

Analisis Literatur Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa (PAI)

Alya Ghina Wijayanti

alyaghina503@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Correspondent Author: ✉ Alya Ghina Wijayanti

Email: alyaghina503@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.58194/pekerti/v8i1.7449>

Received: 2025-12-25; Accepted: 2026-01-25; Published: 2026-02-17

ABSTRACT

This study intends to assess the use of interactive learning media based on Wordwall in an effort to enhance students' interest and learning outcomes in Islamic Education (PAI). This study utilizes a library research method with a descriptive qualitative approach, analyzing 28 journal articles published between 2020 and 2025. Literature Analysis was performed by applying data reduction procedures, thematic grouping, and synthesis of findings. Based on the literature review, prior studies suggest that Wordwall can encourage active participation in learning, interactive, and enjoyable learning through educational game-based activities. This instructional media plays a role in boosting students' motivation, interest, and active participation, while also positively impacting conceptual understanding and learning outcomes in PAI. The use of Wordwall aligns with the principles of active learning and student-centered learning in the Merdeka Curriculum. However, its effectiveness is influenced by teachers' technological literacy and the availability of digital facilities. Therefore, Wordwall represents an innovative option for delivering PAI instruction in the digital era.

Keywords: Wordwall, Digital Interactive Learning Tools, Islamic Education, Learning Interest, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall sebagai upaya meningkatkan minat serta pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif terhadap 28 artikel jurnal yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025. Analisis literatur dilakukan

melalui tahapan reduksi data, pengelompokan tema, dan sintesis temuan. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa berdasarkan penelitian terdahulu penggunaan *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui aktivitas berbasis game edukatif. Media ini berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar, motivasi, partisipasi siswa, serta berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar PAI. Pemanfaatan *Wordwall* juga sejalan dengan prinsip *active learning* dan *student-centered learning* dalam Kurikulum Merdeka. Namun, keberhasilannya dipengaruhi oleh literasi teknologi guru dan dukungan sarana digital. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran PAI di era digital.

Kata kunci: Wordwall, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Minat Belajar, Hasil Belajar.



Copyright © 2026 by Author.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital semakin berkembang pesat terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang telah menyediakan media pembelajaran berbasis digital adalah *Wordwall*. Yaitu sebuah platform digital berbasis web yang mengusung konsep gamifikasi dengan menyediakan berbagai fitur permainan edukatif dan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, memperkaya dan menghidupkan aktivitas belajar mengajar di kelas. Sehingga mampu menghasilkan pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi gagasan baru, berkreasi, dan menerapkan pengetahuan secara kreatif dalam berbagai konteks (Musriza & Azhar, 2024). *Wordwall* dirancang agar dapat memudahkan guru untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efisien melalui aktivitas berbasis permainan, seperti teka-teki silang, mencocokkan kata, atau kuis cepat sehingga memberikan dampak yang positif dalam membantu siswa lebih proaktif, termotivasi, dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian pendidikan, keberhasilan suatu media pembelajaran dapat dipahami melalui kontribusinya dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, seperti peningkatan minat serta hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dikaji melalui analisis literatur, bukan melalui pengujian empiris secara langsung di lapangan. Penelitian ini berfokus pada pengkajian berbagai temuan penelitian terdahulu untuk memahami bagaimana penggunaan media *Wordwall* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan banyak dampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar

siswa. Temuan ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Dotutinggi et al., 2023). yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis game edukasi Wordwall terbukti berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh data dari kuesioner pretest yang menunjukkan adanya kemajuan dalam hasil belajar setelah penerapan media interaktif berbasis game edukasi. hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media game edukatif berbasis wordwall dapat meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa hal serupa juga ditemukan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman positif dan bermakna (Alfi & Lismawati, 2024). Oleh karena itu, Wordwall berperan lebih dari sekadar alat bantu, yakni sebagai media interaktif yang mendukung terbentuknya lingkungan belajar yang dinamis, partisipatif, dan kolaboratif.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa realitas di lapangan menunjukkan belum semua guru terutama Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat memanfaatkan media digital ini secara maksimal. Banyak guru yang masih menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah serta buku tema atau buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. hambatan yang muncul yaitu keterbatasan waktu untuk merancang media, kurangnya pelatihan untuk guru dan juga minimnya pemahaman tentang penggunaan Wordwall yang efektif serta rendahnya budaya belajar visual di kalangan guru dan siswa (Afifah et al., 2022).

Fenomena menurunnya minat dan motivasi belajar peserta didik tidak terlepas dari penerapan pembelajaran yang kurang inovatif dan cenderung monoton. Siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi yang pasif, tanpa keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian turut menegaskan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan kurang menstimulasi minat siswa berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa (Pratiwi & Nugraheni, 2022).

Dalam konteks pembelajaran PAI, inovasi media pembelajaran seperti Wordwall memiliki peran yang sangat strategis, karena PAI tidak hanya sekadar berorientasi pada penyampaian materi agama melainkan juga berperan dalam menumbuhkan nilai-nilai moral pada peserta didik, spiritual, dan sosial. Melalui pendekatan berbasis teknologi dan interaktivitas, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih relevan dan juga menyenangkan sekaligus membantu siswa menginternalisasikan nilai-nilai keislaman dengan cara yang sesuai dengan karakter generasi digital. Pendidikan Agama Islam berperan sebagai dasar penting dalam menanamkan nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial yang menjadi pedoman hidup peserta didik di tengah perkembangan zaman yang semakin kompleks (Jamil et al., 2023). Inovasi pembelajaran seperti ini mendukung terwujudnya Pendidikan Agama Islam yang kontekstual, modern, dan tetap berlandaskan pada nilai-nilai Islam.

Media pembelajaran berperan sentral dalam memperjelas konsep, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mendorong keaktifan dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Aeni et al., 2022). Upaya mempertahankan keaktifan peserta didik di kelas memerlukan dukungan media pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media tersebut mampu membangkitkan

antusiasme dan minat belajar, meningkatkan motivasi, serta memberikan stimulus yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Putri & Hamimah, 2023). Media yang efektif dapat merangsang panca indra siswa sehingga mempermudah mereka dalam mengolah dan mengingat informasi yang diterima. Dalam konteks ini, Wordwall menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang relevan untuk dikembangkan. Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang mengadopsi konsep gamifikasi, menyediakan beragam fitur kuis dan permainan edukatif untuk mendukung guru dalam menciptakan kelas yang interaktif dan partisipatif (Akbar, 2021).

Perkembangan teknologi digital pun telah mengubah wajah pendidikan secara menyeluruh. Guru kini dituntut bukan sekadar menjadi sumber utama dalam pembelajaran, melainkan juga memiliki peran ganda yakni sebagai fasilitator yang mampu mengaplikasikan teknologi secara terpadu untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran menggunakan peningkatan kreativitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif termasuk Wordwall, menjadi salah satu solusi untuk membangkitkan motivasi, minat, dan juga keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses transformasi nilai, pengetahuan, dan keterampilan yang membentuk manusia berkarakter, cerdas, serta kompeten. Integrasi media digital seperti Wordwall menjadi langkah penting untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan bermakna

Berbagai sumber penelitian telah membahas pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran, namun kajian tersebut masih bersifat parsial dan tersebar pada berbagai konteks mata pelajaran. Kajian yang menelaah secara komprehensif pemanfaatan media interaktif berbasis Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pendekatan studi pustaka masih terbatas. Dengan demikian, diperlukan analisis literatur yang sistematis untuk menyintesis temuan penelitian terdahulu guna memperoleh gambaran yang utuh mengenai kontribusi media Wordwall sebagai media yang berpotensi dalam meningkatkan minat belajar serta pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Sejalan dengan hal tersebut, Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan berarti dalam pengembangan model pembelajaran PAI yang lebih efektif, menyenangkan, dan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Wordwall bukan sekadar alat bantu, tetapi merupakan jembatan penting dalam menjadikan pendidikan agama lebih bermakna di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka (*library research*), yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan sintesis data dari berbagai sumber literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data penelitian diperoleh dari 28 artikel jurnal ilmiah yang relevan dengan topik pemanfaatan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2020–2025. Sumber literatur ditelusuri melalui beberapa basis data akademik, antara lain Google Scholar, SINTA, serta beberapa jurnal bereputasi nasional dan

internasional. Studi pustaka dilakukan dengan tujuan mengumpulkan, menyeleksi, serta melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari jurnal penelitian dan berbagai sumber informasi lain yang relevan dengan topik studi, sehingga mendukung pengembangan pemahaman yang komprehensif (Barokah et al., 2024).

Kriteria inklusi literatur meliputi: (1) artikel penelitian yang membahas penggunaan Wordwall atau media pembelajaran interaktif sejenis, (2) artikel yang memuat pembahasan terkait minat belajar, hasil belajar, atau keaktifan peserta didik, dan (3) artikel yang relevan dengan konteks pendidikan, khususnya pembelajaran PAI. Teknik analisis dilakukan melalui tahap penyaringan dan penyederhanaan data (data reduction), pengelompokan tema (thematic analysis), sintesis temuan, dan penarikan kesimpulan secara sistematis. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai kontribusi media Wordwall dalam membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa berdasarkan pola temuan yang konsisten dalam sumber yang dikaji.

Fokus penelitian ini terletak pada eksplorasi penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis digital, dengan tujuan meningkatkan pemahaman, minat, dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini meninjau literatur dan studi sebelumnya yang membahas implementasi media interaktif digital, khususnya Wordwall, dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Metode *literature review* digunakan untuk menyusun landasan teori yang mendukung analisis dan pemecahan masalah penelitian (Hartati et al., 2024).

Melalui pendekatan studi pustaka, penelitian ini berupaya menggali konsep-konsep teoritis dan temuan empiris yang relevan mengenai efektivitas wordwall dalam membangkitkan minat dan hasil belajar serta mendorong siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas baik dalam diskusi, kuis interaktif, maupun kegiatan evaluasi pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, Wordwall menawarkan lebih dari 20 template siap pakai yang dapat digunakan. mulai dari kuis, teka-teki silang, anagram, hingga permainan memori (Andari et al., 2024). Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, melalui penguraian dan penelaahan literatur yang relevan, kemudian dikaitkan dengan fokus penelitian, yakni peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini mengidentifikasi tema-tema sentral yang meliputi pemanfaatan Wordwall, implementasinya ke dalam proses pembelajaran, dan pengaruhnya terhadap keaktifan serta partisipasi siswa. Uraian disusun secara sistematis untuk menghasilkan kesimpulan yang rasional. Melalui pendekatan studi pustaka, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman mendalam tentang peran Wordwall dalam upaya meningkatkan partisipasi aktif peserta didik pada mata pelajaran PAI, sekaligus memberikan kontribusi secara teoretis maupun praktis bagi pengembangan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Pelajaran PAI

Perkembangan teknologi di era digital telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan ini

mendorong peralihan dari metode pembelajaran tradisional yang kaku menjadi pendekatan yang lebih interaktif, adaptif, dan berfokus pada siswa. Saat ini, dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari adopsi dan penerapan alat digital, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar serta menghasilkan pengalaman edukasi yang lebih menarik dan berarti.

Dalam konteks ini, media pembelajaran Wordwall menjadi salah satu inovasi media yang memiliki banyak manfaat baik untuk guru maupun peserta didik. Wordwall merupakan sebuah platform digital yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka teki silang, permainan mencocokkan, dan latihan soal berbasis game. Sebuah jurnal menyatakan dari hasil penelitiannya bahwa Wordwall menyediakan beragam template yang dapat diadaptasi, seperti kuis, teka-teki silang, anagram, serta permainan memori (Andari et al., 2024). Dalam platform ini, siswa dapat dengan mudah mengaksesnya menggunakan perangkat digital.

Dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam (PAI), integrasi teknologi melalui media Wordwall memiliki peran sangat penting dalam menjembatani nilai-nilai keagamaan dengan dunia modern. Pembelajaran PAI yang biasanya dilakukan dengan metode ceramah kini dapat dikembangkan menjadi lebih interaktif melalui permainan edukatif di Wordwall. Berdasarkan dari hasil penelitian Wordwall, media ini mampu mentransformasi suasana belajar yang sebelumnya pasif menjadi lebih interaktif dan partisipatif (Kaloko, 2025). Melalui fitur-fiturnya yang beragam, Wordwall mendukung guru dalam merancang sebuah pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi. Selain itu implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall juga mendukung prinsip dalam pembelajaran aktif (*active learning*) dan juga dan pembelajaran berbasis digital (*digital learning*) yang selaras dengan apa yang diamanatkan dalam kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil penelitian, model pendidikan yang terfokus sepenuhnya pada peran guru memerlukan perubahan menjadi metode yang lebih mendukung dengan guru yang bertindak sebagai pemandu, pembimbing, dan penuntun dalam proses belajar yang memberikan kebebasan kepada siswa (Aini, 2024). Oleh karena itu, upaya memperkuat fungsi guru sebagai fasilitator merupakan elemen penting untuk meningkatkan kemampuan literasi dan otonomi siswa di masa pendidikan kontemporer, sekaligus mengatasi berbagai tantangan yang ada dalam kerangka pendidikan nasional saat ini. Dari temuan penelitian tersebut, peran guru sebagai fasilitator meliputi penyusunan kegiatan belajar yang melibatkan interaksi aktif, di mana siswa turut berpartisipasi dan terjun langsung dalam proses penjelajahan pengetahuan serta pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada konsep hafalan namun juga pada penguatan nilai-nilai karakter, kolaborasi, serta berpikir kritis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Melvi et al., 2024). menunjukkan bahwa penerapan media interaktif ini berfungsi sebagai sarana yang mendukung pendidik terutama guru Pendidikan Agama Islam (PAI). khususnya dalam menyajikan konten pembelajaran dengan cara yang melibatkan interaksi, dan memfasilitasi siswa untuk memahami dan mengkaji materi yang disampaikan oleh guru

lebih mudah. Wordwall juga memberikan bantuan kepada guru agar penyajian materi menjadi lebih menarik dan sederhana untuk dipahami oleh siswa. Guru merasa lebih didukung karena Wordwall memungkinkan mereka menjalankan pengaturan kelas dengan lebih efektif, khususnya dalam merencanakan aktivitas belajar. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan informasi, tetapi juga memiliki peran dalam mendorong partisipasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan melibatkan secara aktif.

Integrasi Media Digital dalam Kurikulum PAI

Era digital menuntut adanya pembaharuan paradigma dalam proses pendidikan. Transformasi digital memengaruhi berbagai aspek dalam proses pendidikan termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Perubahan ini tentunya tidak hanya berdampak pada peserta didik dalam memperoleh informasi, tetapi juga pada cara mereka berinteraksi dengan materi dan proses pembelajaran, serta mengubah peran guru dan dinamika kurikulum itu sendiri. *"The study concludes that the integration of digital technologies within the curriculum is inseparable from the broader transformation of the educational paradigm"* (Fernández-Sánchez et al., 2022). Integrasi teknologi digital dalam kurikulum tidak dapat dipisahkan dari perubahan paradigma pendidikan itu sendiri. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian lain yang mengemukakan bahwa dalam rangka mencapai pembelajaran kurikulum yang berbasis Pendidikan Agama Islam juga dibutuhkan teknologi yang memungkinkan untuk mengakses informasi yang dapat digunakan guru serta peserta didik (Ardha Zahro Nareswari & Hafidz, 2025). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berperan dalam meningkatkan partisipasi siswa, karena mereka tidak hanya menjadi penerima pasif dari penjelasan guru di kelas.

Oleh karena itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI dapat menjadi langkah yang sangat strategis dalam upaya untuk mewujudkan proses pendidikan yang cukup relevan dengan kebutuhan karakter generasi modern. Sebuah penelitian mengemukakan bahwa Integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kurikulum mandiri merupakan proses penerapan media dan teknologi secara sistematis untuk mendukung dalam pembelajaran PAI. Sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media digital seperti wordwall dan berbagai aplikasi pembelajaran telah membuka peluang baru bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Salsabila et al., 2024).

Media pembelajaran digital merupakan integrasi teknologi melalui perangkat lunak yang bertujuan menyalurkan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik, sehingga mereka mampu mengakses kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara efektif, tanpa terhalang oleh batasan ruang dan waktu, serta sesuai dengan kebutuhan praktis di lapangan (Afriyadi & Hayati, 2023). Integrasi media digital juga selaras dengan prinsip student centered learning, di mana peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam membangun sebuah pemahaman dan juga pengalaman spiritual keagamaan. Kini, guru beralih dari peran pusat informasi menjadi fasilitator sekaligus motivator yang membantu siswa mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk memperdalam nilai-nilai Islam. Dalam hasil penelitian disebutkan bahwa kurikulum PAI

menawarkan peluang yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi interaktif dan fleksibel, seperti platform *e-learning* dan aplikasi mobile, yang memungkinkan siswa belajar secara fleksibel tanpa batasan waktu dan tempat (Juliani et al., 2025).

Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis, kolaboratif, kreatif, dan juga dapat menumbuhkan semangat belajar di kalangan siswa. Temuan ini juga didukung oleh penelitian yang menyebutkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran PAI berperan penting dalam mempermudah pemahaman dan partisipasi siswa serta bukan sekadar solusi inovatif, melainkan telah menjadi kebutuhan yang mendesak di tengah arus perkembangan zaman (April et al., 2025). Dari sisi kurikulum, penerapan media digital selaras dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan kebebasan belajar, penguatan karakter, serta literasi digital. Kurikulum PAI di era sekarang tidak cukup hanya menekankan hafalan konsep, tetapi juga perlu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kemampuan menggunakan teknologi secara etis.

Secara filosofis, integrasi teknologi dalam PAI mencerminkan nilai ijtihad dalam dunia pendidikan sebagai upaya kreatif untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan zaman. Integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) membuka peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan zaman. Teknologi tidak hanya berperan sebagai media bantu pembelajaran, akan tetapi juga menjadi sarana yang menghubungkan siswa dengan informasi global, memperluas wawasan mereka tentang Islam.

Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama serta membekali mereka menjadi generasi yang cerdas dan berakhlak mulia di era digital (Yusril Nasution, 2024). Islam tidak menolak kemajuan teknologi. Sebaliknya, Islam sangat mendukung dan juga mendorong umatnya untuk berusaha menguasai ilmu pengetahuan demi kemaslahatan umat. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI merupakan bentuk aktualisasi dari prinsip "*al-muhafadzah 'ala al-qadim al-shalih wa al-akhdzu bi al-jadid al-ashlah*" yaitu menjaga nilai-nilai lama yang baik, sambil mengambil hal-hal baru yang lebih bermanfaat.

Efektifitas Wordwall dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Pemanfaatan teknologi digital di dalam bidang pendidikan adalah salah satu inovasi dalam usaha mengembangkan dan juga menyelaraskan pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan juga dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Di antara berbagai platform digital yang sudah banyak berkembang media interaktif berbasis Wordwall menjadi salah satu yang banyak digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran, di mana wordwall sendiri didesain dengan pembelajaran interaktif berbasis *game-based learning* dan juga platform ini mudah diakses oleh peserta didik dan guru dari mana saja tanpa adanya biaya.

Secara teoritis, implementasi Wordwall dapat dianalisis melalui lensa teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dikembangkan secara proaktif oleh siswa berdasarkan pengalaman *hands-on* serta interaksi mereka dengan konteks

pendidikan. Pada model ini, pemahaman dibentuk oleh peserta didik itu sendiri. Dengan mengintegrasikan siswa secara aktif ke dalam proses belajar, hal ini membuat mereka lebih bersemangat, sekaligus meningkatkan ketertarikan dan motivasi intrinsik yang dimiliki siswa untuk mengeksplorasi serta menguasai konsep-konsep pendidikan (Aghni, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, pemanfaatan media Wordwall menunjukkan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Beberapa studi melaporkan bahwa Wordwall mampu mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran melalui tampilan visual yang menarik, unsur kompetisi, serta *immediate feedback* yang mendorong siswa lebih antusias dalam memahami dan merespons materi pembelajaran. Selain itu, media Wordwall juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif karena dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang berorientasi pada peningkatan minat belajar siswa, baik dalam proses pembelajaran maupun saat menjawab soal (Fatma & Ichsan, 2022).

Dan juga dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan Dotutinggi, bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran Wordwall berbasis permainan edukatif memberikan efek positif terhadap ketertarikan siswa dalam belajar. Data angket awal (pretest) mengindikasikan peningkatan pada aspek keaktifan, motivasi, dan minat belajar, yang pada gilirannya berdampak pada pencapaian hasil belajar (Dotutinggi et al., 2023). Pembelajaran yang dianggap monoton dan menjenuhkan sekarang menjadi efektif dan lebih meningkatkan motivasi pada diri siswa. Dengan demikian, minat belajar juga otomatis akan meningkat karena adanya proses belajar mengajar yang asyik dan menyenangkan.

Dari sisi hasil belajar, menurut hasil penelitian *Educational Technology and Student Performance* "Educational technology has the potential to improve student learning outcomes, particularly when it is used purposefully and supported by effective instructional design. The use of interactive digital media, online or offline learning platforms, and technology-based assessment tools has been shown to enhance students' motivation, engagement, and conceptual understanding" (Valverde-Berrocso et al., 2022). dapat diartikan bahwa, teknologi pendidikan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, terutama ketika digunakan secara terarah dan didukung oleh desain pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media digital interaktif, platform pembelajaran daring atau luring, dan alat evaluasi berbasis teknologi terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa. Melalui latihan soal interaktif, siswa dapat langsung mengetahui tingkat penguasaan materi serta memperbaiki kesalahan secara mandiri. Fitur *repeat and retry* pada Wordwall juga memungkinkan siswa untuk melakukan pengulangan latihan hingga mencapai pemahaman optimal. Hal tersebut menunjukkan kesesuaian dengan prinsip *assessment for learning* yang menempatkan evaluasi sebagai bagian dari pembelajaran yang berkelanjutan, bukan sekadar penilaian akhir.

Penggunaan media Wordwall berkontribusi positif dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. karena media ini menyediakan fitur pengalaman belajar yang interaktif melalui permainan, memungkinkan siswa belajar sambil bermain secara efektif dan

sesuai dengan tingkat kemampuan mereka (Setiawan et al., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan memahami nilai-nilai keislaman dengan pendekatan yang kontekstual serta sesuai dengan gaya belajar abad ke-21. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang menunjang keterlibatan siswa secara aktif serta menumbuhkan kemandirian belajar dan memperkuat pemahaman spiritual peserta didik terhadap ajaran Islam.

Literasi Teknologi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam era transformasi digital saat ini, literasi teknologi guru menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting bahkan dapat menjadi kompetensi utama dalam menentukan kualitas kegiatan belajar mengajar di sekolah. Literasi teknologi tidak sekadar kemampuan menggunakan perangkat digital dengan baik, tetapi juga mencakup pemahaman kritis, kreatif, dan etis dalam upaya mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. *"The study also highlights that the digital competence of future teachers is not only about technical skills but also includes ethical aspects, digital security, online collaboration, and awareness of the Digital footprint. Experts emphasized the importance of a holistic approach that combines technological, pedagogical, and social knowledge to prepare future teachers for the challenges of 21st-century education"*(Tomczyk, 2024). Yaitu kompetensi digital guru masa depan bukan hanya tentang keterampilan teknis, melainkan juga mencakup aspek etika, keamanan digital, kolaborasi daring, dan kesadaran terhadap jejak digital (*digital footprint*).

Para ahli menekankan pentingnya pendekatan holistik yang menggabungkan pengetahuan teknologis, pedagogis, dan sosial agar para calon guru di masa depan siap menghadapi tantangan dan hambatan yang akan terjadi pada pembelajaran abad ke-21. Guru yang memiliki kemampuan literasi teknologi yang baik akan mampu memilih, menyesuaikan, mengelola, dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran interaktif secara efektif untuk membantu meningkatkan keterlibatan, minat, dan hasil belajar siswa. Selain itu, literasi teknologi guru juga berhubungan erat dengan keterampilan pedagogis dan profesionalisme. Seperti yang dinyatakan dalam wawancara para ahli *"Experts emphasized that digital skills should be taught together with pedagogical and reflective skills, as technology will only be effective when used with an appropriate understanding of learners' needs."* (Singh et al., 2023).

Keterampilan digital harus diajarkan bersamaan dengan keterampilan pedagogis dan reflektif, karena teknologi akan efektif hanya jika digunakan dengan pemahaman yang tepat terhadap kebutuhan belajar siswa. Penguasaan teknologi pada seorang guru memungkinkan guru untuk melakukan inovasi dalam strategi pembelajaran. agar meningkatkan pemahaman mengevaluasi atau juga menjadikan pembelajaran yang banyak membangun minat dan motivasi belajar pada siswa. Misalnya dengan menggunakan platform Wordwall dalam pembelajaran yang juga dapat digunakan dengan mudah tanpa biaya serta mudah diakses dan mengimplementasikannya pada pembelajaran agar mendorong minat dan motivasi untuk belajar serta memberikan

umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Namun demikian, tingkat literasi teknologi di kalangan guru masih bervariasi. Banyak faktor yang mempengaruhi lemahnya literasi teknologi guru di Indonesia diantaranya; akses terhadap pelatihan, sarana prasarana, serta dukungan institusional juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan banyak upaya dari internal maupun eksternal terutama bagi lembaga pendidikan dan pemerintahan untuk selalu melakukan evaluasi dan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan, pendampingan, dan pengembangan profesional. Sehingga kemampuan literasi teknologi guru bukan hanya keterampilan tambahan, melainkan menjadi tuntutan profesional yang esensial dan sebagai fondasi utama dalam mewujudkan pembelajaran interaktif, inovatif, dan berorientasi pada hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian pustaka dan sintesis dari penelitian sebelumnya, serta dari pembahasan yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis digital berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan ini konsisten dalam berbagai literatur yang dianalisis, menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif melalui aktivitas berbasis permainan dan kuis interaktif. Melalui media ini, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, yang pada akhirnya menjadikan proses belajar lebih bermakna dan sesuai dengan situasi nyata.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena bersifat literatur review dan tidak mencakup pengumpulan data langsung dari lapangan. Dengan demikian, efektivitas Wordwall dalam kondisi kelas tertentu belum sepenuhnya dapat digambarkan. Selain itu, perbedaan desain penelitian, karakteristik peserta, dan jenjang pendidikan pada studi yang dianalisis menjadi batasan tersendiri dalam generalisasi temuan.

Sejalan dengan prinsip *student-centered learning* dan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan kebebasan belajar, literasi digital, dan penguatan karakter, Wordwall memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan hal tersebut, penelitian lanjutan direkomendasikan menggunakan pendekatan empiris, seperti eksperimen atau quasi-eksperimen, untuk menilai secara langsung pengaruh media interaktif Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa, dengan mempertimbangkan literasi teknologi guru serta dukungan sarana dan prasarana pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

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.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar Development. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Afriyadi, H., & Hayati, N. (2023). *Buku Media Pembelajaran Berbasis Digital*.
- Aghni, R. I. (2022). Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Praktikum Komputer Akuntansi Implementation of Constructivism Learning Theory in Accounting Computer Practice Learning. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(2), 136–144.
- Aini. (2024). Jurnal Pendidikan Bahasa. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 67–73.
- Akbar, M. S. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Hilmi. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Alfi, B., & Lismawati, L. (2024). Assessing Student Engagement in Qurdis Subject Using Wordwall. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 8(1), 8–25.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v8i1.1672>
- Andari, V., Qurniawan, M., & Samsudin, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus pada Kelas III di SDN Segulung 03, Dagangan, Madiun). *Social Science Academic*, 2(1), 139–146. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4832>
- April, V. N., Arnaningsih, Y., Nurhayati, A., Bima, U. M., Anggrek, J., Bar, K. R., Bima, K., & Barat, N. T. (2025). *Strategi Integrasi Pendidikan Agama Islam dengan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Pemahaman dan Pengamalan Siswa di Sekolah Pendahuluan Revolusi digital telah membawa dampak besar terhadap transformasi berbagai sektor kehidupan , tidak terkecuali dala*. 5(April), 222–236.
- Ardha Zahro Nareswari, & Hafidz. (2025). Integrasi Teknologi Informasi Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia; Pendekatan Teori Difusi Inovasi M.Rogers. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 129–137.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.437>
- Barokah, A., Safitri, I., Lestari, N. A., & Rosita, I. (2024). Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 243252.

- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially. *Journal Of Primary Education*, 3(2), 10.
- Fernández-Sánchez, M. R., Garrido-Arroyo, M. del C., & Porras-Masero, I. (2022). Curricular integration of digital technologies in teaching processes. *Frontiers in Education*, 7(October), 1–16. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.1005499>
- Hartati, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Jamil, S., Irawati, I., Taabudilah, M. H., & Haryadi, R. N. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Kesadaran Sosial dan Kemanusiaan. *Kaipi: Kumpulan Artikel Ilmiah Pendidikan Islam*, 1(2), 35–38. <https://doi.org/10.62070/kaipi.v1i2.32>
- Juliani, Raisha, N., Salsabila, N., & Dkk. (2025). Digitalisasi Pendidikan Islam : Membawa Kurikulum PAI ke Era Baru Digitalization of Islamic Education : Bringing the Islamic Education Curriculum into a New Era. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 112–120.
- Kaloko. (2025). Pengaruh Game Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Swasta Bandung Bandar Setia. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(2), 634–641. <https://doi.org/10.61253/we820219>
- Melvi, Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433.
- Musriza, & Azhar, A. (2024). Inovasi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Berfikir Anak Di Era 4.0. *Al-Rabwah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01), 40–48.
- Pratiwi, Y., & Nugraheni, A. S. (2022). Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sd/Mi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1479. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.8977>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall

- Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Salsabila, U. H., Rifki, M., Oktavianda, T., Annisa, & Fauzan Abid, D. (2024). Integrasi Teknologi Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 136–147. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i1.133>
- Setiawan, Munandar, A., & Jalaluddin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 9(1), 75–83. <https://doi.org/10.21067/jpig.v9i1.9849>
- Singh, R. S., Singh, A., Masih, G. D., Batra, G., Sharma, A. R., Joshi, R., Prakash, A., Suroy, B., Sarma, P., Prajapat, M., Kaur, H., Bhattacharyya, A., Upadhyay, S., & Medhi, B. (2023). A comprehensive insight on the challenges for COVID-19 vaccine: A lesson learnt from other viral vaccines. *Heliyon*, 9(6), e16813. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16813>
- Tomczyk, Ł. (2024). Digital competence among pre-service teachers: A global perspective on curriculum change as viewed by experts from 33 countries. *Evaluation and Program Planning*, 105(May), 0–2. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2024.102449>
- Valverde-Berrocoso, J., Acevedo-Borrega, J., & Cerezo-Pizarro, M. (2022). Educational Technology and Student Performance: A Systematic Review. *Frontiers in Education*, 7(June), 1–12. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.916502>
- Yusral Nasution. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 336–344. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>