



**PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL SEBAGAI INOVASI
PEMBELAJARAN DIGITAL DI SMP NEGERI 5 PAMBOANG**
*UTILIZATION OF WORDWALL MEDIA AS A DIGITAL LEARNING INNOVATION
AT SMP NEGERI 5 PAMBOANG*

Alma Mutia¹

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Indonesia

Nur Insani²

² Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Indonesia

M Ma'ruf³

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Indonesia

Saddam Husain⁴

⁴ Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Indonesia

*almamutia02@gmail.com

Article Info:

Diterima 23 Januari 2024

Disetujui 10Maret 2025

Direvisi 23 Februari 2025

Tersedia Daring 27 Maret 2025

ABSTRAK

Media digital adalah salah satu sumber daya pendidikan yang tersedia di zaman sekarang ini, termasuk *wordwall*. *Wordwall* merupakan platform situs web yang menawarkan berbagai permainan kuis interaktif. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan media *wordwall* dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 5 Pamboang. Permasalahan yang dihadapi yaitu minimnya Pemanfaatan inovasi digital dalam penerapan media pembelajaran di SMP Negeri 5 Pamboang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara, penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian untuk mengidentifikasi dan memahami fenomena utama. Kualitatif bertujuan untuk memberikan makna, pengetahuan yang menyeluruh, dan gambaran pengalaman. Hasil dari pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Pamboang menunjukkan hasil yang positif. Media *wordwall* berhasil meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif berinteraksi dalam kelas ketika menggunakan media ini. Kemudian peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti game kuis yang diberikan yang ada dalam media *wordwall*.

Kata-kata kunci: Media *wordwall*, Inovasi Pembelajaran Digital

ABSTRACT

Digital media is one of the educational resources available in this day and age, including wordwall. Wordwall is a website platform that offers various interactive quiz games. This study aims to determine the utilization of wordwall media in the learning

process at SMP Negeri 5 Pamboang. The problem faced is the lack of utilization of digital innovation in the application of learning media at SMP Negeri 5 Pamboang. This research uses a descriptive qualitative approach with interview method, qualitative research is a research approach to identify and understand the main phenomenon. Qualitative aims to provide meaning, comprehensive knowledge, and descriptions of experiences. The results of the utilization of wordwall media in learning in Islamic Religious Education subjects at SMP Negeri 5 Pamboang showed positive results. Wordwall media succeeded in increasing students' participation in learning. The observation results show that students are more active in interacting in class when using this media. Then students are more interested and motivated to follow the quiz games given in the wordwall media.

Keywords: Media wordwall, Digital Learning Innovation.

A. PENDAHULUAN

Era digital merupakan era yang hampir setiap elemen kehidupan telah dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi. Pada era ini bidang pendidikan juga harus berinovasi dalam menciptakan strategi dan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat memberikan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, perlunya pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang terus berkembang (Laili Laghfirotul Hamidah, 2021).

Rendahnya kualitas pembelajaran peserta didik disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik di kelas. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif. Menurut Rudi Susilana, Media pembelajaran berperang sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi instruksional dan mempercepat proses pembelajaran. Media digital adalah salah satu sumber daya pendidikan yang tersedia di zaman sekarang ini, termasuk *wordwall* (Ryan Apriansyah: 2023).

Wordwall merupakan platform situs web yang menawarkan berbagai permainan kuis interaktif. Menurut Sherianto (2020) bahwa *Wordwall* adalah program yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, referensi, dan alat penilaian bagi guru dan peserta didik. *wordwall* merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk membuat lingkungan belajar yang menarik bagi peserta didik (Miftakhul Jannah: 2024).

SMP Negeri 5 pamboang salah satu sekolah yang berada di desa Adolang Dhua kecamatan Banggae, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Pamboang masih minim memanfaatkan inovasi digital dalam penerapan media pembelajaran. Proses pembelajaran sebagian besar dilakukan secara tradisional sehingga tantangan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik masih minim kepada peserta didik. Hal ini menyebabkan

peserta didik akan cenderung kehilangan minat belajar dan kualitas pembelajaran yang terasa monoton karena kurangnya media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian pemanfaatan media *wordwall* sebagai inovasi pembelajaran digital di SMP Negeri 5 Pamboang. Diharapkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik masa kini. Penggunaan media *wordwall* dapat menjadi inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMP Negeri 5 Pamboang. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan media *wordwall* dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 5 Pamboang.

B. KAJIAN PUSTAKA

Media *Wordwall*

Istilah "*wordwall*" diartikan sebagai dinding kata. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi daring yang dapat diakses melalui situs web, yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. *Wordwall* merupakan game edukasi yang dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini memiliki banyak fitur-fitur yang menarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan juga menciptakan aktivitas interaktif (Yosef Setiawan: 2024).

Wordwall merupakan inovasi media pembelajaran berbasis *website* yang dapat diakses dan digunakan oleh guru dengan mudah. Menurut Gandasari dan Pramudiani, aplikasi *wordwall* merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif berbentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwall.net*, yang memiliki tampilan yang menarik dan bervariasi,serta dapat memotivasi peserta didik (Esty Cahyaningsih: 2024).

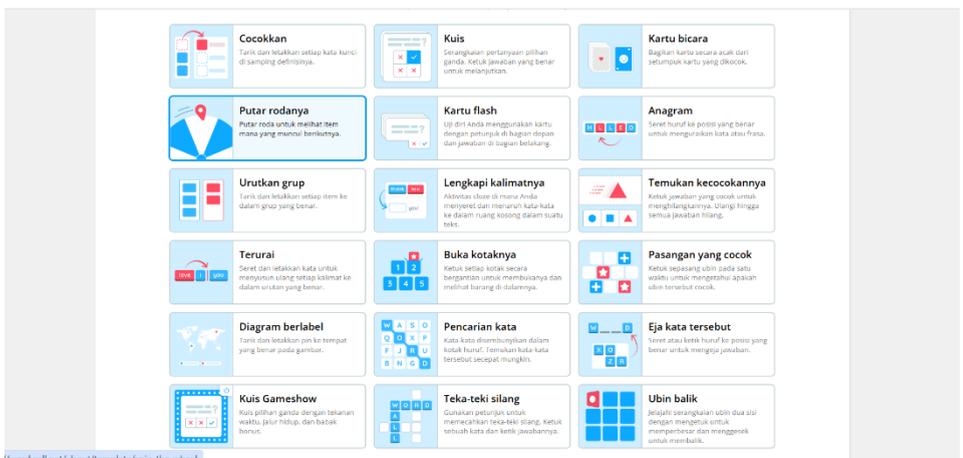
Manfaat utama dari penggunaan media *wordwall* meliputi interaktif dan menarik, serta merangsang berpikir kritis dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Media *wordwall* menawarkan berbagai kelebihan yang membuat cocok digunakan seperti, kemudahan penggunaan, *wordwall* mudah digunakan bagi peserta didik maupun peserta didik dan fiturnya yang menarik, *wordwall* mempunyai berbagai fitur kebutuhan pembelajaran menarik (Putri Cahya Sabitha dan Cahyo Hasanuddin: 2024) .

Adapun kelebihan dan kekurangan media *wordwall* sebagai berikut:

1. Kelebihan media *wordwall*

- a. Mempunyai potensi yang menawarkan sistem pembelajaran yang relevan mudah digunakan dan diterapkan baik pada tingkat manapun.
 - b. Media *wordwall* dapat diakses dari manapun dengan menggunakan *smartphone*.
 - c. Aplikasi yang inovatif dengan beberapa *template* yang menarik minat peserta didik dalam belajar.
2. Kekurangan media *wordwall*
- a. Dalam pembuatan aplikasi *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama.
 - b. Media *wordwall* hanya dapat digunakan menggunakan akses internet.
 - c. Dalam pengimplementasiannya ukuran huruf terkadang kecil dan tidak dapat diubah (Anisa Savira dan Rudy Gunawan: 2022).

Jenis-jenis *template* yang telah disediakan gratis dan berlangganan.



Langkah-langkah dalam mengakses media *wordwall* sebagai platform pembelajaran berbasis game edukatif sebagai berikut:

- a. Masuk ke aplikasi *google chrome* kemudian serach *wordwall*.
- b. Setelah itu akan muncul tampilan awal *wordwall*.
- c. Berikutnya *log in* dengan menggunakan *gmail*.
- d. Setelah mempunyao akun, langkah berikutnya tekanlah tombol aktivitas.

- e. Lalu akan muncul *template* yang dapat digunakan untuk membuat soal.
- f. Berikutnya isi judul subjek dan pertanyaan serta jawaban yang perlu disediakan pada *template* yang dipilih.
- g. Setelah pertanyaan selesai, masukkan dan kemudian pilih selesai (Putri Cahya Sabitha dan Cahyo Hasanudin: 2024).

Inovasi Pembelajaran Digital

Inovasi merupakan jenis pengembangan yang menghasilkan ide, peluang, dan strategi yang belum pernah ada sebelumnya. Di era digital yang berkembang pesat, inovasi dalam pembuatan materi pembelajaran digital telah muncul sebagai sorotan penting dalam bidang pendidikan. Banyak pendidik telah memperhatikan penggunaan materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Rifatul Khoriya: 2022).

Peserta didik akan lebih cenderung terlibat dalam kegiatan yang lebih menarik dari pada belajar jika tidak ada inovasi di dalam kelas, seperti menjelajahi media sosial atau bermain game. Hal ini harus diperbaiki jika peserta didik ingin terus mendapatkan pembelajaran yang menarik di kelas. Para pendidik dapat menutup kesenjangan penggunaan teknologi antara peserta didik dan guru dengan menjadi kreatif. Selain beradaptasi dengan kemajuan informasi dan teknologi di zaman modern, inovasi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran (Ahmad Saiful Rizal: 2023).

Salah satu teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan internasional adalah pembelajaran digital. Tujuan pembelajaran digital adalah untuk mengubah upaya pendidikan. Metode belajar mengajar yang dikenal sebagai "pembelajaran digital" menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat sumber daya seperti gambar, video, musik, dan bagian perangkat keras untuk transmisi teks/pesan (Rifatul Khoriya: 2022).

Menurut Mulyono, H. Dkk, dasar-dasar pembelajaran berbasis digital, yaitu membuat pembelajaran lebih mudah diakses dan fleksibel, mendorong pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik, penggunaan berbagai alat dan platform digital, serta mampu mencari informasi yang berbeda untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran telah berubah sebagai akibat dari digitalisasi yang dibawa oleh kemajuan komunikasi dan teknologi di bidang pendidikan. Ini termasuk munculnya berbagai materi pembelajaran,

terutama internet dan media elektronik. Manfaatnya peserta didik dapat memperluas pengetahuan dari berbagai sumber informasi dan guru bukanlah sumber pengetahuan utama. Sementara itu, salah satu efek merugikan adalah akses peserta didik ke informasi tidak terlindungi, yang menurunkan moral dan merusak kepercayaan terhadap informasi digital (Rifatul Khorayah: 2022).

Dalam menerapkan sebuah inovasi dalam pembelajaran di era digital tentu memiliki banyak faktor yang dapat mempengaruhinya. Ada faktor penghambat dan juga faktor pendukung:

1. Faktor penghambat

Faktor yang menjadi penghambat dalam inovasi pembelajaran antara lain:

- a. Guru yang sulit beradaptasi dengan teknologi.
- b. Terbatasnya akses ke internet dan teknologi. Salah satu penghalang utama inovasi pembelajaran adalah infrastruktur pendidikan yang tidak merata.
- c. Lemahnya budaya literasi. Budaya literasi yang buruk memiliki dampak berjenjang yang mengurangi efektivitas inovasi pembelajaran.
- d. Merasa berpuas diri. Guru yang cepat merasa puas cenderung tidak mau mencoba pendekatan baru dalam mengajar. Di sisi lain, inovasi dalam pendidikan membutuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dan pencarian tanpa henti untuk perbaikan. Oleh karena itu, ketika menciptakan inovasi pembelajaran, sangat penting untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Inovasi akan terhambat oleh rasa puas diri.

2. Faktor pendukung

Ada beberapa faktor pendukung inovasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi penerapan inovasi pembelajaran di era digital, antara lain:

- a. Infrastruktur teknologi yang memadai. Penerapan inovasi pembelajaran di era digital bergantung pada infrastruktur teknologi yang memadai, yang mencakup perangkat lunak pembelajaran kontemporer, konektivitas internet yang cepat dan dapat diandalkan, serta perangkat keras komputer yang memadai.
- b. Guru yang kreatif dan terampil. Guru yang memiliki kreativitas dan kecakapan teknologi akan lebih muda dalam menciptakan dan mengimplementasikan inovasi pembelajaran.

Penggunaan teknologi yang efektif oleh guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis kepada peserta didik.

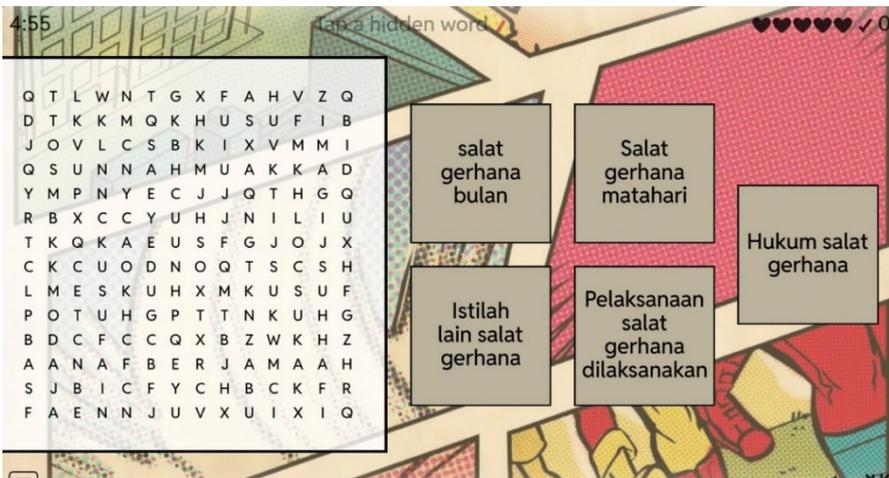
- c. Peserta didik yang terbiasa dengan teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi akan menjadi mudah bagi peserta didik yang sudah terbiasa menggunakannya. Peserta didik yang melek teknologi juga akan lebih terlibat di kelas dan lebih mudah melakukan latihan pembelajaran interaktif (Ahmad Saiful Rizal: 2023).

C. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara, penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian untuk mengidentifikasi dan memahami fenomena utama. Kualitatif bertujuan untuk memberikan makna, pengetahuan yang menyeluruh, dan gambaran pengalaman. Karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media *wordwall* sebagai inovasi media pembelajaran digital di SMP Negeri 5 Pamboang, maka peneliti memilih metode ini karena metode kualitatif tepat untuk mendeskripsikan penelitian secara mendalam.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Pamboang menunjukkan hasil yang positif. Media *wordwall* berhasil meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Hasil



tampilan games 1

observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif berinteraksi dalam kelas ketika menggunakan media ini. Kemudian peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti game kuis yang diberikan yang ada dalam media *wordwall*.

Implementasi media *wordwall* dilaksanakan di SMP Negeri 5 Pamboang dikelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Dalam pelaksanaannya media *wordwall* digunakan setelah kegiatan praktik. Media *wordwall* digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang BAB 4. Template games yang digunakan adalah *wordsearch*.

Dalam pelaksanaannya *pertama*, peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok. *kedua* guru menjelaskan langkah-langkah dalam *tournament* setiap kelompok diberikan lima pertanyaan yang kemudian dicocokkan dalam jangka waktu selama lima menit. *Ketiga* guru memulai *tournament* kelompok yang menjawab terbanyak dan tercepat sebagai pemenang.

Pemanfaatan media *wordwall* dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 5 Pamboang menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat yang dirasakan peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kesiapan peserta didik terlihat sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik telah mempelajari terlebih dahulu materi yang akan digameskan.



Penggunaan *wordwall* juga terbukti berhasil meningkatkan partisipasi peserta didik. Sebelumnya peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran, kini menjadi lebih bersemangat untuk kompetisi dalam berbasis *wordwall*. Hal ini menciptakan suasana belajar yang

lebih menyenangkan dan mendorong peserta didik lebih aktif untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, pemanfaatan media *wordwall* di SMP Negeri 5 Pamboang dapat memberikan inovasi yang efektif dan relevan meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi motivasi, pemahaman materi, maupun keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 5 Pamboang terbukti memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penggunaan media *wordwall* juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Dampak positif lainnya terlihat pada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI. Secara keseluruhan, penggunaan media *Wordwall* dapat dianggap sebagai inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

F. REFERENSI

- Apriansyah, Ryan, Yunisa Azahra, Putri Nur Insani, dan Usep Setiawan. "Kajian Terhadap Pemilihan Media Dan Pengimplementasiannya Bagi Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (11 Mei 2023).
- Hamidah, Laili Maghfirotul, Sindi Ambarwati, Melisa Agustina, Syarifah Muzammil, dan Anisa Ulfah. "Pemanfaatan Media Digital Berbasis Web Assemblr Studio Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (18 Agustus 2024).
- Khoriyah, Rifatul, dan Abdul Muhid. "Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 25 Oktober 2022.
- Miftakhul Jannah dan Eli Masnawati. "Penerapan Aplikasi *Wordwall* untuk

- Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)* 2, no. 4 (31 Juli 2024). Paling seoling, dkk, media pembelajatron digital, makassar: CV Tohar Media, 2024.
- Prof. Dr. Sugiyono, _Metode penelitian kualitatif yang bersifat: Eksplor, enterpretif, interaktif, dan konstruktif, Bandung: ALFABETA, CV, 2023.
- Setiawan, Yosef, dan Dedi Andrianto. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun.” *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (3 September 2024).
- Syabilla Suci Rezani, Eggie Nugraha, dan Lili Sadeli. “Penerapan Metode Picture And Picture Berbantuan Media Digital Wordwall Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Kelas Viii Di Smp Pasundan 1 Bandung.” *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2, no. 2 (16 Juni 2023).
- Sabitha, Putri Cahya, dan Cahyo Hasanudin. “Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru bagi Anak Sekolah Dasar,” 2024.
- Saiful Rizal, Ahmad. “Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital.” *Attanwi: Jurnal Keislaman dan Pendidikan* 14, no. 1 (29 Maret 2023).
- Savira, Annisa, dan Rudy Gunawan. “Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (17 Juni 2022):
- Zulfiah, Nadhirotuz. “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. *Publimedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 1 (4 Oktober 2023).