

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL DALAM APLIKASI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA
MATERI AL-QUR'AN DAN HADIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Anas Tasya Khairani¹, Willyansyah², Melly Novalia³

Universitas Muhammadiyah Riau

¹ anastasyakhairani02@gmail.com ² willyansah@umri.ac.id

³ mellynovalia@umri.ac.id

ABSTRACT

The advancement of educational technology encourages the use of interactive media to improve the quality of learning. At SDN 022 Seberang Pulau Kijang, the teaching of Islamic Religious Education on Qur'an and Hadith material still relies on traditional media, thus requiring technology-based innovation. This study aims to develop a web-based learning media that utilizes Wordwall educational games within the application using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Wordwall was chosen for its ability to present materials and assessments in an engaging and interactive manner. Expert validation results indicated a very high level of validity, with 92.5% from media experts and 88.3% from material experts; the practicality score reached 89% (practical category); and the effectiveness test using the Wilcoxon Signed Rank Test yielded $p < 0.001$, indicating a significant improvement in learning outcomes. Therefore, this media is proven to be effective, practical, and feasible as an alternative interactive learning tool for Qur'an and Hadith material.

Keywords: Wordwall, learning media, Islamic education, Qur'an and Hadith.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong penggunaan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di SDN 022 Seberang Pulau Kijang, pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi *Al-Qur'an* dan Hadis masih menggunakan media tradisional, sehingga diperlukan inovasi berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang memanfaatkan *game* edukasi *Wordwall* di dalam aplikasi dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). *Wordwall* dipilih karena kemampuannya menyajikan materi dan evaluasi secara menarik dan interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi, yaitu 92,5% oleh ahli media dan 88,3% oleh ahli materi, penilaian praktikalitas mencapai 89% (kategori praktis) dan uji efektivitas menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan $p < 0,001$ yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian, media ini terbukti efektif, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran interaktif pada materi *Al-Qur'an* dan Hadis.

Kata Kunci: *Wordwall*, media pembelajaran, pendidikan Islam, *Al-Qur'an* dan Hadis.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi membuka kesempatan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien (Sukariada et al.2024).

Media pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Alat ini membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan (Wulandari et al., 2023).

Rendahnya minat dan motivasi siswa dapat berdampak signifikan terhadap hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dari guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif, agar masalah dan kesulitan yang dihadapi siswa saat ini dapat segera teratasi (Nissa dan Renoningtyas,2021). Menurut Setiawan et al, (2022) Dalam psikologi pendidikan, disebutkan

bahwa kurangnya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran dapat menyebabkan timbulnya kesulitan dalam proses belajar. Minat yang rendah dapat menghambat perhatian dan motivasi siswa, sehingga mereka kesulitan untuk memahami materi dengan baik. Media pembelajaran yang baik juga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan perhatian anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, seorang guru profesional perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai hal ini (Nurfadhillah et al. 2021).

SD Negeri 022 Seberang Pulau Kijang merupakan lembaga pendidikan dasar yang terletak di Jl. Pendidikan desa Seberang Pulau Kijang, Kecamatan Reteh, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau. Berdiri sejak tahun 1985, sekolah ini telah menjalankan perannya sebagai wadah bagi anak-anak usia dini untuk menimba ilmu dan mengembangkan potensi diri. Fasilitas yang memadai dan sumber daya manusia yang berkompeten menjadi salah satu kunci keberhasilan SD Negeri 022 Seberang Pulau Kijang. Tersedia

akses internet dan aliran listrik PLN untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran saat ini yang digunakan di SDN 022 Seberang Pulau Kijang dalam mata pelajaran pendidikan agama islam masih menggunakan buku dan belum ada menggunakan media teknologi, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran game edukasi dengan pemanfaatan game edukasi berbasis wordwall di dalam aplikasi interaktif agar bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam untuk materi AL Qur'an dan Hadis. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Pemanfaatan media game edukasi berbasis Wordwall ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 022 Seberang Pulau Kijang. Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas 4 hingga kelas 6 yang tercantum pada Lampiran 5, diketahui bahwa 52,94% siswa belum tuntas dan 47,06% siswa sudah tuntas pada materi Al-Qur'an dan Hadis. Dengan penggunaan media ini, diharapkan

hasil belajar siswa terhadap materi tersebut dapat meningkat secara signifikan.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang dimana merupakan proses atau serangkaian langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi jembatan antara penelitian dasar dan penelitian terapan (Saputra, 2020). Dalam penelitian ini membuat sebuah media pembelajaran menggunakan platform wordwall untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Al Qur'an dan Hadis.

Pada Penelitian ini pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan media atau produk pembelajaran secara sistematis dan terstruktur (Ainil Fitri et al., 2023).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media game edukasi berbasis Wordwall yang diintegrasikan ke dalam aplikasi web bernama Edugame. Media ini dirancang untuk digunakan oleh siswa kelas 4 sampai kelas 6 di SDN 022 Seberang Pulau Kijang.

Tahap pendefinisian mencakup analisis tujuan dan kompetensi pembelajaran PAI pada materi Al-Qur'an dan Hadis, kebutuhan siswa, ketersediaan teknologi, serta pemilihan materi yang relevan untuk disajikan secara interaktif. Analisis siswa memperhatikan kemampuan kognitif, gaya belajar, motivasi, dan keterampilan menggunakan perangkat digital. Materi disusun fleksibel oleh guru melalui video, teks, atau media interaktif sesuai kurikulum. Tujuannya agar siswa memahami dan menerapkan isi QS Al-Hujurat:13, QS Al-Ma'un, dan QS Yunus:40, aktif memberikan umpan balik, serta terlibat kritis dalam pembelajaran. Tahap perancangan mencakup penyusunan tujuan, indikator, dan rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis web yang memanfaatkan game edukasi Wordwall pada materi Al-Qur'an dan

Hadis. Perancangan meliputi pemilihan media dan format yang interaktif, mudah diakses lintas perangkat, serta sesuai karakteristik siswa SD. Desain awal dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sebelum dikembangkan lebih lanjut.

Tahap pengembangan meliputi penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis web yang memanfaatkan game edukasi Wordwall. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi, yaitu 92,5% dari ahli media dan 88,3% dari ahli materi, sehingga media dinyatakan layak tanpa revisi. Penilaian kepraktisan oleh 17 siswa kelas IV–VI SDN 022 Seberang Pulau Kijang menghasilkan skor rata-rata 91,9% (kategori sangat praktis) pada aspek kemudahan, motivasi, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Uji efektivitas menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, dengan signifikansi $< 0,001$, sehingga media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar PAI pada materi Al-Qur'an dan Hadis.

Tahap penyebaran dilakukan dengan membagikan media pembelajaran berbasis web Wordwall kepada guru dan siswa untuk digunakan di kelas maupun mandiri. Media ini dinilai sesuai kurikulum, interaktif, menarik, mudah digunakan, dan efektif meningkatkan pemahaman siswa, sehingga layak digunakan secara luas.



Gambar 1 Tampilan Halaman Siswa



Gambar 2 Tampilan Halaman Guru

Pembahasan

Validasi oleh ahli media memperoleh skor 92,5% (sangat layak) dengan tampilan dan fungsi memenuhi standar kualitas. Validasi ahli materi mendapat skor 88,3% (sangat layak), dengan isi sesuai kurikulum, kuis tersusun logis, dan

bahasa mudah dipahami. Penilaian kepraktisan oleh 17 siswa menunjukkan rata-rata >91% pada aspek kemudahan, motivasi, kemenarikan, dan kebermanfaatan, sehingga media dinilai sangat praktis, menarik, dan bermanfaat digunakan dalam pembelajaran PAI materi Al-Qur'an dan Hadis.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis web dengan game edukasi Wordwall untuk materi Al-Qur'an dan Hadis terbukti valid (92,5% ahli media; 88,3% ahli materi), praktis (kemudahan 92,5%, motivasi 91,2%, kemenarikan 92,5%, kebermanfaatan 93,3%), dan efektif meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan hasil pretest–posttest. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Saran

1. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi, jenjang kelas, dan menambah fitur interaktif seperti penilaian otomatis, umpan balik langsung, serta integrasi multimedia, dengan uji coba skala lebih besar.
2. Guru disarankan memanfaatkan media ini untuk menyampaikan materi secara interaktif dan

mengembangkan soal sesuai tingkat pemahaman siswa.

3. Siswa diharapkan menggunakan media ini secara mandiri atau dengan pendampingan guru/orang tua untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi keagamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, Ainil, Liza Efriyanti, and Rifka Silmi. 2023. "Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7(1):33–38.
- Nissa, Siti Faizatul, and Novida Renoningtyas. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2854–60. doi: 10.31004/edukatif.v3i5.880.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 2021. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(2):243–55.
- Saputra, Wahyu. 2020. "Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Smk Yadika Bandar Lampung." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1(2):13–16. doi: 10.33365/ji-mr.v1i2.443.
- Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas. 2022. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping." *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2(2):92–109. doi: 10.55933/tjripd.v2i2.373.
- Sukariada, I. Komang, I. Gede Juliana Eka Putra, and I. Nyoman Purnama. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3D Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 8(1):910–17. doi: 10.36040/jati.v8i1.8896.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.