagai macam pilihan permainan edukatif. Meskipun ada pembatasan fitur untuk pengguna reguler, fitur yang tersedia dirasakan cukup banyak untuk digunakan (W.001). IRY mengawasi penggunaan *wordwall* dengan tantangan tersendiri, tetapi hal ini justru memberikan motivasi untuk mencoba metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (W.002). BHZ mengetahui *wordwall* dari saran IYN dan setelah mencobanya, ia mengakui bahwa medianya mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, dan siswa lebih menyukai belajar sambil bermain (W.003).

Siswa juga memberikan respons positif terhadap pengalaman pertama menggunakan *wordwall*. HZ merasa senang karena pembelajaran dilakukan melalui permainan kuis yang berbeda dari metode pembelajaran biasa (W.007). JN mengungkapkan rasa senangnya dan berharap *wordwall* juga digunakan pada pelajaran

lain karena medianya seru, fleksibel, menarik, dan tidak membosankan (W.008). IL menambahkan bahwa pengalaman menggunakan *wordwall* sangat seru, belajar jadi lebih semangat, tidak monoton, tidak mengantuk, dan lebih cepat paham materi (W.013). Perubahan suasana pembelajaran setelah menggunakan *wordwall* sangat terasa. IYN melaporkan bahwa *wordwall* mampu meningkatkan partisipasi siswa karena mereka terdorong untuk berkompetisi secara positif dalam menjawab pertanyaan (W.001).

BHZ menyatakan bahwa suasana menjadi lebih berwarna dan pembelajaran yang sebelumnya cenderung satu arah menjadi lebih interaktif (W.003). Siswa CY merasakan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup karena mereka berinteraksi secara langsung dengan soal-soal yang ditampilkan melalui *wordwall* (W.009). AS menambahkan bahwa belajar dengan *wordwall* membuat kelas menjadi lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah, dan ketika menjawab kuis dengan benar, kerja sama pertemanan terasa sekali (W.010). Namun, IRY memiliki pengalaman yang sedikit berbeda karena ia hanya menggunakan *wordwall* sebagai metode latihan dengan membagikan tautan tanpa menampilkannya di depan kelas. Meski demikian, ia mengakui bahwa nilai siswa meningkat saat evaluasi dengan *wordwall* (W.002).

Kemudahan yang dirasakan selama penggunaan *wordwall* sangat beragam. IYN menyatakan bahwa *wordwall* membantu guru menciptakan variasi dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, mudah diakses, dan membantu dalam menilai sikap siswa (W.001). IRY merasakan kemudahan dalam proses evaluasi karena hasil soal yang dikerjakan siswa akan otomatis langsung terlihat, sehingga guru tidak repot mengoreksi jawaban satu per satu (W.002). BHZ menambahkan bahwa selain penilaian otomatis, siswa menjadi lebih aktif dan memunculkan jiwa kompetensi serta kerja sama antar siswa (W.003). Siswa RF mengungkapkan bahwa *wordwall* mudah diakses dan digunakan, hemat waktu, serta menyenangkan karena dikerjakan bersama-sama dalam kelompok (W.011). ZH menambahkan bahwa belajar menjadi tidak bosan dan materi lebih cepat paham karena soal-soal disampaikan melalui bentuk permainan yang menarik (W.012).

Temuan ini relevan dengan komponen *Confidence* dan *Satisfaction* dalam teori motivasi ARCS (Kafrawi, 2021). Umpan balik langsung dari *wordwall* berupa skor dan koreksi otomatis membangun kepercayaan diri siswa dan memberikan kepuasan belajar, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk terus belajar. Kendala yang dihadapi selama penggunaan *wordwall* meliputi masalah teknis dan nonteknis. IYN melaporkan bahwa karena *wordwall* berbasis *website*, ada kalanya situs tidak dapat dibuka atau sistemnya *error*, meskipun sinyal internet dalam keadaan baik. Selain itu, proyektor hampir keseluruhan kelas ada, hanya di ruang kelas baru yang belum tersedia (W.001). IRY menyebutkan tantangan kurangnya waktu untuk membuat soal di *wordwall* karena harus membuat sendiri sesuai materi yang telah disampaikan, berbeda dengan soal yang sudah tersedia di buku paket (W.002).

BHZ menyoroti keterbatasan jaringan internet sebagai kendala paling sering, menyebabkan *website error* saat diakses dan membuat siswa yang awalnya antusias menjadi kurang semangat. Selain itu, ketika *wordwall* ditampilkan di depan kelas, antusiasme siswa sering terbawa hingga ke kelas sebelah dan mengganggu proses belajar

kelas lain (W.003). Dari sisi siswa, NL mengaku sejauh ini tidak ada kendala saat belajar dengan *wordwall* bersama IYN (W.014). Namun, JN mengeluhkan bahwa di ruang kelas baru yang ditempatinya, proyektor belum tersedia sehingga menjadi kendala saat ingin menggunakan *wordwall* dengan tampilan di depan kelas (W.008).

Cara mengatasi kendala yang muncul pun beragam. IYN mengatasinya dengan mengganti media lain karena *wordwall* juga berfungsi sebagai media tambahan. Sebagai guru, ia harus siap dan kreatif ketika satu media tidak dapat digunakan (W.001). IRY mengatasi kendala waktu dengan mengambil soal dari buku paket dan memindahkannya ke dalam *wordwall* (W.002). BHZ mengatasi kendala jaringan dengan memberikan pengalihan metode belajar, misalnya diskusi kelompok sambil menunggu sinyal kembali normal, serta mengontrol antusiasme siswa agar tidak mengganggu kelas lain (W.003). Siswa AG menambahkan bahwa ketika proyektor tidak tersedia, guru mengalihkan dengan mengakses *wordwall* menggunakan laptop atau membagikan kuis melalui tautan ke ponsel masing-masing siswa (W.004).

C. Kontribusi penggunaan media *website wordwall* terhadap motivasi belajar dan pembentukan akhlak islami siswa

Kontribusi *wordwall* terhadap motivasi belajar dan pembentukan akhlak Islami siswa mencakup perubahan motivasi, partisipasi aktif, perubahan sikap dan perilaku, nilai akhlak yang disampaikan, serta kontribusi terhadap pembentukan karakter Islami. Temuan utama dirangkum dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kontribusi Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar dan Pembentukan Akhlak Islami Siswa

Aspek Implikasi	Temuan Utama	Kode Data	Dampak
Perubahan motivasi belajar	<i>Wordwall</i> memberikan pengalaman belajar baru, kreatif, dan inovatif; siswa lebih tertantang mendapatkan poin; suasana belajar menyenangkan	W.001, W.002, W.003, W.015, W.016	Dampak Positif
Partisipasi aktif	Siswa yang biasanya diam menjadi aktif; muncul jiwa kompetisi dan kerja sama; pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru	W.001, W.002, W.003, W.004, W.017	Dampak Positif
Perubahan sikap dan perilaku	Siswa lebih fokus, disiplin, jujur, percaya diri, bertanggung jawab, dan peduli terhadap sesama	W.001, W.002, W.003, W.018	Dampak Positif
Nilai akhlak Islami	Nilai yang disampaikan meliputi larangan zina, akhlak <i>mahmudah-mazmumah</i> , menghindari perkelahian dan narkoba, penguatan akidah, serta musyawarah	W.001, W.002, W.003	Nilai Pendidikan
Kontribusi karakter Islami	Siswa memahami bahaya pergaulan bebas, hafal dalil Al-Quran, saling mengingatkan dalam kebaikan, menjadi teladan bagi adik kelas	W.001, W.002, W.003, W.004, W.019, W.020	Dampak Positif

Sumber: Diolah dari data observasi dan wawancara, 2026

Penggunaan *wordwall* membawa perubahan positif pada motivasi belajar siswa. IYN menjelaskan bahwa media interaktif *wordwall* sangat berpengaruh pada motivasi siswa karena memberikan pengalaman belajar baru, kreatif, inovatif, mudah digunakan, dan

memudahkan pemahaman materi. Ia memberi contoh bahwa setelah menyampaikan materi larangan mendekati zina melalui *wordwall*, siswa mulai paham akan bahaya dan dampak dari hal tersebut. Ketika ditugaskan menghafal ayat, siswa awalnya mengeluh, tetapi setelah diberitahu bahwa menghafal akan dilakukan bersama-sama menggunakan *wordwall*, respons siswa berubah menjadi semangat (W.001).

IRY mengamati bahwa setelah latihan menggunakan *wordwall*, siswa terlihat lebih aktif bertanya dan berusaha menjawab soal. Pada pertemuan selanjutnya, siswa menanyakan kapan dapat menggunakan *wordwall* lagi, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar (W.002). BHZ menjelaskan bahwa karena *wordwall* bersifat permainan dengan sistem poin, siswa menjadi lebih tertantang untuk mengingat materi agar dapat memenangkan permainan (W.003). Siswa PT dan RH mengkonfirmasi bahwa *wordwall* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi (W.015, W.016).

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi ARCS (Kafrawi, 2021). *Wordwall* mampu menarik perhatian (*Attention*) siswa melalui tampilan interaktif dan permainan yang menarik. Media ini juga relevan (*Relevance*) dengan kebutuhan pembelajaran karena materi dapat disesuaikan dengan pengalaman siswa. Umpan balik langsung membangun kepercayaan diri (*Confidence*) siswa, dan sistem skor serta apresiasi memberikan kepuasan (*Satisfaction*) dalam belajar (Efriyeneff & Fitria, 2021). *Wordwall* juga terbukti mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

IYN mengamati bahwa siswa yang biasanya diam saja kini mulai aktif antusias bekerja sama dalam kelompok untuk mendapatkan poin yang banyak. Ia juga sesekali mengajarkan siswa cara membuat soal menggunakan *wordwall*, sehingga siswa menjadi lebih aktif tidak hanya dapat menjawab kuis tetapi juga dapat membuat kuis (W.001). BHZ menambahkan bahwa *wordwall* membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak hanya berpusat pada guru (W.003). Kepala sekolah, IHR, mengamati bahwa sebelum menggunakan *wordwall*, interaksi antara guru dan siswa kurang, tetapi setelah penerapan, siswa menjadi lebih antusias berpartisipasi dan tidak ada lagi siswa yang diam-diam tertidur (W.004). SV juga merasakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (W.017).

Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam menciptakan pemahaman (Nisrina dkk., 2025). *Wordwall* yang digunakan secara berkelompok mendorong terjadinya *scaffolding* atau saling membantu antar siswa dalam memahami materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Perubahan sikap, perilaku, dan kedisiplinan siswa juga terlihat setelah pembelajaran menggunakan *wordwall*. IYN melaporkan bahwa siswa menjadi lebih fokus memperhatikan penjelasan materi dari guru, meskipun tidak setiap pertemuan menggunakan *wordwall*. Dari media yang interaktif dan pembentukan kelompok, siswa menjadi lebih disiplin, tertib, dan timbul rasa kerja sama antar sesama siswa (W.001).

IRY mengamati perubahan pada aspek kejujuran dan kedisiplinan. Sebelum menggunakan *wordwall*, beberapa siswa menyontek atau mengubah jawaban saat mengerjakan latihan. Setelah menggunakan *wordwall*, siswa perlahan menjadi jujur dan percaya diri karena dalam media *wordwall* tidak dapat mengulang atau mengubah

jawaban yang telah diklik, dan nilai akan otomatis muncul di akhir sesi kuis (W.002). BHZ melihat peningkatan rasa peduli dan kerja sama tim yang saling membantu. Siswa yang biasanya dalam kelompok tentu ada yang terima bersih, tetapi dengan *wordwall* mereka menjadi saling peduli untuk sama-sama memahami materi (W.003). Siswa NZ mengaku menjadi lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dan lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru (W.018).

Nilai-nilai akhlak Islami disampaikan melalui aktivitas pembelajaran menggunakan *wordwall* dalam berbagai bentuk. IYN menyampaikan materi larangan mendekati zina dan pergaulan bebas serta akhlak *mahmudah* dan *mazmumah*. Guru membuat kuis yang berkaitan dengan materi seperti soal studi kasus, misalnya "apa yang sebaiknya dilakukan siswa jika melihat guru yang sedang membawa barang yang banyak?" atau "apa dampak jika mendekati zina?" Dengan demikian, siswa diminta memilih jawaban yang sesuai dengan ajaran Islam (W.001). IRY menyampaikan materi mengenai menghindari perkelahian pelajar, minuman keras, dan narkoba. Siswa diminta menjawab kuis yang menganalisis dampak negatif kenakalan remaja terhadap masa depan, baik dari sisi kesehatan, hubungan sosial, maupun spiritual (W.002).

BHZ menyampaikan materi penguatan akidah, akhlak mulia, dan fikih kontemporer. Salah satu contohnya adalah mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan demokratis seperti memahami QS. Al-Imran ayat 159 tentang perintah bersikap lemah lembut, demokratis, dan musyawarah dalam kehidupan sehari-hari (W.003). Kontribusi *wordwall* terhadap pembentukan karakter Islami siswa dalam kehidupan sehari-hari sangat signifikan. IYN memberi contoh bahwa setelah menyampaikan materi larangan mendekati zina dan pergaulan bebas melalui *wordwall*, siswa mulai paham akan bahaya dan dampak dari hal tersebut, serta hafal dalil Al-Quran yang menyebutkan larangan mendekati zina.

Setelah pengamatan, siswa sudah mulai menerapkan akhlak baik di lingkungan sekolah, seperti ketika bertemu orang yang lebih tua mereka senyum dan memberi salam, bahkan saling mengingatkan jika ada teman yang tidak sopan (W.001). IRY menambahkan bahwa *wordwall* mempermudah pemahaman siswa untuk sadar akan mengapa Islam melarang perkelahian, minuman keras, dan narkoba. Namun ia mengakui bahwa tetap diperlukan pengawasan lebih lanjut agar siswa benar-benar maksimal menjauhi hal-hal negatif tersebut (W.002). BHZ menjelaskan bahwa dengan pemahaman yang kuat sebagai siswa kelas paling tinggi, mereka dapat memberikan teladan kepada adik-adik tingkatnya, misalnya mengajak melaksanakan salat tepat waktu dengan lemah lembut yang penuh wibawa (W.003).

Kepala sekolah, IHR, mengapresiasi perubahan positif yang cepat dari penggunaan *wordwall*. Ia memberi contoh mendengar siswa berkata, "Eh, itu BKN kayaknya kesusahan membawa kabel dan *sound system*, kita bantu yuk" dan "Jangan pacaran, karena pacaran itu dapat mendekati zina, takut nanti Allah murka, sudah jelas ada ayatnya" (W.004). Siswa AY mengaku bahwa setelah belajar dengan *wordwall*, ia merasa adanya kesadaran untuk jadi lebih baik, lebih disiplin, sabar, dan bertambah pengetahuan. Ia baru paham bahwa sikap yang benar ternyata ada dalil dan haditsnya (W.019). LO menambahkan bahwa materi yang susah dipahami menjadi lebih mudah, dan ia lebih memahami mengapa harus menghindari zina, pergaulan bebas, dan minum

alkohol karena semua itu melindungi diri dari hal-hal yang tidak bermanfaat dan berdampak buruk untuk masa depan (W.020).

Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Ulfi & Aryati, 2025) bahwa kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat mempengaruhi sikap religius peserta didik, termasuk akhlak, ibadah, dan tanggung jawab. *Wordwall* sebagai media interaktif terbukti tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga mendukung pembentukan karakter Islami sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dengan demikian, pemanfaatan *wordwall* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi dan pembentukan karakter Islami pada siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa media *wordwall* dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 14 Palembang pada berbagai tahapan, mulai dari apersepsi, penyampaian materi, latihan, hingga evaluasi. Guru menggunakan *wordwall* dengan menampilkannya di depan kelas atau membagikan tautan kuis melalui ponsel siswa. Pengalaman guru dan siswa menunjukkan bahwa *wordwall* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan jaringan internet, proyektor yang belum tersedia di semua ruang kelas, fitur terbatas pada akun reguler, serta keterbatasan waktu guru dalam membuat soal. Penggunaan *wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan pembentukan akhlak Islami siswa. Media ini mendorong partisipasi aktif, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Nilai-nilai akhlak Islami yang disampaikan meliputi larangan mendekati zina, akhlak *mahmudah* dan *mazmumah*, serta penguatan akidah. Kontribusi terhadap pembentukan karakter Islami tercermin dari pemahaman siswa tentang bahaya pergaulan bebas, kebiasaan saling mengingatkan dalam kebaikan, serta kemampuan menjadi teladan bagi adik kelas. Dengan demikian, *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi dan pembentukan karakter Islami siswa.

Daftar Pustaka

- Aryati, A. (2023). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Edisi Revisi)* (Revisi). Bumi Aksara.
- Aryati, A., Wijaya, I., Pratama, A., & Yanuarti, E. (2023). The Parents Efforts to Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 5353–5359.
- Berliana, S., & Widiyono, A. (2025). Efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi gaya SD Negeri 1 Tahunan. *Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 241–249.
- Efriyenef, F., & Fitria, Y. (2021). Penerapan Model ARCS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 151–156. <https://doi.org/10.30653/003.202172.189>
- Fikriansyah, M., & Layyinnati, I. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis *website* (*Wordwall*) terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran fiqih kelas VII di

- SMP Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–10.
- Hasan, M., Milawati, Darajat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anawari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (Cetakan pertama). Tahta Media Group.
- Kafrawi, M. (2021). Penerapan strategi motivasional ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar fisika siswa kelas VIII di MTs Raudlatussibyan NW Belencong tahun pelajaran 2021/2022. *KONSTAN (Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika)*, 6(2), 95–104.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Fourth edition). SAGE.
- Nisrina, P., Suresman, E., & Parhan, M. (2025). Revitalisasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui *Wordwall*: Solusi media pembelajaran yang menyenangkan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 1–9.
- Nurfadhillah, S. (2018). *Media Pembelajaran* (Cetakan pertama). CV Jejak.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Rokhmawati, A., Sathye, M., & Sathye, S. (2015). The Effect of GHG Emission, Environmental Performance, and Social Performance on Financial Performance of Listed Manufacturing Firms in Indonesia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 211, 461–470. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.061>
- Setiawan, A. J., Munandar, A., & Jalaluddin, M. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar murid di SMAN 51 Jakarta. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 9(1), 78–86.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-26). Alfabeta.
- Syamsidar, S., Marzuki, M., Nurbayani, N., & Harmaini, H. (2025). The Implementation of *Wordwall* Media to Improve Students' Learning Outcomes in Islamic Religious Education (PAI) for Fifth-Grade Students at SDN Lambada Klieng, Aceh Besar. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 7(1), 85–95. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v7i1.8230>
- Ulfi, K., & Aryati, A. (2025). Pengaruh kegiatan keagamaan terhadap akhlak dan ibadah siswa (studi kasus kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Palembang). *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 1–12.