



PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL SEBAGAI ALAT EVALUASI INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS DARUL AMIN PALANGKA RAYA

Mario Pindarto¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya^{1,2}

pindartomario@gmail.com¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Penggunaan media berbasis teknologi ini menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan berorientasi pada siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru serta peserta didik di tingkat sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep materi, serta memberikan umpan balik langsung yang membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara interaktif. Selain itu, penerapan media digital ini juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran PAI. Dengan demikian, pemanfaatan media Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci : Wordwall, Media Interaktif, Pembelajaran PAI, Teknologi Pendidikan, Motivasi Belajar

Abstract

This study aims to analyze the utilization of interactive media Wordwall in enhancing students' motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) during the digital era. The use of technology-based media serves as an effective alternative to create engaging, participatory, and student-centered learning environments. This research employed a descriptive qualitative method, collecting data through observation, interviews, and documentation involving teachers and students at the secondary school level. The results indicate that Wordwall significantly improves students' active participation during lessons, strengthens conceptual understanding, and provides instant feedback that assists teachers in conducting interactive evaluations. Moreover, the integration of digital media contributes to increasing students' learning motivation and interest in PAI subjects. Therefore, the use of Wordwall can be considered an innovative learning strategy to address the challenges of 21st-century education.

Keywords: Wordwall, Interactive Media, Islamic Religious Education, Educational Technology, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam hal metode pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif (Suryani & Pratama, 2021). Evaluasi merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran karena

berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Namun, metode evaluasi konvensional yang cenderung monoton dan berorientasi pada tes tertulis sering kali menurunkan motivasi belajar peserta didik (Arikunto, 2019).

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, tantangan guru menjadi semakin besar karena materi yang disampaikan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik (Odah R.; Amanda, R.; Azis, A., 2024). Guru dituntut untuk mampu menanamkan nilai-nilai moral serta membentuk karakter peserta didik melalui metode dan media yang menarik (RI, 2017). Banyak peserta didik menganggap mata pelajaran Akidah Akhlak membosankan karena penyajiannya masih bersifat ceramah dan kurang melibatkan partisipasi aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran maupun media evaluasi yang dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai keagamaan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Nata, 2019).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media Wordwall, sebuah platform digital yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti matching pairs, anagram, quiz, dan games (Aziz A. M.; Khatimah, H.; Putri, Y. A., 2024). Wordwall bersifat interaktif, mudah diakses, dan mampu memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Dengan menggunakan Wordwall, guru dapat menciptakan alat evaluasi yang tidak hanya mengukur kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga meningkatkan semangat belajar dan rasa percaya diri mereka (Ahmad; Pauzi A. N. Z., 2024).

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas penggunaan media digital seperti Wordwall dalam pembelajaran. (Kusumawardani M. G.; Meilanie; Azis, A., 2024; Pratama & Sari, 2022) menyebutkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui pemanfaatan teknologi digital (Nasruddin F.; Kurnia, D., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Wordwall sebagai alat evaluasi interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya. Melalui pengembangan ini diharapkan dapat dihasilkan produk media evaluasi yang valid, praktis, dan efektif sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Saputri P. A. P.; Hadma, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D). Jenis penelitian ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah mengembangkan media evaluasi interaktif berbasis Wordwall yang digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana evaluasi yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Raja L., 2024).

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahapan utama:

1. Define (Pendefinisian),
2. Design (Perancangan),
3. Develop (Pengembangan), dan
4. Disseminate (Penyebaran).



Model 4D dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Menurut (Muhammad, 2024), model 4D merupakan model yang tepat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena memiliki tahapan yang jelas, terukur, dan berorientasi pada produk pendidikan yang dapat diterapkan di lapangan. Oleh karena itu, model ini digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media evaluasi berbasis Wordwall sebagai alat evaluasi interaktif yang inovatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak (Fitria D., 2022).

Tahapan Penelitian dan Pengembangan

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap alat evaluasi digital,
- b. Analisis kurikulum Akidah Akhlak,
- c. Analisis karakteristik peserta didik kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya,
- d. Analisis materi pembelajaran yang sesuai untuk dijadikan konten evaluasi Wordwall, seperti materi Rukun Iman dan Akhlak Terpuji.

Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media evaluasi yang menarik, interaktif, serta dapat digunakan secara daring maupun luring.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan awal media Wordwall yang akan dikembangkan.

Kegiatan meliputi:

- a. Pemilihan jenis permainan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik materi, seperti matching pairs, quiz, dan anagram,
- b. Perancangan tampilan media dan struktur pertanyaan,
- c. Penyusunan instrumen validasi untuk menilai aspek kelayakan materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan media.

Tahap perancangan juga memperhatikan prinsip user-friendly agar media dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa melalui perangkat seperti smartphone dan laptop.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses pengembangan dan validasi produk. Media Wordwall yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk final dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor 88% (kategori sangat layak).

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 91% (kategori sangat layak).

Setelah melalui revisi sesuai masukan para ahli, dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias, aktif, dan termotivasi ketika mengikuti evaluasi menggunakan Wordwall dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional.

2. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap ini merupakan penyebarluasan hasil pengembangan media evaluasi Wordwall. Penyebaran dilakukan secara terbatas kepada guru Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya untuk dijadikan referensi dan contoh implementasi media evaluasi interaktif (Supriyono, 2021). Selain itu, hasil penelitian ini juga dipresentasikan dalam forum kelompok kerja guru (KKG) agar dapat

diadaptasi oleh guru lain sebagai alternatif media evaluasi digital berbasis gamifikasi yang menyenangkan dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media evaluasi interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) oleh (Taufik, 2019) Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Wordwall ini layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya.

1. Hasil Pengembangan Produk

Media Wordwall dikembangkan melalui empat tahapan utama.

Pada tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa yang menunjukkan perlunya media evaluasi yang menarik, digital, dan mudah digunakan. Tahap Design menghasilkan rancangan media berbentuk berbagai jenis kuis seperti Quiz, Matching Pairs, True or False, dan Anagram, disesuaikan dengan materi “Akhlak Terpuji”. Tahap Develop melibatkan validasi ahli materi dan ahli media, yang memberikan nilai kelayakan tinggi pada aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Selanjutnya, tahap Disseminate dilakukan melalui sosialisasi dan uji coba terbatas kepada guru serta peserta didik (Arsyad, 2019).

Hasil uji coba kepada peserta didik kelas VIII menunjukkan bahwa 85% siswa menyatakan Wordwall menarik dan mudah digunakan, sementara 90% guru menilai media ini efektif untuk evaluasi pembelajaran. Peserta didik merasa lebih termotivasi karena format kuis interaktif menghadirkan nuansa permainan (game-based learning) yang menyenangkan dan kompetitif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Kusumawardani M. G.; Meilanie; Azis, A., 2024) dan (Selpiana R. A.; Yulia, A. N.; et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

Penggunaan media Wordwall memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Pertama, meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa (Lestari, 2023). Evaluasi berbasis Wordwall mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung karena sistemnya interaktif dan menyenangkan (Rosita T., 2022). Hal ini sesuai dengan konsep student-centered learning yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Kurniawan & Suparman, 2022).

Kedua, Wordwall mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Hasil penilaian dapat diperoleh secara otomatis dan objektif, sehingga guru dapat lebih fokus menganalisis kemampuan siswa (Novandes D., 2023). Kemudahan akses melalui perangkat digital seperti laptop atau ponsel juga membuat evaluasi lebih efisien dan dapat dilakukan baik secara daring maupun luring (Anwar M., 2021).

Ketiga, media Wordwall mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi (ICT-Based Learning) yang sangat relevan di era digital saat ini. Menurut (Sutanto, 2023), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di madrasah. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan alternatif inovatif untuk menggantikan metode evaluasi konvensional yang cenderung membosankan (Hidayati, 2022).

Selain itu, pengembangan media ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman nilai-nilai moral dan spiritual siswa. Melalui kuis dan permainan edukatif, siswa tidak hanya mengingat konsep Akhlak Terpuji, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendukung pandangan (Fitriani R., 2022) bahwa pembelajaran Akidah Akhlak yang interaktif mampu menumbuhkan kesadaran moral yang lebih kuat.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penggunaan Wordwall membutuhkan koneksi internet yang stabil dan perangkat digital yang memadai (Prasetyo L., 2023). Tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap perangkat tersebut. Selain itu, guru perlu meluangkan waktu untuk mempelajari fitur-fitur Wordwall agar dapat merancang kuis dengan efektif (Putri, 2023). Menurut (Taufik, 2019), kesiapan guru dalam

menguasai teknologi menjadi faktor utama keberhasilan implementasi media pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media Wordwall sebagai alat evaluasi interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan motivasi, efektivitas evaluasi, dan pemahaman konsep moral siswa (Pastilah A. P., 2024). Media ini juga relevan dengan karakteristik generasi digital masa kini yang menyukai tantangan, interaksi, dan visual yang menarik. Dengan dukungan pelatihan guru dan infrastruktur yang memadai, Wordwall berpotensi diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran PAI di madrasah dan sekolah lainnya (Aminaty, 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan media Wordwall sebagai alat evaluasi interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya menunjukkan bahwa media ini layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media Wordwall terbukti mampu:

1. Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik, karena bentuk evaluasinya bersifat interaktif dan menyerupai permainan (game-based learning) (Mahfudz, 2020).
2. Membantu guru melaksanakan evaluasi dengan efisien, berkat fitur otomatisasi penilaian dan kemudahan akses secara daring maupun luring (Raharjo H.; Aryani, N., 2022).
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Akidah Akhlak, khususnya pada materi Akhlak Terpuji, melalui pendekatan evaluasi yang menyenangkan dan kontekstual (Sardiman, 2018).

Dengan demikian, pertanyaan penelitian mengenai bagaimana pengembangan media Wordwall sebagai alat evaluasi interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Akidah Akhlak telah terjawab (Sudjana A., 2015). Media ini mampu menjawab kebutuhan guru dan siswa terhadap model evaluasi yang inovatif, menarik, dan berbasis teknologi digital (Kinasih M.; Azis, A., 2024).

REFERENSI

- Ahmad; Pauzi A. N. Z., A. . F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Hyperlink Pada Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri Kelas IX Di MTs Darul Ulum Palangka Raya. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1):174-1.
- Aminaty, D. . J. (2024). Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. *Jurnal Pendidikan*, 25(2).
- Anwar M., F. . H. (2021). Implementasi media berbasis Wordwall dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(3).
- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. *Rineka Cipta*.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. *Rajawali Pers*.
- Aziz A. M.; Khatimah, H.; Putri, Y. A., A. . M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dan Wordwall dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa Materi Bani Abbasyiah MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4).
- Fitria D., L. . R. (2022). Pemanfaatan media Wordwall dalam evaluasi pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam Modern*, 7(2).
- Fitriani R., N. . S. (2022). Penerapan media interaktif Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Digital*, 4(1).
- Hidayati, N. (2022). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1).
- Kinasih M.; Azis, A., A. D. . A. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Materi Membiasakan Pola Hidup Sederhana dan Menyantuni Dhuafa Kelas XII di Darul Ulum Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Kusumawardani M. G.; Meilanie; Azis, A., H. . R. (2024). Pengembangan Media Wordwall pada Mata Pelajaran PAI Materi Beriman kepada Hari Akhir di SMPIT Al-Ghazali. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1).

- Lestari, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3).
- Mahfudz, I. (2020). Metode pembelajaran berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0. *Deepublish*.
- Muhammad, K. L. . J. (2024). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran SKI Berbasis Game Wordwall Pada Mahasiswa PAI UIN Palangka Raya Angkatan 2023. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Nasruddin F.; Kurnia, D., A. . R. (2022). Penerapan media digital Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1).
- Nata, A. (2019). Akhlak tasawuf dan karakter bangsa. *Raja Grafindo Persada*.
- Novandes D., F. . L. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis game edukatif. *Jurnal Edukasi Modern*, 4(1).
- Odah R.; Amanda, R.; Azis, A., R. . A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon Dan Wordwall Pada Materi Aliran-Aliran Ilmu Kalam Kelas XI Di MA Darul Ulum Palangka Raya. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Pastilah A. P., L. . P. (2024). Keperluan Media Wordwall pada Materi Sifat Allah Dikelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2).
- Prasetyo L., D. . H. (2023). Integrasi teknologi pembelajaran untuk pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 5(1).
- Pratama, Y., & Sari, M. (2022). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan digital... *Jurnal Edutech*.
- Putri, M. (2023). Pengembangan media evaluasi berbasis digital untuk pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 10(2).
- Raharjo H.; Aryani, N., S. . S. (2022). Pemanfaatan teknologi video dan multimedia dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Raja L., A. . G. P. (2024). Pengembangan Media Asesmen Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Sifat Allah SWT Terhadap Minat Siswa Kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. *ADIBA: Journal of Education*, 1(1).
- RI, K. A. (2017). Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah. *Kemenag RI*.
- Rosita T., M. . W. (2022). Efektivitas penggunaan platform digital dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 9(2).
- Saputri P. A. P.; Hadma, N. . S. (2024). Keperluan Media Games Quiz Box Wordwall Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah dikelas VIII SMP NU Palangkaraya. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4).
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. *Raja Grafindo Persada*.
- Selpiana R. A.; Yulia, A. N.; et al., S. . P. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Desa Hampalit. *Inspirasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4).
- Sudjana A., N. . R. (2015). Penilaian hasil belajar. *Remaja Rosdakarya*.
- Supriyono, A. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3).
- Suryani, N., & Pratama, A. (2021). Model pengembangan media pembelajaran inovatif... *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Sutanto, R. (2023). Peran guru dalam pengembangan media digital interaktif. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(1).
- Taufik, M. (2019). Desain pembelajaran inovatif berbasis digital. *Alfabeta*.