

Research Article

The Use of Wordwall as an Interactive Learning Media to Foster Student Motivation in Islamic Religious Education (PAI)

Lailiyah Ma'rifah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

E-mail: lailiya74@gmail.com

Imam Syafi'i

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

E-mail: imams@uinsa.ac.id

Copyright © 2026 by Authors, Published by Manajia: Journal of Education and Management.

Received : May 4, 2026
Accepted : June 16, 2026

Revised : May 18, 2026
Available online : July 2, 2026

How to Cite: Lailiyah Ma'rifah, & Imam Syafi'i. (2026). The Use of Wordwall as an Interactive Learning Media to Foster Student Motivation in Islamic Religious Education (PAI). Manajia: Journal of Education and Management, 4(2), 137-148. <https://doi.org/10.58355/manajia.v4i2.219>

Abstract

This study is motivated by the low learning motivation of students in Islamic Religious Education (PAI), which has generally been delivered conventionally with little active student involvement. One alternative increasingly used by teachers to address this problem is Wordwall, an interactive learning media platform based on educational games. This study aims to describe how Wordwall is used in PAI lessons, students' learning motivation before the media was used, and the changes in their motivation after Wordwall was applied. The study uses a qualitative approach with library research as its main method. Data were collected by searching and reviewing journal articles, books, and relevant previous studies, complemented by a simple (not in-depth) classroom observation from the researcher's own teaching, and then analyzed descriptively and qualitatively before conclusions were drawn. The findings from similar studies show that, before Wordwall was applied, students' learning motivation in PAI was generally at a moderate level, marked by minimal participation and enthusiasm. After Wordwall was applied, learning motivation increased in the cognitive, affective, and psychomotor aspects. This was driven by intrinsic factors (curiosity and self-confidence) and extrinsic factors (engaging lesson presentation and instant feedback). These findings confirm that gamification-based interactive learning media such as Wordwall have the potential to be a practical solution for fostering students' motivation to learn PAI.

Keywords: Wordwall, Interactive Learning Media, Learning Motivation.

Pemanfaatan Wordwall Sebagai Interactive Learning Media dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar PAI Siswa

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, yang selama ini disampaikan secara konvensional dan kurang melibatkan siswa. Wordwall, platform media

pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif, diajukan sebagai alternatif. Tujuannya adalah mendeskripsikan proses pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran PAI, kondisi motivasi belajar siswa sebelum penggunaannya, dan perubahan motivasi setelahnya. Penelitian memakai pendekatan kualitatif dengan studi kepustakaan (*library research*) sebagai metode utama (jurnal, buku, dan penelitian terdahulu), dilengkapi observasi sederhana (tidak mendalam) di kelas, lalu dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasilnya, sebelum Wordwall diterapkan motivasi belajar siswa umumnya berada pada kategori sedang, dengan partisipasi dan antusiasme yang minim. Setelah diterapkan, motivasi meningkat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, didorong faktor intrinsik (rasa ingin tahu dan percaya diri) dan ekstrinsik (kemasan pembelajaran yang menarik dan umpan balik instan). Media interaktif berbasis gamifikasi seperti Wordwall berpotensi menjadi solusi praktis untuk menumbuhkan motivasi belajar PAI.

Kata Kunci: Wordwall, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) menempati posisi yang strategis dalam sistem pendidikan nasional karena tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada penanaman dan pengamalan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Amalia dkk., 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran PAI semestinya dirancang agar mampu menggerakkan siswa untuk terlibat secara aktif, bukan sekadar duduk mendengarkan ceramah guru. Namun pada kenyataannya, pembelajaran PAI di sejumlah sekolah masih bertumpu pada metode ceramah, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa cenderung rendah (Maulana dkk., 2026). Kondisi ini diperparah oleh pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI yang belum optimal, antara lain karena keterbatasan keterampilan digital guru dan infrastruktur pendukung (Uliah dkk., 2025).

Persoalan rendahnya motivasi belajar PAI tersebut bukan temuan tunggal, melainkan pola yang berulang dalam berbagai kajian. Kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, termasuk multimedia interaktif dan gamifikasi, mendukung motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI (Patmawati dkk., 2026). Persoalan ini semakin mendesak untuk diatasi mengingat peserta didik saat ini, yang termasuk generasi Z dan Alpha, tumbuh bersama teknologi digital sehingga strategi pembelajaran PAI perlu menyesuaikan karakteristik mereka (Arsyillah, 2024). Namun, efektivitas media tersebut sangat bergantung pada kesiapan pedagogis dan kompetensi digital guru serta dukungan fasilitas sekolah (Jahyo, 2026; Patmawati dkk., 2026).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang besar bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu platform yang belakangan banyak dimanfaatkan adalah Wordwall, sebuah platform game edukasi berbasis web yang memungkinkan guru menyusun aktivitas belajar interaktif berbentuk permainan (Siregar & Harida, 2025). Kajian literatur terhadap penelitian tahun 2022–2025 menyimpulkan bahwa Wordwall berpotensi besar meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui unsur permainan yang interaktif dan kompetitif (Siregar & Harida, 2025). Peningkatan motivasi tersebut dilaporkan pada berbagai mata pelajaran, antara lain IPAS (Tanjung dkk., 2025) dan Pendidikan Pancasila (Husna dkk., 2025). Hal ini sejalan dengan prinsip gamifikasi, yaitu penerapan elemen desain permainan pada konteks non-permainan untuk melibatkan siswa (Ramírez Ruiz dkk., 2024), dengan motivasi sebagai salah satu

manfaat yang paling sering dilaporkan dalam kajian gamifikasi pendidikan (Manzano-León dkk., 2021; Ramírez Ruiz dkk., 2024). Efektivitas gamifikasi dalam konteks pembelajaran dapat dijelaskan melalui teori determinasi diri (self-determination theory), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik paling kuat ketika kebutuhan psikologis dasar berupa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan terpenuhi; meta-analisis terbaru menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik serta persepsi otonomi dan keterhubungan siswa (Li dkk., 2024).

Pada konteks pembelajaran PAI secara khusus, beberapa penelitian juga telah mulai mengkaji pemanfaatan Wordwall dan menunjukkan hasil yang menjanjikan. Penelitian kuasi-eksperimen pada siswa kelas IV sekolah dasar misalnya menemukan bahwa gamifikasi melalui Wordwall menghasilkan peningkatan motivasi belajar PAI yang tinggi dengan rerata N-gain 0,714, dibandingkan 0,258 pada kelas yang menggunakan ceramah (Ningsih dkk., 2026). Pada jenjang SMA, penggunaan Wordwall pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Rahman dkk., 2024). Penelitian lain melaporkan bahwa Wordwall meningkatkan hasil belajar PAI dibandingkan pembelajaran konvensional (Azhar & Muhyani, 2026), dan telaah terhadap 28 artikel menunjukkan bahwa aktivitas berbasis Wordwall membuat pembelajaran PAI lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan (Jahyo, 2026). Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut umumnya menggunakan desain kuasi-eksperimen atau pretest-posttest yang berfokus pada skor motivasi atau hasil belajar, sehingga proses pemanfaatan Wordwall secara rinci mulai dari tahap persiapan, penerapan, hingga evaluasi serta bagaimana perubahan motivasi belajar siswa terjadi dari waktu ke waktu masih perlu didalami lebih jauh melalui penelitian lapangan yang bersifat deskriptif-kualitatif. Aspek penghayatan nilai keagamaan sebagai bagian integral dari keberhasilan pembelajaran PAI juga perlu memperoleh perhatian yang memadai, sebab makna moral materi tetap memerlukan bimbingan guru meskipun teknologi membuat pembelajaran lebih interaktif (Maulana dkk., 2026).

Ketertarikan peneliti untuk mengkaji persoalan ini secara khusus turut didasari oleh pengalaman langsung selama bertugas sebagai guru PAI kelas V pada Program Surabaya Mengajar (PSM) 9.0 di SDN Jemur Wonosari 1/417 Surabaya. Sebelum Wordwall diperkenalkan, suasana kelas relatif tenang, namun keterlibatan siswa cenderung monoton: siswa mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak menunjukkan antusiasme, jarang mengajukan pertanyaan, dan merespons seadanya ketika diminta menjawab secara lisan sebuah ketenangan yang lebih mencerminkan kepasifan daripada keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut berubah signifikan ketika peneliti memanfaatkan Wordwall pada tahap evaluasi pembelajaran materi qurban: siswa yang semula pasif berubah menjadi bersemangat berebut giliran menjawab kuis di depan kelas, bahkan saling menyemangati sesama anggota kelompok agar berhasil menjawab dengan benar. Pengalaman empiris inilah yang memperkuat urgensi penelitian ini untuk mendeskripsikan secara lebih mendalam proses pemanfaatan Wordwall serta dinamika motivasi belajar PAI siswa dari waktu ke waktu.

Gambaran tersebut dapat dibaca melalui indikator keterlibatan siswa yang termotivasi, di antaranya menunjukkan minat terhadap pelajaran, tekun dalam

menghadapi tugas, dan aktif mengemukakan pendapat. Penelitian pada pembelajaran PAI di sekolah dasar melaporkan bahwa pembelajaran yang bertumpu pada ceramah berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar, sedangkan pemanfaatan teknologi memperpanjang rentang fokus siswa dari sekitar 15 menit hingga seluruh sesi pembelajaran (Maulana dkk., 2026). Siswa yang jarang bertanya dan hanya merespons seadanya belum menampilkan indikator-indikator tersebut secara memadai, meskipun suasana kelas terlihat tertib. Di sinilah pentingnya membedakan antara ketertiban dan keterlibatan: kelas yang tenang belum tentu merupakan kelas yang termotivasi, dan guru perlu membaca tanda-tanda keterlibatan siswa yang lebih halus daripada sekadar tidak adanya gangguan.

Kondisi awal ini juga perlu dipahami dalam kaitannya dengan hasil belajar, sebab motivasi belajar berhubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa (Zahara dkk., 2025). Pembelajaran yang kurang menumbuhkan motivasi berisiko membuat siswa hanya menerima materi sebagai informasi yang cepat terlupakan, padahal pembelajaran PAI menuntut lebih dari itu, yakni pemahaman dan penghayatan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari (Amalia dkk., 2023). Karena itu, kekhawatiran terhadap pembelajaran yang monoton bukan sekadar persoalan suasana kelas, melainkan berkaitan langsung dengan tercapainya tujuan PAI itu sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini disusun untuk menjawab tiga pertanyaan utama: 1) bagaimana proses pemanfaatan Wordwall sebagai interactive learning media dalam pembelajaran PAI; 2) bagaimana kondisi motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI sebelum pemanfaatan Wordwall; dan 3) bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI setelah pemanfaatan Wordwall sebagai interactive learning media. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai peran media pembelajaran interaktif dalam menumbuhkan motivasi belajar PAI siswa, sekaligus menjadi bahan pertimbangan praktis bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research) sebagai metode utama, dilengkapi observasi sederhana di kelas. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bermaksud mendeskripsikan proses pemanfaatan media dan perubahan motivasi belajar siswa dalam bentuk uraian naratif, dengan peneliti sebagai instrumen utama yang menganalisis data secara induktif. Pendekatan kualitatif berbasis studi kepustakaan semacam ini lazim digunakan dalam kajian pembelajaran PAI dan media digital (Arsyillah, 2024; Gusli dkk., 2026; Patmawati dkk., 2026). Studi kepustakaan dipilih karena pemanfaatan Wordwall dan motivasi belajar PAI telah banyak dilaporkan dalam penelitian terdahulu, termasuk melalui kajian literatur (Jahyo, 2026; Siregar & Harida, 2025), sehingga gambaran umumnya dapat dibangun dari hasil-hasil kajian tersebut.

Data dikumpulkan melalui dua teknik. Pertama, studi kepustakaan, yaitu menelusuri dan menelaah artikel jurnal, buku, serta hasil penelitian terdahulu mengenai Wordwall, media pembelajaran interaktif, gamifikasi, dan motivasi belajar

PAI; sumber-sumber ini menjadi dasar utama untuk menjawab ketiga rumusan masalah. Kedua, observasi sederhana terhadap pembelajaran PAI kelas V di SDN Jemur Wonosari I/417 Surabaya, sekolah mitra Program Surabaya Mengajar (PSM) 9.0, pada materi qurban. Observasi dilakukan oleh peneliti selaku guru pengampu sekaligus pengamat, dengan memperhatikan keterlibatan siswa seperti antusiasme, kebiasaan bertanya, dan respons saat menjawab, baik sebelum maupun ketika Wordwall digunakan. Hasilnya dicatat secara singkat sebagai catatan lapangan. Observasi ini tidak dimaksudkan untuk menggali data secara mendalam, melainkan sebagai pelengkap dan ilustrasi yang menghubungkan temuan kepustakaan dengan kondisi nyata di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pemanfaatan Wordwall sebagai *Interactive Learning Media* dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan telaah kepustakaan, proses pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran PAI dapat dipetakan ke dalam beberapa tahap. Pada tahap persiapan, guru menentukan kompetensi dasar dan materi PAI yang akan disampaikan, kemudian memilih jenis aktivitas Wordwall yang sesuai, seperti kuis untuk materi hafalan (misalnya nama-nama Nabi atau rukun Islam), permainan mencocokkan kata untuk kosakata Arab atau istilah fikih, maupun roda acak untuk sesi tanya jawab reflektif. Guru kemudian menyusun soal atau instruksi ke dalam sistem Wordwall dan mengintegrasikannya ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lengkap dengan alokasi waktu penggunaannya. Tahap persiapan ini menuntut literasi teknologi guru serta dukungan fasilitas digital sekolah (Jahyo, 2026).

Pada tahap pelaksanaan, Wordwall dapat digunakan pada tiga momen: sebagai apersepsi di awal pembelajaran untuk membangkitkan perhatian siswa, sebagai selingan di tengah pembelajaran untuk memperkuat pemahaman materi yang baru disampaikan, atau sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran untuk mengukur ketercapaian materi. Aktivitas berbasis Wordwall pada pembelajaran PAI dilaporkan membuat kelas lebih aktif dan interaktif (Jahyo, 2026). Siswa mengakses Wordwall secara individu maupun berkelompok melalui gawai atau layar proyektor di kelas, kemudian menyelesaikan tantangan yang disajikan sambil memperoleh skor dan umpan balik secara langsung. Pada tahap akhir, guru melakukan refleksi bersama siswa dengan membahas hasil aktivitas Wordwall, mengulas kembali poin-poin materi yang belum dipahami, serta memberikan penguatan nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam materi tersebut. Peran guru pada tahap ini penting karena makna moral materi PAI tetap memerlukan bimbingan guru (Maulana dkk., 2026).

Pengalaman peneliti selama bertugas mengajar PAI kelas V pada Program Surabaya Mengajar (PSM) 9.0 di SDN Jemur Wonosari I/417 Surabaya memperkuat gambaran tersebut. Pada materi qurban, peneliti memanfaatkan Wordwall bukan di tahap pembuka, melainkan pada tahap evaluasi pembelajaran, yaitu setelah materi disampaikan, untuk mengukur sekaligus mengukuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang baru diajarkan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan bergantian maju menjawab kuis Wordwall yang ditayangkan melalui proyektor di depan kelas.

Apabila dicermati, rangkaian tahap tersebut menunjukkan bahwa Wordwall

tidak diposisikan sebagai pengganti peran guru, melainkan sebagai perantara yang membantu guru menyampaikan dan memantapkan materi. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa teknologi pembelajaran paling efektif bila dipadukan dengan bimbingan guru (Maulana dkk., 2026), dan bahwa keberhasilan media digital pada PAI bergantung pada kesiapan pedagogis guru (Patmawati dkk., 2026). Dalam konteks PAI, fungsi tersebut menjadi penting karena materi seperti qurban memuat unsur pengetahuan, misalnya ketentuan dan tata cara ibadah, sekaligus nilai-nilai yang tidak cukup ditanamkan melalui penjelasan satu arah. Guru tetap memegang kendali atas tujuan dan alur pembelajaran, sedangkan Wordwall menyediakan wadah bagi siswa untuk mengolah materi secara lebih aktif.

Pemilihan tahap evaluasi sebagai momen penggunaan Wordwall pada materi qurban juga memiliki makna tersendiri. Pada tahap ini siswa sudah menerima penjelasan materi, sehingga kuis berfungsi sebagai kesempatan untuk mengulang dan menguji pemahaman dalam suasana yang relatif lebih santai dibandingkan tes tertulis. Pembagian siswa ke dalam kelompok kecil dan giliran maju secara bergantian memberi ruang agar setiap anggota kelompok dapat terlibat, sementara tampilan melalui proyektor memungkinkan seluruh kelas mengikuti jalannya kuis secara bersama-sama. Variasi momen penggunaan Wordwall, baik sebagai apersepsi, penguatan, maupun evaluasi, menunjukkan bahwa media ini cukup fleksibel untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sekaligus sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa dalam Kurikulum Merdeka (Jahyo, 2026). Dengan demikian, pemanfaatan Wordwall dalam penelitian ini tidak semata-mata berupa penggunaan teknologi, tetapi juga penataan pola interaksi di dalam kelas.

Kondisi Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI Sebelum Pemanfaatan Wordwall sebagai Interactive Learning Media

Temuan dari berbagai penelitian menunjukkan pola yang relatif konsisten mengenai kondisi motivasi belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran interaktif semacam Wordwall. Pembelajaran PAI yang bertumpu pada ceramah dikaitkan dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa serta rentang fokus yang pendek (Maulana dkk., 2026). Pada penelitian kuasi-eksperimen, kelas yang memperoleh pembelajaran ceramah hanya mencatat N-gain motivasi sebesar 0,258 atau kategori rendah (Ningsih dkk., 2026). Siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar tanpa banyak terlibat dalam diskusi maupun tanya jawab, dan sebagian siswa mudah bosan ketika pembelajaran kurang bervariasi. Kondisi ini turut dipengaruhi oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga suasana kelas kurang hidup dan kurang mampu menarik perhatian siswa secara berkelanjutan.

Hal serupa juga teramati oleh peneliti pada siswa kelas V di SDN Jemur Wonosari I/417 Surabaya sebelum Wordwall diperkenalkan pada materi qurban. Suasana kelas relatif tenang dan tidak ada gangguan berarti, namun keterlibatan siswa cenderung monoton: siswa mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak menunjukkan antusiasme, jarang mengajukan pertanyaan, dan merespons seadanya ketika diminta menjawab secara lisan. Ketenangan tersebut lebih mencerminkan kepasifan daripada keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Kondisi Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI Setelah Pemanfaatan Wordwall sebagai Interactive Learning Media

Setelah Wordwall diterapkan, berbagai penelitian sejenis melaporkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Pada pembelajaran PAI kelas IV sekolah dasar, kelas Wordwall mencapai rerata N-gain 0,714 (kategori tinggi), jauh di atas kelas ceramah, dan pembelajaran menjadi lebih aktif, kompetitif, serta berpusat pada siswa (Ningsih dkk., 2026). Pada jenjang SMA, motivasi belajar PAI dan Budi Pekerti meningkat signifikan dengan rerata kenaikan 13 poin dari pretest ke posttest, dan angket menempatkan motivasi pada kategori efektif (Rahman dkk., 2024). Hal serupa dilaporkan pada pembelajaran IPAS, ketika siswa menjadi lebih antusias, lebih aktif, dan tidak mudah bosan (Tanjung dkk., 2025), serta pada Pendidikan Pancasila, ketika motivasi siswa meningkat signifikan (Husna dkk., 2025). Dari sisi teori, gamifikasi cenderung meningkatkan motivasi intrinsik serta persepsi otonomi dan keterhubungan siswa (Li dkk., 2024).

Temuan tersebut juga sejalan dengan kajian literatur yang menyimpulkan bahwa Wordwall berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, terutama melalui unsur permainan yang interaktif dan kompetitif (Siregar & Harida, 2025), serta dengan temuan bahwa Wordwall meningkatkan hasil belajar PAI dibandingkan pembelajaran konvensional (Azhary & Muhyani, 2026). Elemen gamifikasi berupa skor, waktu, dan tingkat kesulitan yang terdapat pada Wordwall tampaknya menjadi faktor pendorong utama yang membuat siswa lebih terlibat secara emosional dalam proses belajar, sehingga pembelajaran PAI yang sebelumnya dianggap kurang menarik berubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan.

Perubahan tersebut juga tampak jelas pada siswa kelas V di SDN Jemur Wonosari I/417 Surabaya ketika Wordwall digunakan pada tahap evaluasi materi qurban. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi sangat bersemangat untuk mendapat giliran menjawab, bahkan sampai saling berebut giliran maju ke depan kelas. Antusiasme ini tidak berhenti pada siswa yang sedang menjawab saja, tetapi juga menular ke anggota kelompok lain yang ikut menyemangati dan memberi dukungan kepada rekan sekelompoknya agar berhasil menjawab kuis dengan benar. Suasana kompetitif yang muncul dari elemen skor dan giliran pada Wordwall tampak efektif mengubah kelas yang semula tenang-pasif menjadi aktif dan hidup.

Jika dikaitkan dengan indikator motivasi belajar, perubahan yang tampak pada pembelajaran materi qurban memperlihatkan beberapa indikator sekaligus. Siswa yang berebut giliran mencerminkan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan untuk terlibat dalam belajar; kuis berbentuk permainan menghadirkan kegiatan yang menarik dalam belajar; sementara skor dan dukungan dari teman sekelompok berperan sebagai bentuk penghargaan yang dirasakan langsung oleh siswa. Penguatan positif dan pembelajaran yang menarik memang direkomendasikan untuk menumbuhkan motivasi belajar (Zahara dkk., 2025). Suasana saling menyemangati antaranggota kelompok juga menandakan terbentuknya lingkungan belajar yang lebih kondusif, yaitu lingkungan yang tidak hanya tenang, tetapi juga saling mendukung. Pembacaan ini merupakan interpretasi peneliti berdasarkan pengamatan di kelas, sehingga pada penelitian lanjutan perlu dilengkapi dengan

instrumen pengukuran yang lebih sistematis.

Dari sudut pandang teori determinasi diri, antusiasme siswa tersebut dapat dijelaskan melalui terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar. Kebutuhan akan kompetensi terpenuhi ketika siswa memperoleh umpan balik langsung atas jawabannya; kebutuhan akan otonomi tampak dari inisiatif siswa sendiri untuk maju mengambil giliran; dan kebutuhan akan keterhubungan sosial terpenuhi melalui dukungan antaranggota kelompok (Li dkk., 2024). Apabila ketiga kebutuhan ini terpenuhi, motivasi siswa berpeluang bergeser dari dorongan yang bersifat eksternal, seperti skor dan giliran, menuju motivasi yang lebih bersifat intrinsik. Namun tinjauan yang sama mencatat bahwa dampak gamifikasi terhadap rasa kompetensi relatif kecil dan bahwa rendahnya persepsi kompetensi maupun otonomi siswa dapat menjadi hambatan (Li dkk., 2024), sehingga soal dan tantangan perlu dirancang agar seluruh siswa berkesempatan merasakan keberhasilan.

Apabila ketiga temuan di atas dibaca secara utuh, tampak alur yang saling berkaitan. Proses pemanfaatan Wordwall yang dirancang secara terstruktur, mulai dari persiapan hingga refleksi, menciptakan kondisi pembelajaran yang berbeda dari kelas yang sebelumnya tenang tetapi pasif. Perbedaan itu tidak terletak pada materinya, melainkan pada cara materi dihadirkan dan pada peran siswa di dalamnya: dari pendengar menjadi peserta yang aktif menjawab, berdiskusi, dan saling mendukung. Hal ini sejalan dengan kajian literatur yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif berkontribusi terhadap penguatan minat dan motivasi belajar PAI (Jahyo, 2026; Patmawati dkk., 2026).

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu, pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran ini memiliki beberapa kekhasan. Kajian yang ada banyak dilakukan pada kelas IV sekolah dasar (Ningsih dkk., 2026) maupun pada jenjang sekolah menengah atas (Rahman dkk., 2024), sedangkan pengamatan dalam artikel ini dilakukan pada siswa kelas V dalam konteks program penempatan mengajar, dengan Wordwall yang diposisikan pada tahap evaluasi materi qurban. Kekhasan tersebut tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi temuan, tetapi untuk menunjukkan bahwa pola peningkatan antusiasme yang dilaporkan pada berbagai jenjang juga tampak pada kelas atas sekolah dasar, setidaknya berdasarkan pengamatan peneliti. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya gambaran tentang bagaimana media interaktif dapat dimanfaatkan pada momen pembelajaran yang berbeda-beda.

Meskipun demikian, perubahan yang menggembirakan ini perlu dicermati secara kritis. Pertama, antusiasme yang muncul pada awal penggunaan sebuah media bisa saja dipengaruhi oleh unsur kebaruan, sehingga keberlanjutannya perlu diamati dalam rentang waktu yang lebih panjang; kajian gamifikasi pendidikan sendiri mencatat bahwa retensi efek jangka panjang belum banyak diteliti (Manzano-León dkk., 2021). Kedua, suasana kompetitif memang menyenangkan bagi siswa yang percaya diri, tetapi berpotensi menekan siswa yang kurang berani; meta-analisis melaporkan bahwa papan peringkat dapat membuat siswa berperingkat rendah merasa malu (Li dkk., 2024), sehingga pembagian kelompok dan pengaturan giliran perlu dirancang secara adil agar semua siswa mendapat kesempatan yang setara. Ketiga, elemen permainan seperti skor dan waktu merupakan penerapan unsur desain permainan pada konteks non-permainan (Ramírez Ruiz dkk., 2024), dan poin maupun

lencana dapat menggeser perhatian siswa dari pembelajaran ke hadiah (Li dkk., 2024); manfaatnya baru bermakna apabila tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran. Jika perhatian siswa hanya tertuju pada kemenangan, tujuan utama berupa pemahaman materi justru dapat terabaikan.

Keterbatasan lain terletak pada karakter Wordwall itu sendiri. Media ini paling mudah dimanfaatkan untuk materi yang dapat dikemas menjadi pertanyaan dengan jawaban yang jelas, seperti istilah, ketentuan hukum, atau urutan peristiwa. Sebaliknya, penghayatan dan pengamalan nilai keislaman memerlukan kegiatan lain, seperti diskusi, keteladanan guru, dan pembiasaan, karena makna moral materi PAI tetap memerlukan bimbingan guru meskipun teknologi membuat pembelajaran lebih interaktif (Maulana dkk., 2026). Wordwall karenanya lebih tepat dipandang sebagai pelengkap, bukan satu-satunya jalan, dalam menumbuhkan motivasi dan penghayatan belajar PAI.

Di samping motivasi, Wordwall juga dikaji dampaknya terhadap hasil belajar, misalnya pada matematika sekolah dasar yang menurut kajian literatur terhadap 18 artikel membantu siswa memahami konsep dan meningkatkan hasil belajar (Herlinawati & Putri, 2025), serta pada PAI (Azahary & Muhyani, 2026). Mengingat motivasi belajar berkaitan erat dengan hasil belajar (Zahara dkk., 2025), penelitian lanjutan pada mata pelajaran PAI dapat menelusuri apakah peningkatan motivasi yang tampak dalam pembelajaran ini turut berdampak pada pemahaman dan penghayatan materi.

Seluruh pembahasan di atas juga menegaskan bahwa peran guru tetap menentukan. Wordwall hanya menyediakan wadah; kualitas pengalaman belajar bergantung pada bagaimana guru merancang soal, mengatur kelompok dan giliran, mengelola suasana kompetitif, serta menutup kegiatan dengan refleksi. Efektivitas media digital memang bergantung pada kompetensi digital dan kesiapan pedagogis guru serta dukungan fasilitas sekolah (Jahyo, 2026; Patmawati dkk., 2026), tetapi kesiapan itu hanya bermakna apabila disertai kesiapan guru dalam menerjemahkan tujuan pembelajaran ke dalam aktivitas yang menarik sekaligus bermakna. Oleh karena itu, kesiapan guru dalam mengoperasikan media digital dan menyusun materi yang sesuai dengan kompetensi dasar perlu dipandang sebagai bagian dari keberhasilan pemanfaatan Wordwall, bukan sekadar urusan teknis.

Pembahasan di atas membawa beberapa implikasi praktis bagi guru PAI. Pertama, guru perlu menentukan momen penggunaan Wordwall sesuai tujuan pembelajaran: sebagai apersepsi untuk membangkitkan perhatian, sebagai selingan untuk memperkuat pemahaman, atau sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian materi. Kedua, soal dan tantangan yang disusun sebaiknya tidak berhenti pada hafalan, tetapi juga memuat pertanyaan yang mengaitkan materi dengan nilai dan perilaku sehari-hari, misalnya hikmah ibadah qurban bagi kepedulian terhadap sesama. Ketiga, guru perlu memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan terlibat melalui pembagian kelompok dan giliran yang adil.

Keempat, kegiatan Wordwall hendaknya ditutup dengan refleksi bersama untuk mengulas poin materi yang belum dipahami dan menegaskan nilai-nilai keislaman yang terkandung di dalamnya (Maulana dkk., 2026). Tahap refleksi inilah yang menjaga agar permainan tetap bermuara pada tujuan PAI, yaitu pemahaman dan penghayatan nilai. Terakhir, guru dapat memadukan ragam media digital, seperti multimedia interaktif, video

pembelajaran, dan gamifikasi (Patmawati dkk., 2026), agar motivasi siswa tidak bergantung pada satu jenis stimulus saja. Dengan cara ini, media interaktif seperti Wordwall dapat berfungsi sebagai pemantik semangat belajar sekaligus sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran PAI yang lebih utuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, proses pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran PAI berlangsung melalui tahap persiapan (pemilihan jenis aktivitas dan penyusunan materi), tahap pelaksanaan (penggunaan Wordwall sebagai apersepsi, penguatan materi, maupun evaluasi), dan tahap refleksi bersama siswa. Kedua, kondisi motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI sebelum pemanfaatan Wordwall umumnya berada pada kategori rendah, ditandai dengan minimnya partisipasi dan antusiasme siswa akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Ketiga, motivasi belajar siswa meningkat signifikan setelah Wordwall diterapkan, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang didorong oleh faktor intrinsik, ekstrinsik, maupun interaksi sosial antarsiswa. Dengan demikian, Wordwall sebagai interactive learning media terbukti berpotensi besar untuk menumbuhkan motivasi belajar PAI siswa, sehingga dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna..

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., Usman, & Suarga. (2023). Pengaruh penanaman nilai-nilai pendidikan Islam melalui kegiatan Jumat Ibadah terhadap moral religius peserta didik kelas V dan VI di MI Al-Abrar Makassar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 20–28. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.10616>
- Arsyillah, B. T. (2024). Strategi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(10), 3431–3446. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i10.7185>
- Azhary, N., & Muhyani. (2026). Pengaruh penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 7(2), 366–375. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v7i2.21205>
- Gusli, R. A., Nasution, S. A., & Junaidi. (2026). Digitalisasi pembelajaran dan etika pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 7(5), 53–70. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v7i5.23673>
- Herlinawati, H., & Putri, S. M. (2025). Penerapan media pembelajaran Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 626–640. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.32176>
- Husna, D. A., Kusumadewi, R. F., & Jupriyanto. (2025). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 447–457. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24531>
- Jahyo, A. G. W. (2026). Analisis literatur media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (PAI). *Pekerti:*

- Jurnal Pendidikan Islam dan Budi Pekerti*, 8(1), 114–127.
<https://doi.org/10.58194/pekerti.v8i1.7449>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), Article 2247. <https://doi.org/10.3390/sui3042247>
- Maulana, R., Latifah, S., Khalisah, N., Hidayat, A., Azam, A. F., & Ramdhani, K. (2026). Efektivitas teknologi pendidikan dibandingkan metode ceramah terhadap hasil belajar siswa pada materi Khulafaurrasyidin di kelas 5A SDN Sukaluyu IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(2), 15442–15449. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i2.40245>
- Ningsih, A. W., Nugroho, D. A., Azzahro, F., De Sandi, & Ramdhani, K. (2026). Penerapan gamifikasi melalui media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa SDN Palumbonsari II Karawang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(2), 15514–15520. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i2.40261>
- Patmawati, A. N., Mutmainnah, I. R., Selina, S. A., Rahayu, S., Amalia, R., Azizurahman, Loviana, N. A., & Jamil, S. (2026). Media pembelajaran PAI di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 172–186. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40408>
- Rahman, M. F., Rusdi, R., & Al-Anshori, H. A. (2024). Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Borneo Journal of Islamic Education*, 4(2), 147–162. <https://doi.org/10.21093/bjie.v4i2.9222>
- Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sanchez, A. D., & Boude Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, Article 1466926. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>
- Siregar, K. C. N., & Harida, E. S. (2025). Efektivitas game edukasi Wordwall pada motivasi belajar siswa sekolah dasar: Kajian literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 280–294. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37980>
- Tanjung, D. S., Situmorang, R. W., Simanjuntak, C., Siregar, D., Aritonang, N., Tarihoran, D. A. J., & Barus, S. M. (2025). Penerapan media game Wordwall sebagai sarana meningkatkan motivasi siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN 102047 Ria Baru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 21027–21030. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29837>
- Uliah, R., Seftiani, W., Mardlaatillah, A., Kurniawan, W., & Yusria. (2025). Tantangan kurikulum Pendidikan Agama Islam di era digitalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 318–334. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37801>
- Zahara, L., Ayu, A. J., Safitri, D., Fadhila, N., Afrilia, N., & Fauziya, S. (2025). Hubungan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di SD N 04 Talang

Tangah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 268–282.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32091>.