

PENGARUH WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AL-QUR'AN HADITS

**Nani Khiyarotul Izzah¹, Adinda Fayza Salsabila², Lingga Radyca Putri Dynanty³,
Afif Kholisun Nashoih⁴,**

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Email: nanikhiyarotul@gmail.com, dindafayza316@gmail.com, linggaradyca@gmail.com,
afifkholis@unwaha.ac.id,

Abstrak

Mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi siswa melalui strategi pembelajaran aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang diterapkan mahasiswa PPL guna mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif berbasis studi kasus, penelitian ini melibatkan mahasiswa PPL yang mengajar di sekolah menengah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PPL menggunakan berbagai metode pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, problem-based learning, role-playing, dan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, teknik ice breaking dan pemberian umpan balik positif juga terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Faktor pendukung dalam strategi ini meliputi kreativitas mahasiswa, dukungan guru pamong, serta kesiapan siswa dalam menerima metode inovatif. Namun, hambatan seperti keterbatasan sarana pembelajaran dan perbedaan motivasi siswa tetap menjadi tantangan. Secara keseluruhan, strategi pembelajaran aktif yang diterapkan mahasiswa PPL berkontribusi besar dalam meningkatkan partisipasi

Kata Kunci: wordwall, media pembelajaran digital, Al-Qur'an Hadits.

Abstract

Practicum Field Experience (PPL) students play a crucial role in enhancing student participation through active learning strategies. This study aims to identify the strategies implemented by PPL students to encourage student engagement in the learning process. Using a qualitative case study approach, this research involved PPL students teaching at secondary schools. Data were collected through observations, interviews, and documentation, then analyzed thematically. The findings indicate that PPL students employ various active learning methods, such as group discussions, problem-based learning, role-playing, and interactive media, to increase student involvement. Additionally, ice-breaking techniques and positive feedback have proven effective in creating a more engaging learning environment. Supporting factors for these strategies include student creativity, mentor teacher support, and students' readiness to adopt innovative methods. However, challenges such as limited learning resources and varying student motivation levels remain obstacles. Overall, the active learning strategies implemented by PPL students significantly contribute to increasing student participation.

Therefore, it is essential for them to continuously develop creativity and adapt their teaching methods to meet student needs and school conditions.

Keywords: Wordwall, digital learning media, Qur'an Hadith

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) membutuhkan ketelitian dan pemahaman yang baik karena berfungsi sebagai pedoman dalam membentuk perilaku manusia. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran dengan baik melalui pemilihan metode, pendekatan, dan strategi yang tepat agar suasana belajar menjadi aktif dan mudah dipahami. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memahami materi agar dapat mencapai standar ketuntasan minimum. Namun, pada kenyataannya masih ada peserta didik yang belum mencapai standar tersebut, sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Arwitaningsih and Wahyuningsih, 2024).

Perkembangan teknologi pada era Industri 4.0 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Hal ini menyebabkan perubahan paradigma pembelajaran yang semula berfokus pada penyampaian informasi menjadi pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari informasi secara mandiri, memiliki literasi digital, mampu memecahkan masalah, serta mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, kemajuan teknologi menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pelaksanaan pembelajaran di era Industri 4.0. Sejalan dengan hal tersebut, kebijakan pendidikan juga mendorong pemanfaatan teknologi sebagai salah satu prinsip pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pendidikan (Ditania Oktariyanti, Aren Frima, 2021). Arah tersebut mendorong para akademisi, termasuk guru, untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi guna membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif interaktif seperti kuis, pencocokan, dan permainan berbasis game yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Fitriana *et al.*, 2024). Penggunaan Wordwall memungkinkan peserta didik belajar secara aktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar karena adanya unsur gamifikasi dalam pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall

memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjiah dan Marna (2025) menunjukkan bahwa penerapan game-based learning berbantuan Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Nurjiah and Marna, 2025). Selain itu, penelitian oleh Safitri dan Halomoan (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membuat proses pembelajaran lebih efektif (Halomoan, 2025).

Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi karena metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang variatif. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, materi Al-Qur'an Hadits tidak hanya menuntut hafalan, tetapi juga pemahaman dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian Aminaty dan Jasiah (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits mampu meningkatkan keaktifan siswa hingga lebih dari 95% serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Diny Aminaty, 2025). Dengan demikian, penggunaan media Wordwall tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Pretest-Posttest. Proses penelitian dilaksanakan melalui dua tahap pengujian, yaitu pretest yang diberikan sebelum perlakuan dan posttest yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MAN 7 Jombang, sedangkan sampel penelitian terdiri dari siswa kelas XI-B sebagai kelas eksperimen dan XI-F sebagai kelas kontrol. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen berupa media pembelajaran digital Wordwall, sedangkan variabel dependennya adalah pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, tes (pretest dan posttest), serta dokumentasi. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan uji validitas serta uji

reliabilitas pada instrumen tes yang akan digunakan. Analisis data dimulai dengan uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov dan pengujian homogenitas data. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Independent T-test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Wordwall terhadap hasil pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 7 Jombang yang berada di Keboan, Ngusikan, Jombang pada bulan Januari-Februari 2026. Setelah dilakukannya beberapa rancangan penelitian, peneliti mendapatkan data-data berikut yang merupakan hasil penelitian. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan uji validitas pada instrumen tes (pretest-posttest), berikut ini hasil pengujian validitas butir pertanyaan:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item	r hitung	r table	Kesimpulan
P1	0,633	0,2144	Valid
P2	0,385	0,2144	Valid
P3	0,439	0,2144	Valid
P4	0,541	0,2144	Valid
P5	0,599	0,2144	Valid
P6	0,674	0,2144	Valid
P7	0,462	0,2144	Valid
P8	0,34	0,2144	Valid
P9	0,657	0,2144	Valid
P10	0,671	0,2144	Valid
P11	0,573	0,2144	Valid
P12	0,34	0,2144	Valid
P13	0,451	0,2144	Valid
P14	0,546	0,2144	Valid
P15	0,34	0,2144	Valid
P16	0,5	0,2144	Valid
P17	0,34	0,2144	Valid

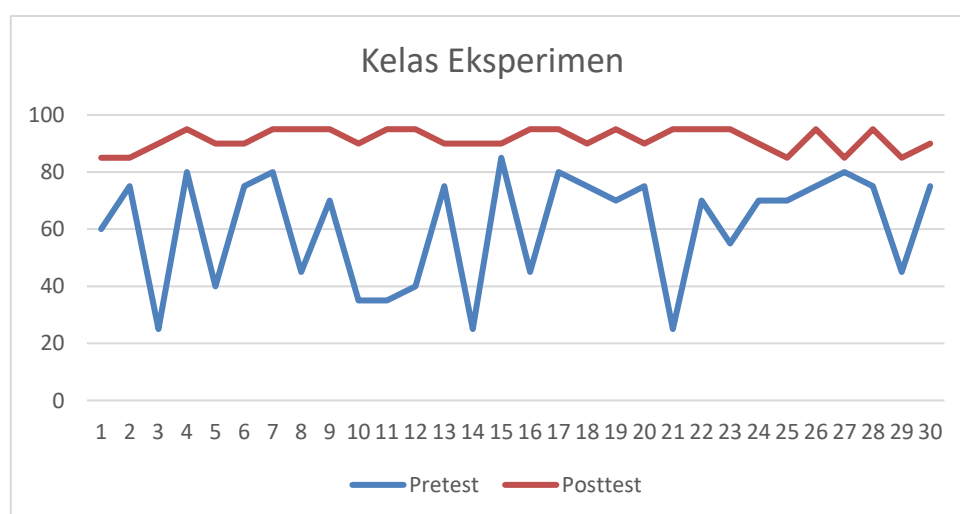
P18	0,472	0,2144	Valid
P19	0,34	0,2144	Valid
P20	0,34	0,2144	Valid

Berdasarkan tabel 1 dengan derajat kebebasan = $n-2 = 60-2 = 58$ maka seluruh pertanyaan yang akan digunakan menunjukkan nilai lebih dari r tabel yaitu 0,2144. Maka dapat diartikan instrumen tes (pretest-posttest) dinyatakan valid. Setelah melakukan uji validitas dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Pengujian ini dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha.

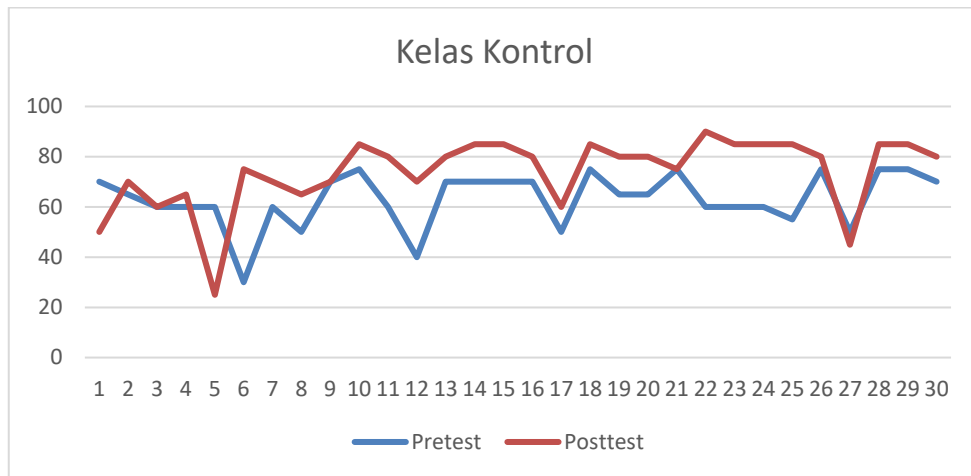
Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,832	20

Dari tabel diatas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha adalah $0,832 > 0,6$ yang artinya dinyatakan reliabel. Sehingga seluruh pertanyaan yang akan digunakan dalam penelitian dinyatakan layak untuk digunakan sebagai instrumen tes. Instrumen ini digunakan dalam tes yang akan dilakukan sebanyak 2 kali yakni pretest dan posttest. Masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan pretest dan posttest yang sama. Akan tetapi, kelas eksperimen akan diberikan sebuah perlakuan yakni penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran digital. Sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan apapun atau hanya pembelajaran konvensional.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Pretest-Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 2. Grafik Perbandingan Pretest-Posttest Kelas Kontrol

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan uji normalitas terhadap data tersebut. Uji normalitas ini dilakukan sebagai syarat untuk melakukan pengujian hipotesis. Hasil dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		60
Most Extreme Differences	Absolute	0,115
	Positive	0,098
	Negative	-0,115
Test Statistic		0,115
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,000 ^c
	Sig.	0,076

	99% Confidence Interval	Lower Bound	0,069
		Upper Bound	0,082

Tabel diatas menunjukkan hasil dari uji normalitas data dengan hasil nilai signifikaas 0,076. Dalam penelitian ini menggunakan taraf kesalahan 5% atau 0,05. Sehingga data dinyatakan normal dikarenakan nilai sig. 0,076 < 0,05. Selanjutnya pengujian homogenitas data menggunakan uji Lavene/ Fisher dengan hasil dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test for Equality of Variances	
F	Sig.
18,936	0,000

Tabel 4 menunjukkan nilai signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$ maka data dalam penelitian ini dinyatakan tidak homogen. Dikarenakan data dinyatakan normal tetapi tidak homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Independet Samples T-Test Equal Variance Not Assummed*. Adapun hasil dari pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Independent Samples T-Test

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil	<i>Equal variances assumed</i>	6,493	58	0,000	17,667	2,721	12,220	23,113
	<i>Equal variances not assumed</i>	6,493	32,899	0,000	17,667	2,721	12,130	23,203

Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test dengan Equal Variances Not Assumed menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil

tersebut menyatakan bahwa adanya pengaruh wordwall sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits. Hal tersebut ditunjukkan pada grafik perbandingan pretest-posttes kelas Eksperimen yang mana seluruh siswa mengalami kenaikan yang signifikan pada setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran digital.

Penggunaan Wordwall menjadi salah satu alternatif dalam perkembangan teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, wordwall dapat menggugah semangat siswa dalam pembelajaran yang berbasis digitalisasi (Ayunityas, Amin and Aldila, 2025). Dengan adanya media pembelajaran digital ini siswa jua makin semangat dan turut berperan aktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Apalagi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang identik dengan hafalan-hafalan yang terkadang membuat siswa jenuh. Penelitian ini menghadirkan wordwall sebagai inovasi kepada para siswa agar mereka menghafalkan ayat-ayat dengan media bantu serta metode yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berupa Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang berarti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan Wordwall mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis digital. Media ini juga membantu mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari materi yang cenderung bersifat hafalan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

DAFTAR PUSTAKA

Aminaty, Diny. and Jasiah. (2024) 'Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya

- Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits', 25(2), pp. 144–153.
- Arwitaningsih, R.P. and Wahyuningsih, R. (2024) 'AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Hubungan Metode Pembelajaran Guru Dalam Mengajar dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SDN Bugel 01 Polokarto', 7(3), pp. 37–50. Available at: <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i3.1291>.The.
- Ayunityas, S., Amin, S. and Aldila, T.H. (2025) 'JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Application Of Wordwall Media In Game-Based Learning To Increase Student Motivation In History Learning At SMA Negeri 1 Tuntang Penerapan Media Wordwall Pada Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Tuntang', 6(3), pp. 888–900.
- Dewi, Sri Enggar Kencana. *et al.* (2025) 'Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekola Dasar', 7(1), pp. 38–43.
- Diny Aminaty, J. (2025) 'Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al Qur'an dan Hadits Oleh: Diny Aminaty 1 , Jasiah 2', 25, pp. 144–153.
- Ditania Oktariyanti, Aren Frima, R.F. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar', 5(5), pp. 4093–4100.
- Fitriana, A. *et al.* (2024) 'Berbantuan gamifikasi wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik', pp. 407–418.
- Halomoan, N.S. (2025) 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Nrgeri 7 Sarolangun', 5, pp. 2899–2914.
- Nurjiah, M. and Marna, J.E. (2025) 'Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa', 5(2), pp. 1–13.
- Reinita. and Sспен, Ainila Pradi. (2025) 'Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar', 10(1), pp. 534–538.
- Setiawan, Ade Jordy. *et al.* (2024) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta', 9(1), pp. 75–83.
- Sriwulan. *et al.* (2026) 'Penerapan Game Edukasi *Word Wall* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa', 2(1), pp. 9–20.
- Suadi. and Usmania, Arinda. (2024) 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Melalui Game-Based Learning Berbasis Wordwall', 2(2), pp. 22–32.
- Syahro, Ummi Maulidatus. *et al.* (2025) 'Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Menunjang Pemahaman Siswa MA Darul Lughah Wal Karomah pada Pembelajaran Bahasa Indonesia', 3(3), pp. 318–325.
- Wardani, Dian Kusuma. *et al.* (2025) 'Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab dengan Wordwall dalam Meningkatkan Antusiasme dan Pemahaman Siswa MA Al-Bairuny', 2(1), pp. 65–72.