Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education
Vol. 7 No. 11 (2026), hlm. 217-232, DOI: 10.32832/itjmie.v7i11.24930
ISSN: 2654-5845 (Online)

Implementasi media *Wordwall* pada mata pelajaran Al-Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar

Novita Utami*, Azwar Hadi, Sayid Habiburrahman, Jamaludin, Suroso
Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia
*novitautm5@gmail.com

Abstract

Monotonous, teacher-centered methods dominate Islamic Religious Education in elementary schools, resulting in low student motivation characterized by passive attitudes, lack of confidence, and disengagement. This study aims to describe Wordwall implementation, analyze supporting and inhibiting factors, and evaluate its effectiveness in enhancing learning motivation in the Al-Islam subject. A qualitative descriptive approach was used, with data from eight non-participant observations, semi-structured interviews with the principal, curriculum vice principal, teacher, and three students, plus documentation and evaluation results. Data analysis followed the Miles and Huberman model with triangulation. Findings reveal Wordwall was implemented systematically through six features (matching pairs, quizzes, random wheel, pop the balloons, crossword puzzles, and anagrams), with active student participation. Supporting factors include principal support and teacher readiness, while slow internet connectivity was the main obstacle. Wordwall transformed passive students into confident learners, with 21 of 23 students achieving mastery and memorizing all seven Names of the Day of Judgment. This study concludes that Wordwall creates interactive and enjoyable Al-Islam learning. Al-Islam teachers should integrate Wordwall into other Islamic topics, while schools should facilitate digital media training. The contribution offers a replicable model for integrating educational games into Islamic Education at elementary level, particularly for eschatological content.

Keywords: *Al-Islam; educational games; elementary school; learning motivation; wordwall media.*

Abstrak

Metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru masih mendominasi Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan sikap pasif, kurang percaya diri, dan mudah bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *Wordwall*, menganalisis faktor pendukung dan penghambat, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan data yang diperoleh melalui delapan kali observasi non-partisipan, wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru Al-Islam, dan tiga orang siswa, serta dokumentasi dan hasil evaluasi pembelajaran. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan triangulasi sumber dan teknik untuk menjamin keabsahan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* diimplementasikan secara sistematis melalui enam fitur, yaitu menjodohkan (*matching pairs*), kuis pilihan ganda (*multiple-choice quiz*), roda acak (random wheel), balon pecah (*pop the balloons*), teka-teki silang (*crossword puzzle*), dan *anagram* (*anagram*), dengan partisipasi aktif dari seluruh siswa. Faktor pendukung

Copyright (c) author/s (2026)
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC-BY-SA)
Article Information: Submitted 18 August 2026, Accepted 07 November 2026, Published 15 November 2026

implementasi meliputi dukungan penuh dari kepala sekolah dan kesiapan guru dalam berinovasi, sementara koneksi internet yang lambat menjadi kendala utama yang dihadapi. *Wordwall* terbukti mampu mengubah siswa yang pasif menjadi pembelajar yang percaya diri, dengan 21 dari 23 siswa mencapai ketuntasan belajar dan mampu menghafal seluruh tujuh nama Hari Akhir. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Wordwall* menciptakan pembelajaran Al-Islam yang interaktif dan menyenangkan. Guru Al-Islam disarankan untuk mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam topik-topik keislaman lainnya, sementara sekolah perlu memfasilitasi pelatihan media digital bagi guru. Kontribusi penelitian ini menawarkan model yang dapat direplikasi untuk mengintegrasikan *game* edukasi ke dalam Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk materi eskatologis.

Kata kunci: Al-Islam; *game* edukasi; sekolah dasar; motivasi belajar; media *wordwall*.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar Indonesia menghadapi tantangan persisten yang melemahkan efektivitasnya dalam membentuk karakter dan pengembangan spiritual siswa. Meskipun kurikulum nasional menekankan keseimbangan antara capaian kognitif dan afektif, pembelajaran PAI masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru dan berorientasi pada pencapaian kognitif semata, dengan perhatian minimal terhadap pengembangan berpikir kritis, keterlibatan emosional, dan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Islam (Akhyar, 2024). Fenomena ini tidak hanya terjadi di Indonesia*; Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD, 2023) melaporkan bahwa di seluruh negara anggotanya, kinerja siswa dalam mata pelajaran kunci mengalami penurunan rekor, dan banyak sistem pendidikan masih bergantung pada metode ceramah tradisional yang gagal melibatkan siswa secara aktif.

Secara nasional, Laporan Asesmen Nasional Kementerian Pendidikan tahun 2023 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar memersepsikan PAI sebagai mata pelajaran yang monoton, dengan motivasi rendah yang tercermin dalam sikap pasif, ketidakperhatian selama pembelajaran, dan kurangnya keseriusan dalam menyelesaikan tugas Jainiyah dkk. (2023); Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023). Mata pelajaran Al-Islam di sekolah dasar Muhammadiyah menjadi contoh nyata dari tantangan ini, di mana pembelajaran sering disampaikan melalui pendekatan verbalistik yang mengutamakan hafalan daripada pemahaman yang bermakna (Dafidt & Darraz, 2024).

Akibatnya, siswa memperoleh pengetahuan keagamaan secara superfisial tanpa kemampuan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, yang berujung pada ketidakterlibatan dan menurunnya motivasi. Padahal, motivasi belajar memainkan peran yang menentukan dalam keberhasilan proses pendidikan; semakin kuat motivasi siswa untuk belajar, semakin optimal kualitas pembelajaran yang dapat dicapai Sunarti (2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan ini menuntut proses

pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai keagamaan.

Kemajuan teknologi informasi yang pesat telah membuka peluang signifikan bagi inovasi pembelajaran, termasuk pemanfaatan media berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi siswa (Sadiman, 2018). Dalam konteks ini *game* edukasi memiliki keunggulan tersendiri karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, merangsang keterlibatan, dan memotivasi pemain untuk terus berkembang (Muratet, 2009). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat meningkatkan kesadaran dan motivasi belajar siswa, mengembangkan keterampilan, memperluas pengetahuan, mendorong komunikasi dan kolaborasi, serta mengintegrasikan pengalaman belajar (Asmadi, 2022). Secara spesifik platform *Wordwall* sebagai media *game* edukasi digital menyediakan 18 *template* gratis yang memungkinkan guru beralih dari satu jenis aktivitas ke aktivitas lainnya, sehingga menjaga antusiasme siswa dan mencegah kebosanan (Moorhouse & Kohnke, 2024).

Teori determinasi diri (*self-determination theory*) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik siswa berkembang ketika kebutuhan mereka akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. *Game* edukasi seperti *Wordwall* memiliki potensi untuk memenuhi ketiga kebutuhan ini melalui mekanisme permainan yang interaktif dan kolaboratif (Ryan & Deci, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan *Wordwall* di berbagai konteks pembelajaran. Di tingkat universitas menurut Alfares (2025) serta Moorhouse & Kohnke (2024) menemukan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris melalui template interaktif dan fitur gamifikasi.

Di tingkat sekolah dasar penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi pembelajaran tematik dan minat siswa, Isnanda & Suryadi (2025) menemukan bahwa *game* edukasi berbasis *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Aeni dkk. (2022) mengembangkan *game* edukasi berbasis *Wordwall* untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar dan menemukannya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi keislaman. Amri (2025) meneliti integrasi gamifikasi daring dalam PAI dan menemukan bahwa platform seperti *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Canva* efektif meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan kesadaran moral siswa.

Menurut Rohmah (2026) melakukan tinjauan literatur sistematis yang mengonfirmasi bahwa *Wordwall* menciptakan pembelajaran PAI yang interaktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Azri & Hamzah (2026) dengan menggunakan pedoman PRISMA, mengidentifikasi bahwa gamifikasi digital dalam Pendidikan Agama Islam berdampak signifikan terhadap motivasi dan penguasaan siswa. Selain itu Arifin dkk. (2021) dan Nurdyansyah (2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* untuk sekolah dasar Islam dan menemukannya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun berbagai kontribusi tersebut telah diberikan, beberapa keterbatasan masih teridentifikasi. Studi oleh Alfares (2025) serta Moorhouse & Kohnke (2024)

berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris di tingkat universitas, sehingga tidak menangkap konteks pendidikan agama di sekolah dasar. Penelitian oleh Isnanda dan Isnanda & Suryadi (2025) serta Susanti dkk. (2025) dilakukan di sekolah dasar tetapi tidak secara spesifik mengkaji mata pelajaran Al-Islam dengan konten eskatologis seperti nama-nama Hari Akhir. Sementara Rohmah (2026) serta Azri & Hamzah (2026) melakukan tinjauan literatur mereka tidak menyediakan data implementasi empiris berbasis kelas. Lebih lanjut belum ada penelitian sebelumnya yang secara sistematis mengkaji implementasi *Wordwall* dalam mata pelajaran Al-Islam di sekolah dasar Muhammadiyah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif mendalam yang secara simultan menganalisis proses, faktor pendukung dan penghambat, serta dampak terukur terhadap motivasi belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, penelitian ini mengkaji konten eskatologis (tujuh nama Hari Akhir) menggunakan *Wordwall* di tingkat sekolah dasar, yang belum pernah diteliti sebelumnya. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif mendalam selama delapan sesi sistematis yang tidak hanya mengukur efektivitas tetapi juga menangkap proses implementasi, faktor pendukung, dan faktor penghambat. Ketiga, penelitian ini menyediakan bukti empiris dari konteks sekolah dasar Muhammadiyah, menawarkan model yang dapat direplikasi untuk mengintegrasikan *game* edukasi digital ke dalam pembelajaran Al-Islam dengan tetap menjaga nilai-nilai keislaman. Kurikulum Pendidikan Muhammadiyah (KPM) 2024 yang diterbitkan oleh Majelis Dikdasmen PNF PP Muhammadiyah mengintegrasikan Kurikulum Nasional dengan ISMUBA (Al-Islam, Kemuhammadiyahan, dan Bahasa Arab), sehingga penelitian ini sejalan dengan upaya penguatan pembelajaran Al-Islam di lingkungan Muhammadiyah. Penguatan Pembelajaran ISMUBA di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah yang didiskusikan secara resmi oleh PP Muhammadiyah pada Juli 2026 juga menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran Al-Islam.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan penelitian dan posisi penelitian ini, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran Al-Islam di SD Muhammadiyah 14 Palembang, menganalisis faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi implementasi media *Wordwall*, dan mengevaluasi efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam. Secara sistematis, pertanyaan penelitian dirumuskan untuk menyelaraskan dengan tahapan pembelajaran: bagaimana media *Wordwall* direncanakan dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran Al-Islam? bagaimana media *Wordwall* diimplementasikan, dan faktor apa saja yang mendukung dan menghambat implementasinya? dan apa dampak implementasi media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa?

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur tentang integrasi teknologi dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya mengenai penggunaan *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru, kepala sekolah, dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar Muhammadiyah, yang tetap selaras dengan visi pendidikan

Muhammadiyah yang adaptif terhadap perkembangan kontemporer tanpa kehilangan nilai-nilai keislaman (Dafidt & Darraz, 2024). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendikbudristek Nomor 67 Tahun 2024 tentang Fasilitasi Terhadap Organisasi Profesi Guru juga menegaskan bahwa guru profesional dituntut untuk terus mengembangkan kompetensinya, termasuk dalam mengadopsi teknologi pembelajaran yang inovatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang implementasi media *Wordwall* dalam mata pelajaran Al-Islam di SD Muhammadiyah 14 Palembang. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna, memahami proses, dan mendeskripsikan fenomena dalam *setting* alamiahnya (Creswell & Poth, 2018). Metode deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran sistematis mengenai tahapan implementasi, faktor-faktor yang mempengaruhi, dan perubahan motivasi belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari hingga Februari 2026 di SD Muhammadiyah 14 Palembang, Sumatera Selatan. Sekolah dipilih secara *purposif* karena aktif mengembangkan inovasi pembelajaran, memiliki dukungan kepala sekolah terhadap integrasi teknologi, dan memberikan aksesibilitas untuk delapan sesi observasi. Subjek penelitian adalah guru ISMUBA (Al-Islam, Kemuhammadiyahan, dan Bahasa Arab) serta 23 siswa Kelas IV C, yang dipilih secara *purposif* karena guru bersedia mengimplementasikan *Wordwall* dan siswa menunjukkan karakteristik yang beragam (pembelajar aktif, pemalu, dan kurang fokus), sehingga memungkinkan diperolehnya perspektif yang bervariasi tentang pengalaman belajar. Data primer diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru, dan tiga siswa (AD sebagai siswa aktif, Dara sebagai siswa pemalu, dan AF sebagai siswa dengan fokus rendah). Data sekunder meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hasil evaluasi, dan dokumentasi foto kegiatan.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, observasi non-partisipan sebanyak delapan sesi yang berfokus pada implementasi, faktor pendukung dan penghambat, serta respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Kedua, wawancara semi-terstruktur dengan informan kunci untuk menggali informasi mendalam tentang perencanaan, pelaksanaan, dan dampak penggunaan *Wordwall*. Ketiga, dokumentasi berupa RPP, hasil evaluasi siswa, dan foto-foto kegiatan pembelajaran yang memperkuat data observasi dan wawancara. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles dkk., 2014). Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada aspek-aspek penting yang berkaitan dengan implementasi *Wordwall*. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan triangulasi sumber (memeriksa informasi dari berbagai informan) dan triangulasi teknik (membandingkan data dari observasi,

wawancara, dan dokumentasi) sebagaimana direkomendasikan oleh (Creswell & Poth, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, observasi non-partisipan selama delapan sesi dan analisis dokumentasi di SD Muhammadiyah 14 Palembang, ditemukan tiga temuan utama yang akan dipaparkan dan dibahas secara sistematis berikut ini.

A. Perencanaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Al-Islam

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pemahaman guru Gen-Z terhadap budaya Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran Al-Islam di Kelas IV C SD Muhammadiyah 14 Palembang diawali dengan tahap perencanaan yang sistematis. Guru melakukan koordinasi dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum untuk mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi nama-nama Hari Akhir. Perencanaan ini mencakup penetapan enam fitur *Wordwall* yang akan digunakan, yaitu menjodohkan (*matching pairs*), kuis pilihan ganda (*multiple-choice quiz*), roda acak (*random wheel*), balon pecah (*pop the balloons*), teka-teki silang (*crossword puzzle*), dan *anagram* (*anagram*). Tabel 1 merangkum temuan utama terkait perencanaan media *Wordwall*.

Tabel 1. Perencanaan Fitur *Wordwall* dalam Pembelajaran Al-Islam

Fitur *Wordwall*	Tujuan Penggunaan	Indikator Pencapaian	Kode Data
Menjodohkan (Matching Pairs)	Memasangkan nama Hari Akhir dengan artinya	Siswa mampu menyebutkan arti 7 nama Hari Akhir	RPP; CW 02
Kuis Pilihan Ganda (Multiple-Choice Quiz)	Menguji pemahaman konsep Hari Akhir	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar	RPP; CW 02
Roda Acak (Random Wheel)	Memberikan variasi dan tantangan dalam menjawab	Siswa mampu menjawab pertanyaan secara acak	RPP; CW 03
Balon Pecah (Pop the Balloons)	Meningkatkan antusiasme dan fokus belajar	Siswa menunjukkan semangat dan partisipasi aktif	RPP; CW 03
Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle)	Melatih kolaborasi dan daya ingat siswa	Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok	RPP; CW 03
Anagram	Melatih penguasaan ejaan dan hafalan	Siswa mampu menyusun kata dengan benar	RPP; CW 03

Sumber: Diolah dari RPP dan wawancara (CW), 2026

Pada tahap awal, guru mengakui merasa gugup karena belum pernah menggunakan *Wordwall* sebelumnya. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi, sehingga penggunaan *Wordwall* sangat sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (CW 02). Guru mengungkapkan dalam wawancara: "Awalnya saya agak bingung, Bu, karena belum pernah pakai. Tapi setelah diarahkan Ibu N, saya mulai pelan-pelan. Pertama saya buat RPP, tentukan materi dan indikator. Setelah itu saya buka *Wordwall* dan coba-coba membuat *game*. Saya pilih *template* yang paling mudah dulu, yaitu menjodohkan" (CW 03). Catatan lapangan juga mendokumentasikan bahwa setelah mendapat bimbingan

intensif dari peneliti, guru mulai percaya diri dan mampu mempersiapkan perangkat pembelajaran secara sistematis (CLO 1).

Temuan ini sejalan dengan teori peran guru profesional yang dikemukakan oleh Munawir dkk. (2022) yang menyatakan bahwa guru profesional memiliki kemampuan integratif dalam merancang proses pembelajaran, mencakup kapasitas merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru dalam penelitian ini tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam RPP, menyelaraskan dengan indikator pencapaian, dan mengantisipasi tantangan teknis dengan menyiapkan materi cadangan *offline*. Temuan ini juga sejalan dengan kerangka TPACK *(Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang dikemukakan oleh Mishra & Koehler (2006) di mana integrasi teknologi yang efektif membutuhkan pemahaman guru tentang teknologi, pedagogi, dan konten secara terintegrasi.

Persiapan guru terhadap materi cadangan *offline* menunjukkan profesionalisme antisipatif yang konsisten dengan temuan Afidah & Subekti (2024) bahwa tantangan infrastruktur menuntut kemampuan adaptasi guru. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen juga menegaskan bahwa guru profesional dituntut memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang dikembangkan melalui penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perencanaan yang matang ini menjadi fondasi bagi keberhasilan implementasi *Wordwall* di sesi-sesi berikutnya.

B. Implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran Al-Islam

Hasil penelitian mengidentifikasi bahwa implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran Al-Islam dilaksanakan melalui enam fitur yang digunakan secara bertahap selama delapan sesi pertemuan, masing-masing dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pelaksanaan ini menunjukkan partisipasi aktif dari seluruh siswa dan didukung oleh berbagai faktor pendukung maupun penghambat. Tabel 2 merangkum temuan utama terkait implementasi fitur *Wordwall*.

Tabel 2. Implementasi Fitur *Wordwall* dalam Pembelajaran Al-Islam

Pertemuan	Fitur *Wordwall*	Aktivitas Siswa	Respons Siswa	Kode Data
1	Menjodohkan (Matching Pairs)	Memasangkan nama Hari Akhir dengan artinya	Antusias, masih ada siswa yang grogi (Dara)	CLO 2; CW 04
2	Kuis Pilihan Ganda	Menjawab pertanyaan tentang Hari Akhir	Mulai berani menjawab pertanyaan	CLO 3; CW 05
3	Roda Acak (Random Wheel)	Menjawab pertanyaan berdasarkan putaran roda	Semangat dan kompetitif	CLO 4; CW 06
4	Balon Pecah (Pop the Balloons)	Memilih balon dan menjawab pertanyaan	Paling antusias, menjadi favorit siswa	CLO 5
5	Teka-Teki Silang	Diskusi kelompok menjawab TTS	Kolaboratif dan aktif berdiskusi	CLO 6
6	*Anagram*	Menyusun huruf menjadi nama Hari Akhir	Menantang, meningkatkan daya ingat	CLO 7
7-8	Review & Evaluasi	Penguatan materi dan evaluasi komprehensif	21 dari 23 siswa tuntas (nilai ≥75)	CLO 7; CW 03

Sumber: Diolah dari data observasi (CLO) dan wawancara (CW), 2026

Pada sesi pertama, guru memulai dengan fitur menjodohkan (*matching pairs*) dan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Catatan lapangan mendokumentasikan: "Setelah 20 menit, Ibu S membuka laptop dan menghubungkannya dengan LCD proyektor. Tampilan *Wordwall* muncul. Siswa langsung bersemangat. 'Wah, *game*, *game*!' Ibu S meminta mereka tenang dan menjelaskan cara bermain" (CLO 2). Pada sesi kedua, guru menggunakan fitur kuis pilihan ganda. Observasi mencatat: "Ibu S menampilkan *Wordwall* dengan fitur kuis pilihan ganda. Pertanyaan pertama: 'Hari manusia dibangkitkan dari kuburnya disebut?' Pilihan A: Yaumul Hisab, B: Yaumul *Ba'ats*, C: Yaumul Mizan. Giliran IR, dia memilih B. Benar. Tepuk tangan" (CLO 3). Sesi ketiga menggunakan fitur roda acak: "Ibu S membuka *Wordwall*, fitur roda acak. Roda berputar, berhenti di nomor 4. Giliran AF. Pertanyaan: 'Sebutkan arti Yaumul Jaza!' AF menjawab 'Hari Pembalasan.' Benar" (CLO 4).

Sesi keempat dengan fitur balon pecah menjadi momen paling antusias. Observasi mencatat: "Pukul 08.15, Ibu S membuka laptop dan menampilkan *Wordwall*. Fitur 'Balon Pecah' muncul. Balon-balon berwarna-warni ditampilkan di layar. Siswa langsung '*Waaah*' kegirangan" (CLO 5). Fitur balon pecah yang menjadi favorit siswa karena tampilan visualnya yang menarik dan efek suaranya mengonfirmasi teori Muratet (2009) bahwa *game* memiliki kualitas menghibur, dapat merangsang, dan memotivasi pemain untuk terus berkembang. Fitur teka-teki silang digunakan pada sesi kelima dengan pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil.

Observasi mencatat: "Ibu S membagi siswa menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok mendapat teka-teki silang di kertas. Petunjuk mendatar 1: 'Hari perhitungan amal (6 huruf)'. Kelompok AD berdiskusi, menjawab 'HISAB'. Benar. Ibu S memberi poin" (CLO 6). Sesi keenam menggunakan fitur *anagram*. Observasi mencatat: "Giliran *anagram*. Muncul kata 'B-U-A-L- M-U-A-J-A-Z-A'. DV mengangkat tangan, menjawab 'YAUMUL JAZA'. Ibu S bertanya artinya. Dara menjawab 'Hari Pembalasan'. Ibu S memujinya" (CLO 7). Sesi ketujuh difokuskan pada penguatan materi dengan mereviu semua fitur yang telah dipelajari, sedangkan sesi kedelapan digunakan untuk evaluasi komprehensif.

Penggunaan enam fitur yang berbeda ini menunjukkan pemahaman guru tentang pentingnya variasi dalam pembelajaran untuk menjaga antusiasme siswa, yang memperkuat konsep media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Sadiman, 2018) bahwa media berfungsi sebagai perantara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi siswa. Moorhouse & Kohnke (2024) menjelaskan bahwa *Wordwall* menyediakan berbagai template yang memungkinkan pengguna beralih dari satu jenis aktivitas ke aktivitas lainnya, dan guru dalam penelitian ini memanfaatkan keunggulan ini secara optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian Plass dkk. (2015) yang menyatakan bahwa fondasi pembelajaran berbasis *game* terletak pada kemampuan *game* untuk menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan adaptif sesuai dengan kebutuhan kognitif dan afektif siswa.

Penataan strategis dari fitur yang sederhana (menjodohkan) ke fitur yang lebih kompleks (*anagram*) juga sejalan dengan zona perkembangan proksimal Vygotsky, di mana siswa diberikan tantangan yang terus meningkat seiring dengan perkembangan kemampuan mereka. Selama pelaksanaan implementasi, teridentifikasi beberapa faktor

pendukung dan penghambat. Tabel 3 merangkum temuan utama terkait kedua faktor tersebut.

Tabel 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media *Wordwall*

Faktor	Jenis	Temuan Utama	Kode Data
Pendukung	Internal	Antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	CW 04, CW 05, CW 06
Pendukung	Eksternal	Dukungan kepala sekolah; kesiapan guru berinovasi; fleksibilitas Kurikulum Merdeka	CW 01, CW 02, CW 03
Penghambat	Internal	Koneksi internet lambat dan tidak stabil; keterbatasan perangkat LCD	CLO 1; CW 03
Penghambat	Eksternal	Kompetensi teknologi guru yang bervariasi; keterbatasan sarana prasarana	CW 01; CW 03

Sumber: Diolah dari data observasi (CLO) dan wawancara (CW), 2026

Faktor pendukung internal yang utama adalah antusiasme dan motivasi siswa. Wawancara dengan siswa mengonfirmasi hal ini. AD mengatakan: "Senang sekali, Bu. Jadi *nggak ngantuk*. Biasanya kalau Ibu S cuma *nerangin*, saya *ngantuk*. Tapi kalau main *game*, saya melek" (CW 04). Dara juga mengungkapkan: "Senang, Bu. Saya jadi berani jawab soal karena seru. Dulu saya takut kalau Ibu S *nunjuk* saya, tapi sekarang saya berani" (CW 05). AF menambahkan: "Senang, Bu. Soalnya saya jadi bisa hafalan. Dulu saya *diem aja*, tapi sekarang saya sering maju karena seru" (CW 06).

Faktor pendukung eksternal meliputi dukungan kepala sekolah, kesiapan guru berinovasi, dan fleksibilitas Kurikulum Merdeka. Kepala sekolah menyatakan: "Saya sangat mengapresiasi, Bu N. Ibu S memang guru yang aktif, selalu mau belajar hal baru. Ketika beliau bilang mau mencoba *Wordwall*, saya langsung dukung. Respons saya sangat positif karena belum banyak guru yang mau berinovasi. Apalagi media berbasis *game* ini cocok untuk anak SD yang dunianya masih bermain" (CW 01). Kepala sekolah juga merencanakan pengembangan lebih lanjut: "Rencananya Ibu S akan diminta berbagi dengan semua guru, tidak hanya ISMUBA. *Wordwall* bisa untuk semua mata pelajaran. Kami ingin gerakan kolektif, bulan depan akan ada *workshop* internal dengan Ibu S sebagai pemateri" (CW 01). Guru Al-Islam juga menunjukkan sikap proaktif: "Saya berencana mencoba membuat *game* untuk materi lain, Bu. Tidak hanya nama-nama Hari Akhir. Materi tentang puasa, salat, sejarah nabi, insya Allah saya coba bikin *Wordwall* juga. Saya juga ingin berbagi dengan guru lain" (CW 03).

Temuan ini sejalan dengan teori kepemimpinan pendidikan yang dikemukakan oleh Munawir dkk. (2022) bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada dukungan sistem dan manajemen sekolah. Penelitian ini juga memperkuat temuan Sopian (2016) tentang tugas, peran, dan fungsi guru profesional, yang menekankan bahwa guru harus terus mengembangkan kompetensinya, termasuk kompetensi pedagogik dan profesional di bidang teknologi pendidikan. Hal ini juga sejalan dengan Permendikbudristek Nomor 67 Tahun 2024 tentang Fasilitasi Terhadap Organisasi Profesi Guru yang mendorong pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan, termasuk adaptasi terhadap teknologi pembelajaran.

Adapun faktor penghambat internal yang utama adalah koneksi internet yang lambat dan tidak stabil. Observasi awal mencatat: "Peneliti mengecek *WiFi* sekolah. Sinyal ada di ruang guru tapi agak lambat. Ibu S mengatakan kadang bermasalah ketika banyak

yang pakai. Kami sepakat menyiapkan materi *offline* jika jaringan bermasalah" (CLO 1). Guru mengonfirmasi: "Kendala terbesar itu koneksi internet, Bu. Kadang pagi lancar, tiba-tiba *lemot*. Apalagi kalau banyak yang pakai. Pernah pas mau main balon pecah, *loadingnya* lambat. Anak-anak ribut *nunggu*. Saya *refresh* atau ganti koneksi, kadang pakai *hotspot* HP. Pernah *Wordwall error* server, saya ambil rencana cadangan pakai *game offline* atau kertas. Saya selalu siapkan cadangan" (CW 03). Faktor penghambat eksternal meliputi kompetensi teknologi guru yang bervariasi dan keterbatasan sarana prasarana. Kepala sekolah menjelaskan: "Kemampuan guru, tidak semuanya melek teknologi, terutama guru senior perlu pendampingan khusus" (CW 01). Guru juga mengungkapkan: "Kadang kami rebutan LCD dengan guru lain. Saya harus *booking* jauh-jauh hari" (CW 03).

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Afidah & Subekti, 2024) yang menyoroti bahwa implementasi teknologi di kelas tidak dapat dipisahkan dari tantangan infrastruktur dan kesiapan guru. Meskipun demikian, kemampuan guru dalam mengantisipasi hambatan dengan menyiapkan materi cadangan *offline* dan menggunakan *hotspot* pribadi menunjukkan kemampuan adaptasi dan profesionalisme yang merupakan bagian dari kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru, sebagaimana ditekankan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

C. Dampak media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Wordwall* memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, yang tercermin dari perubahan perilaku siswa dari pasif menjadi aktif dan percaya diri, serta peningkatan hasil belajar yang terukur. Tabel 4 merangkum temuan utama terkait perubahan perilaku dan motivasi belajar siswa.

Tabel 4. Perubahan Perilaku dan Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Sebelum Implementasi	Setelah Implementasi	Kode Data
Keberanian bertanya/menjawab	Siswa pasif dan takut (Dara)	Siswa aktif mengangkat tangan dan berani menjawab	CLO 2 → CLO 7; CW 05
Fokus dan konsentrasi belajar	Siswa mudah bosan dan tidak fokus (AF)	Siswa antusias dan fokus mengikuti pembelajaran	CLO 4 → CLO 7; CW 06
Kemampuan menghafal	Kesulitan menghafal 7 nama Hari Akhir	Hafal semua 7 nama Hari Akhir di luar kepala	CLO 7; CW 03
Hasil belajar	Banyak siswa di bawah KKM	21 dari 23 siswa tuntas (nilai ≥75) dengan rata-rata 86,5	CW 02; CW 03

Sumber: Diolah dari data observasi (CLO) dan wawancara (CW), 2026

Transformasi perilaku siswa terlihat sangat jelas pada kasus DV, seorang siswa pemalu. Pada sesi pertama, observasi mencatat: "Giliran DV. Dia di paling belakang dan jarang bicara. Dia berjalan ke depan pelan-pelan. Tangannya gemetar saat memegang *stylus*. Ibu S mendampinginya. Dia menarik garis dari Yaumul Jaza ke Hari Pembalasan. Benar" (CLO 2). Namun, pada sesi kedua, perubahan mulai terlihat: "DV yang kemarin berjalan gemetar ke depan, hari ini mengangkat tangan dua kali. Satu benar. Ibu S memujinya di depan kelas. Dara tersipu tapi matanya berbinar" (CLO 3). Pada sesi keempat, Dara menunjukkan kemajuan lebih lanjut: "Peneliti mengamati DV. Saat

giliran Dara, dia memilih balon ungu. Balon pecah, pertanyaan: 'Sebutkan tiga nama Hari Akhir!' Dara menyebut Yaumul *Ba'ats*, Hisab, Mizan. Benar. Tepuk tangan. Dara tersenyum" (CLO 5). Pada sesi keenam, Dara bahkan berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan *anagram* yang sulit: "*Anagram* keempat: 'B-U-A-L-Y M-U-A-J-A-Z'. Dara mengangkat tangan ragu-ragu. Menjawab 'YAUMUL JAZA'. Benar. Ibu S memujinya" (CLO 7).

Wawancara dengan Dara mengonfirmasi perubahan yang dialaminya: "Senang, Bu. Saya jadi berani jawab soal karena seru. Dulu saya takut kalau Ibu S *nunjuk* saya, tapi sekarang saya berani. Saya senang kalau bisa jawab benar. Apalagi kalau Ibu S bilang 'Pintar' *gitu*, saya jadi makin semangat" (CW 05). Transformasi serupa juga dialami oleh AF, siswa yang sebelumnya kurang fokus. Observasi sesi keempat mencatat: "AF melangkah maju dengan percaya diri. Memilih balon hijau. Pertanyaan: 'Apa yang dimaksud Yaumul Jaza?' AF menjawab 'Hari Pembalasan.' Ibu S bertanya pembalasan untuk apa. Dia menjawab 'Amal baik dan buruk.' Bagus" (CLO 5). Pada sesi keenam, AF berhasil menjawab *anagram* yang sulit: "*Anagram* keenam: 'B-U-A-L-Y M-U-A-A-H-Q-L-T'. AF mengangkat tangan. Diam cukup lama. Berbisik dengan AH. Lalu menjawab 'YAUMUL THALAQ'. Benar. Tepuk tangan" (CLO 7). Dalam wawancara, AF mengungkapkan: "Senang, Bu. Soalnya saya jadi bisa hafalan. Dulu saya *diem aja*, tapi sekarang saya sering maju karena seru. Saya senang kalau teman-teman tepuk tangan buat saya. Jadi saya mau terus maju" (CW 06).

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Kompri (2016) bahwa motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang disertai dengan munculnya reaksi emosional dan mendorong individu untuk bertindak guna mencapai tujuan. Keberhasilan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi siswa juga dapat dianalisis menggunakan model ARCS (Keller, 2010). Fitur balon pecah berhasil menarik perhatian siswa (*Attention*), materi nama-nama Hari Akhir dipersepsikan relevan dengan kehidupan mereka (*Relevance*), keberhasilan menjawab pertanyaan membangun kepercayaan diri siswa (*Confidence*), dan pujian serta tepuk tangan dari guru dan teman sebaya memberikan kepuasan (*Satisfaction*).

Dari perspektif teori determinasi diri (*Self-Determination Theory*) yang dikemukakan oleh Keller (2010), *Wordwall* memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa: otonomi (kebebasan memilih jawaban), kompetensi (pengakuan dari guru dan teman sebaya), dan keterhubungan sosial (interaksi kolaboratif ketika siswa saling membantu). Hal ini sejalan dengan meta-analisis Sailer & Homner (2020) yang menemukan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, umpan balik, dan interaksi sosial berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar.

Efektivitas *Wordwall* juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Pada sesi ketujuh (penguatan materi), observasi mencatat: "Ibu S mereview semua materi yang telah dipelajari. Menanyakan satu per satu nama-nama Hari Akhir dan artinya. Siswa menjawab bersama-sama dengan lancar. Hafal semua" (CLO 7). Dokumentasi hasil evaluasi dari sesi kedelapan menunjukkan bahwa dari 23 siswa, 21 siswa mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (75) dengan rata-rata kelas 86,5. Guru mengonfirmasi peningkatan ini: "Meningkat sekali, Bu. Saya lihat dari hasil evaluasi, nilai mereka naik. Dari 23 siswa, hampir semua tuntas. Yang tadinya susah hafal nama-

nama Hari Akhir, sekarang hafal di luar kepala. Mereka bahkan paham artinya" (CW 03). Wakil kepala sekolah bidang kurikulum menambahkan: "Terlihat sekali, Bu. Dari hasil evaluasi Ibu S, nilai siswa meningkat. Dulu mungkin banyak yang di bawah KKM, sekarang hampir semua tuntas" (CW 02).

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syamsidar dkk. (2025) yang menemukan bahwa *game* edukasi berbasis *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, dan Sopian (2022) juga mengembangkan *game* edukasi berbasis *Wordwall* untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar dan menemukannya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi keislaman. Efektivitas pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan hasil belajar telah ditunjukkan secara lebih luas melalui berbagai meta-analisis, termasuk Tokac dkk. (2019) yang menemukan efek positif yang signifikan dari pembelajaran berbasis *game* terhadap prestasi akademik, yang konsisten dengan temuan penelitian ini pada mata pelajaran Al-Islam.

Dalam konteks pembelajaran yang mengandung materi hafalan seperti nama-nama Hari Akhir, fitur *Wordwall* seperti *anagram*, teka-teki silang, dan menjodohkan memberikan pengulangan alami yang membantu proses penyandian informasi ke dalam memori jangka panjang, sesuai dengan teori pemrosesan informasi yang dikemukakan oleh Schunk dan DiBenedetto (2020). Dampak positif penggunaan *Wordwall* tidak hanya dirasakan oleh siswa tetapi juga menarik minat guru lain untuk mempelajari media ini. Observasi mencatat: "Pukul 10.00 peneliti ke kantin. Beberapa guru kelas V mampir dan bertanya tentang *Wordwall*. Peneliti menjelaskan fitur kuis tadi. Mereka minta diajari Sabtu depan. Ibu S menyetujui" (CLO 3).

Wakil kepala sekolah bidang kurikulum mengonfirmasi: "Responsnya sangat positif, Bu. Banyak guru yang penasaran, apalagi setelah mendengar cerita Ibu S. Beberapa guru sudah mulai bertanya cara membuatnya. Ada guru kelas V yang minta diajari, guru matematika juga tertarik. Saya lihat di grup *WhatsApp* guru, Ibu S sering membagikan *link game*-nya. Guru lain lihat lalu minta diajari. Jadi efeknya bagus, Bu. Muncul rasa penasaran dan semangat belajar dari sesama guru" (CW 02). Temuan ini mengindikasikan potensi pembentukan komunitas belajar profesional (*professional learning community*) di tingkat sekolah, sejalan dengan konsep pengembangan profesional berkelanjutan yang dikemukakan oleh Zainuddin (2023) bahwa praktik baik dari seorang guru dapat menginspirasi dan mempengaruhi guru lain untuk meningkatkan pembelajaran.

Pembahasan ini menyintesis tiga temuan utama, yaitu perencanaan, implementasi, dan dampak, dengan menginterpretasikannya melalui teori media pembelajaran dan membandingkannya dengan penelitian sebelumnya. Temuan tentang perencanaan mengungkapkan bahwa kesiapan guru dan dukungan kelembagaan sangat kritis bagi integrasi teknologi. Kegugupan awal guru yang teratasi melalui bimbingan intensif mencerminkan pentingnya pengembangan profesional dalam adopsi teknologi (Munawir; dkk., 2022). Kontribusi baru dari penelitian ini adalah temuan bahwa dukungan kepala sekolah di lingkungan Muhammadiyah berperan sebagai faktor penentu kritis yang mengubah inovasi individu menjadi perubahan sistemik, suatu

dimensi yang belum banyak dieksplorasi dalam studi *Wordwall* sebelumnya (Amri, 2025).

Temuan tentang implementasi menunjukkan bahwa penggunaan enam fitur *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik. Fitur balon pecah yang menjadi favorit siswa mengonfirmasi teori Muratet (2009) bahwa *game* merangsang dan memotivasi pembelajar. Penelitian ini memberikan wawasan baru bahwa variasi fitur saja tidak cukup; penataan strategis dari yang sederhana ke yang kompleks juga sama pentingnya dalam mempertahankan keterlibatan selama delapan sesi. Temuan tentang dampak menunjukkan bahwa *Wordwall* secara efektif mengubah perilaku dan hasil belajar siswa. Kasus Dara dan AF yang berkembang dari keraguan gemetar menjadi sukarela menjawab pertanyaan menggambarkan bagaimana gamifikasi memenuhi tiga kebutuhan psikologis teori determinasi diri: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (Ryan & Deci, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan dan sekaligus memperluas penelitian sebelumnya. Konsisten dengan temuan Rohmah (2026) dan Syamsidar (2025) *Wordwall* menciptakan pembelajaran PAI yang interaktif dan berpusat pada siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga selaras dengan Amri (2025) yang menemukan bahwa platform seperti *Wordwall*, Quizizz, dan *Canva* efektif meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan kesadaran moral siswa. Namun penelitian ini menawarkan tiga perluasan signifikan. Pertama, penelitian ini secara spesifik mengkaji konten eskatologis (nama-nama Hari Akhir) di tingkat sekolah dasar yang belum pernah diteliti dengan *Wordwall*. Kedua, tidak seperti penelitian Adzibah (2025) yang menggunakan pendekatan fenomenologis, penelitian ini menyediakan indikator terukur tentang peningkatan motivasi melalui perubahan perilaku konkret dan hasil belajar yang terdokumentasi selama delapan sesi observasi.

Ketiga, penelitian ini menawarkan model yang dapat direplikasi untuk sekolah dasar Muhammadiyah, menjawab kesenjangan penelitian yang diidentifikasi oleh Azri & Hamzah (2026) untuk lebih banyak studi implementasi berbasis kelas empiris dalam pendidikan Islam. Secara teoretis penelitian ini memperkaya literatur tentang integrasi teknologi dalam Pendidikan Agama Islam dengan mendemonstrasikan penerapan model ARCS dan teori determinasi diri dalam konteks pendidikan Islam. Secara praktis, penelitian ini menawarkan kerangka kerja yang dapat direplikasi untuk mengintegrasikan *gamifikasi* ke dalam pembelajaran Al-Islam sambil mengatasi tantangan infrastruktur melalui cadangan *offline* dan *hotspot* pribadi. Kerangka kerja perencanaan-implementasi-dampak yang terdokumentasi dapat menjadi panduan bagi sekolah dasar Muhammadiyah lainnya yang ingin mengadopsi *game* edukasi digital.

Berdasarkan seluruh temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Wordwall* di SD Muhammadiyah 14 Palembang telah dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, implementasi, dan penilaian. Guru berhasil mengintegrasikan enam fitur *Wordwall* secara bertahap dengan dukungan penuh dari kepala sekolah dan antusiasme siswa yang tinggi. Meskipun menghadapi kendala teknis seperti koneksi internet yang lambat, guru menunjukkan kemampuan adaptasi yang profesional dengan menyiapkan materi cadangan. *Wordwall* terbukti efektif dalam mengubah siswa pasif menjadi pembelajar yang percaya diri, dengan 21 dari 23 siswa

mencapai ketuntasan belajar dan mampu menghafal seluruh tujuh nama Hari Akhir. Oleh karena itu, penguatan kerja sama antara sekolah, guru, dan orang tua, serta peningkatan sarana prasarana teknologi, menjadi keniscayaan untuk mencapai hasil yang lebih optimal di masa mendatang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi media *Wordwall* dalam mata pelajaran Al-Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Muhammadiyah 14 Palembang, disimpulkan bahwa implementasi media *Wordwall* dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan dengan mengintegrasikan enam fitur *Wordwall* (menjodohkan, kuis pilihan ganda, roda acak, balon pecah, teka-teki silang, dan *anagram*) ke dalam RPP serta menyiapkan materi cadangan *offline*, pelaksanaan selama delapan sesi yang diawali dari fitur sederhana hingga kompleks, dan penilaian yang menunjukkan dampak signifikan. Faktor pendukung implementasi meliputi dukungan kepala sekolah, kesiapan guru, antusiasme siswa, dan fleksibilitas Kurikulum Merdeka, sedangkan faktor penghambat meliputi koneksi internet lambat, keterbatasan perangkat, dan kompetensi teknologi guru yang bervariasi. *Wordwall* terbukti efektif mengubah siswa pasif menjadi pembelajar aktif dan percaya diri dengan 21 dari 23 siswa mencapai ketuntasan dan seluruh siswa mampu menghafal tujuh nama Hari Akhir. Keberhasilan ini dapat dianalisis melalui model ARCS dan teori determinasi diri yang memenuhi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian konten eskatologis dengan *Wordwall* di tingkat SD, pendekatan kualitatif delapan sesi yang komprehensif, serta model *replikabel* bagi sekolah Muhammadiyah. Penelitian terbatas pada satu kelas selama dua bulan, sehingga penelitian lanjutan dengan metode campuran dan longitudinal direkomendasikan.

Daftar Pustaka

Adzibah, S. I. (2025). Integrating *Wordwall* in Islamic Religious Education: A phenomenological study of pedagogical transformation in Indonesian primary schools. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, *5*(1), 19–29. https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/HJIE/article/view/10466

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam bagi siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835–1852. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas penggunaan game edukasi digital terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 44–52. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564

Akhyar, M. (2024). Value-based leadership of Islamic education teachers and its role in disciplinary religious practice formation: A qualitative case study in an Indonesian public school. *Jurnal Pendidikan Islam*, *13*(2), 97–105. https://doi.org/10.14421/jpi.2024.132.97-105

Alfares, N. S. (2025). Investigating the efficacy of *Wordwall* platform in enhancing vocabulary learning in Saudi EFL classroom. *International Journal of Game-Based Learning*, *15*(1), 1–12. https://doi.org/10.4018/IJGBL.367870

Amri, M. F. (2025). Integrating online gamification into Islamic Religious Education in

Indonesian elementary schools. *PAIRF: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *7*(4), 460–469. https://doi.org/10.19109/pair.v7i4.31796

Arifin, Z., Sukirman, S., Sarwanto, S., & Sani, D. M. (2021). Analysis of the need to development an assessment integrated with STEM literacy. *Journal of Physics: Conference Series*, *2098*(1), 12036. https://doi.org/10.1088/1742-6596/2098/1/012036

Asmadi. (2022). Pemanfaatan game edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan proses belajar online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *6*(3), 945–962. https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048

Azri, M., & Hamzah, R. (2026). Digital gamification in Islamic studies: A systematic literature review using PRISMA guidelines. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *15*(1), 112–128. https://doi.org/10.6007/ijarped/v15-i1/27131

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4 (ed.)). SAGE Publications.

Dafidt, F., & Darraz, M. A. (2024). Implementasi kurikulum Ismuba pada pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 23 Jakarta. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, *7*(3), 418–432. https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i3.1159

Isnanda, H. L., & Suryadi. (2025). Penerapan *Wordwall* sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar tematik siswa kelas IV SD. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, *3*(1), 12–25. https://doi.org/10.33830/jciee.v3i1.12147

Jainiyah, J., Fahruddin, F., Ismiasih;, & Ulfa, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(5), 1304–1311. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284

Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (A. M. Huberman & 3 (eds.)). SAGE Publications.

Mishra, H., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, *108*(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2024). Creating the conditions for vocabulary learning with *Wordwall*. *RELC Journal*, *55*(1), 234–239. https://doi.org/10.1177/00336882221092796

Munawir;, Salsabila, Z. P., & Nisa, N. R. (2022). Tugas, fungsi dan peran guru profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(1), 8–15. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327

Muratet, M. (2009). Towards a serious game to help students learn computer programming. *International Journal of Computer Games Technology*, *2009*(1), 470590. https://doi.org/10.1155/2009/470590

Nurdyansyah. (2021). Development of Smart Play Wheel learning media to improve student learning outcomes in Islamic elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, *1779*(1), 12049. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012049

OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/53f23881-en

Plass, J. L., Homer, B, D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, *50*(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Rohmah, N. W. (2026). Analisis literatur media pembelajaran *Wordwall* dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *7*(2), 2523–2531. https://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5220

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, *61*, 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Sadiman, A. S. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (19 (ed.)). PT Rajagrafindo Persada.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, *32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Sopian, A. (2016). Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, *1*(1), 88–97. https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10

Sunarti, R. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,"* 289–302. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/download/1076/773

Susanti, R., Jawariah;, & Nurhalimah. (2025). Penggunaan game interaktif digital (*Wordwall*) untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam materi Rukun Iman. *Jurnal Pendidikan Kritis Dan Kolaboratif*, *3*(2), 78–92. https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jpkk

Syamsidar, S. (2025). *Wordwall*-based educational game media in Islamic Religious Education learning. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *7*(1), 85–95. https://doi.org/10.22373/fitrah.v7i1.8230

Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, *35*(3), 407–420. https://doi.org/10.1111/jcal.12347

Zainuddin, Z. (2023). Andragogical principles in a gamification concept: How does it work for adult learners in an online class? *Journal of Applied Research in Higher Education*, *15*(5), 1632–1648. https://doi.org/10.1108/JARHE-06-2022-0195