PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) KELAS IV DI SDIT TAHFIZH AL-FATIH

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :
CITRA RUSPIKHA
NIM: 1238.22.1674

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Citra Ruspikha
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1674
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 23 Juni 2000
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) KELAS IV DI SDIT TAHFIZH AL-FATIH**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau, ini seluruhnya hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 18 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan,



CITRA RUSPIKHA

NIM. 1238.22.1674

Dr. Marzuki, M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Citra Ruspikha*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan Skripsi saudara :

Nama	: Citra Ruspikha
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1674
Tempat/Tanggal lahir	: Pekanbaru, 23 Juni 2000
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul	: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV di SDIT Tahfizh Al-Fatih

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian Munaqasah Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pekanbaru, 18 Juni 2026

Pembimbing I

Dr. Marzuki, M.Pd.I
NIDN. 2106058802

Dr. Wirda Ningsih. M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Citra Ruspikha*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan Skripsi saudara :

Nama	: Citra Ruspikha
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1674
Tempat/Tanggal lahir	: Pekanbaru, 23 Juni 2000
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul	: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV di SDIT Tahfizh Al-Fatih

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian Munaqasah Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pekanbaru, 18 Juni 2026

Pembimbing II

Dr. Wirda Ningsih, M.Pd
NIDN. 2107098406

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II Skripsi, dengan ini menyetujui bahwa Skripsi yang berjudul: **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV di SDIT Tahfizh Al-Fatih** yang ditulis oleh :

Nama	: **CITRA RUSPIKHA**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1674
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 23 Juni 2000
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)

Untuk diajukan dalam Ujian Munaqasah Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 18 Juni 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Marzuki, M.Pd.I	**Dr. Wirda Ningsih, M.Pd**
NIDN. 2106058802	**NIDN. 2107098406**

Mengetahui :

Ketua Program Pendidikan Agama Islam

Dr. Wirda Ningsih, M.Pd

NIDN. 2107098406

PENGESAHAN

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 069/SP/A/FTK-PAI/VI/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV di SDIT Tahfizh Al-Fatih**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Citra Ruspikha**
NIM : 1238.22.1674
Telah dimunaqasahkan pada : Selasa, 30 Juni 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Assoc. Prof. Dr. Zalisman, S.Pd, M.Pd.I.)
NIDN.2113108701

Penguji II

(Irfan Mohd. Fauzi, M.Pd.)
NIDN. 2112109701

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PAI

(Dr. Wirda Ningsih, M.Pd.)
NIDN.2107098406

Pekanbaru, 30 Juni 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

فَاِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًاۙ ﴿٥﴾ اِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًاۗ ﴿٦﴾

"…*Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan*…"
~ (QS. Al-Insyirah : 5-6) ~

"…Selesaikan apa yang telah kamu mulai. Lewati setiap badainya tanpa mengubah tujuan, dan libatkan Allah dalam setiap prosesnya…"
~ Citra Ruspikha ~

"…Tidak peduli seberapa sulit atau mustahilnya itu jangan pernah melupakan tujuanmu…"
~ Monkey D Luffy ~

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, luapan rasa syukur tak hentinya saya panjatkan kepada Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, kemudahan, kekuatan, serta pertolongan-Nya sehingga saya dapat berada pada titik ini. Jika bukan karena Allah yang memudahkan dan memampukan, mungkin saya tidak akan mampu melewati setiap proses dan tantangan hingga karya sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad Saw., yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan cahaya keimanan.

~ Mama dan Papa Tercinta ~

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk Mama dan Papa, dua orang yang selalu menjadi rumah tempat saya kembali dan sumber kekuatan dalam setiap langkah kehidupan saya. Terima kasih atas cinta, pengorbanan, kerja keras, serta doa yang tidak pernah terputus. Setiap langkah yang saya tempuh hingga berada pada titik ini tidak terlepas dari dukungan, kepercayaan, dan kasih sayang yang Mama dan Papa berikan. Semoga Allah Swt. senantiasa menjaga, melindungi, memberikan kesehatan, keberkahan, serta umur yang panjang kepada Mama dan Papa.

~ Abang dan Adik-Adik Tersayang ~

Untuk Abang dan adik-adik tersayang, terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, serta kebersamaan yang telah diberikan selama ini. Kehadiran kalian menjadi penyemangat dalam setiap perjalanan yang saya lalui.

~ Diri Sendiri ~

Karya tulis sederhana ini juga saya persembahkan untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena telah bertahan, berusaha, dan berjuang hingga sejauh ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah meskipun proses yang dilalui tidak selalu mudah. Semoga langkah ini menjadi awal untuk terus belajar, bertumbuh, dan memberikan manfaat bagi banyak orang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, sebagai uswatun hasanah bagi seluruh umat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafaat di yaumul qiyamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV di SDIT Tahfizh Al-Fatih".

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan agar peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan.
2. Assoc. Prof. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini

3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, S.H., M.H selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnama Sari S, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau
5. Dr. Wirda Ningsih, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau, dan sekaligus dosen pembimbing II.
6. Dr. Marzuki, M.Pd.I. selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Skripsi ini.
7. Seluruh dosen, staf, dan pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan, memberikan pelayanan, serta membantu kelancaran proses akademik selama peneliti menempuh pendidikan di kampus ini.
8. Ustadz Imam Hubussalam, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah SDIT Tahfizh Al-Fatih yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SDIT Tahfizh Al-Fatih, serta memberikan dukungan, dan fasilitas yang diperlukan selama proses penelitian berlangsung.
9. Ustadzah Rani Aulia Putri, S.Pd., selaku wali kelas sekaligus guru mata pelajaran PAI kelas IV D SDIT Tahfizh Al-Fatih yang telah memberikan arahan, dukungan, dan bantuan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, serta

telah bersedia menjadi observer dalam kegiatan penelitian ini sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.

10. Keluarga tercinta penulis, yaitu Mama, Papa, Abang, dan adik-adik, yang telah banyak memberikan dukungan, doa, motivasi, serta kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
11. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada sahabat, teman-teman, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, motivasi, dan doa selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Pekanbaru, 18 Juni 2026



CITRA RUSPIKHA
NIM. 1238.22.1674

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS 1 ..... **ii**
NOTA DINAS 2 ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xvii**
ABSTRAK B. INDONESIA ..... **xix**
ABSTRAK B. INGGRIS ..... **xx**
ABSTRAK B.ARAB ..... **xxi**
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 5
C. Permasalahan 7
1. Identifikasi Masalah 7
2. Batasan Masalah 8
3. Rumusan Masalah 8
D. Tujuan Penelitian 8
E. Manfaat Penelitian 9
1. Manfaat Teoritis 9
2. Manfaat Praktis 9
BAB II **11**
KAJIAN TEORI **11**
A. Kerangka Teori 11

B. Penelitian Relevan 27
C. Kerangka Berpikir 32
D. Indikator Keberhasilan 35
BAB III 38
METODE PENELITIAN 38
A. Jenis Penelitian 38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 39
C. Subjek dan Objek Penelitian 40
D. Prosedur Penelitian 40
1. Perencanaan 43
2. Tindakan Penelitian 43
3. Observasi Tindakan 43
4. Refleksi 44
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Teknik Analisis Data 52
BAB IV 56
HASIL & PEMBAHASAN 56
A. Deskripsi Data Awal 56
1. Riwayat Sekolah 56
2. Visi dan Misi 59
3. *Setting* Ruang Kelas 60
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 61
5. Profil Awal Pembelajaran 63
B. Deskripsi Persiklus 65
1. Siklus I 66
2. Siklus II 83
C. Pembahasan 100
BAB V 112
PENUTUP 112
A. Kesimpulan 112
B. Saran-Saran 113

DAFTAR PUSTAKA.....114
LAMPIRAN-LAMPIRAN 119
RIWAYAT HIDUP..... 161

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Perbandingan Penelitian Relevan 30
Tabel III. 1 Rencana Tindakan (Model PTK)..... 42
Tabel III. 2 Blueprint Test Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI..... 46
Tabel III. 3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kinerja Guru..... 49
Tabel III. 4 Interpretasi Hasil Observasi Kinerja Guru 50
Tabel III. 5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Siswa 51
Tabel III. 6 Interpretasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa 51
Tabel III. 7 Analisis Ketuntasan Individu Hasil Belajar Siswa 53
Tabel III. 8 Tingkat Penguasaan Materi 55
Tabel IV. 1 Identitas Sekolah..... 56
Tabel IV. 2 Prestasi Sekolah..... 57
Tabel IV. 3 Sarana dan Prasarana 59
Tabel IV. 4 Data Keadaan Guru 62
Tabel IV. 5 Data Keadaan Siswa 62
Tabel IV. 6 Hasil Pretest Pra Siklus..... 64
Tabel IV. 7 Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Pada Pra Siklus..... 65
Tabel IV. 8 Observasi Kinerja Guru Pertemuan 1 Siklus I..... 70
Tabel IV. 9 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 71
Tabel IV. 10 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1 72
Tabel IV. 11 Observasi Kinerja Guru Siklus I Pertemuan 2..... 77
Tabel IV. 12 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2..... 79
Tabel IV. 13 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2..... 79
Tabel IV. 14 Rekapitulasi Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I 81
Tabel IV. 15 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 82
Tabel IV. 16 Observasi Kinerja Guru Siklus II Pertemuan 1 88
Tabel IV. 17 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 89
Tabel IV. 18 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1 89
Tabel IV. 19 Observasi Kinerja Guru Siklus II Pertemuan 2 95
Tabel IV. 20 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2 96
Tabel IV. 21 Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2..... 97

Tabel IV. 22 Rekapitulasi Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II 99
Tabel IV. 23 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 99
Tabel IV. 24 Perbandingan Observasi Kinerja Guru Per siklus 101
Tabel IV. 25 Perbandingan Observasi Aktivitas Belajar Siswa Per siklus 104
Tabel IV. 26 Ketuntasan Individu Hasil Belajar Siswa 108
Tabel IV. 27 Peningkatan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa..... 109

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Bagan Kerangka Berpikir 34
Gambar III. 1 Model Siklus PTK Kemmis dan Mc. Taggart 41
Gambar IV. 1 Denah Pra Siklus 61
Gambar IV. 2 Denah Ruang Kelas Siklus 61
Gambar IV. 3 Grafik Perbandingan Observasi Kinerja Guru Per siklus..... 101
Gambar IV. 4 Grafik Perbandingan Observasi Aktivitas Siswa Per siklus..... 104
Gambar IV. 5 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Per siklus 107

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Konsonan Tunggal

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ة	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	DI		

B. Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa arab dalam bentuk tulisan latin vocal fathah ditulis dengan "a", kasrah dengan "i", dhomah dengan "u", sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Ă misalnya قل menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل qîla

Vokal (u) Panjang = ů misalnya دون důna

Khusus bacaan yả nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan yà nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan yả setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خبر khayrun

C. Ta' Marbuthah (ة)

Tà Marbûthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila Tâ marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya للمدرسة الرسلة menjadi arisalat lil madrasah, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة menjadi *fî rahmatıllah.*

D. Kata Sandang dan Lafadzh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-jalâlah kata sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh berikut ini:

Al-Imâm al-bukhâry mengatakan...

Al-Bukhâry dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan, *Masyà Allah wa màlam yasya'lam yakun*

ABSTRAK

Citra Ruspikha, (2026): Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV di SDIT Tahfizh Al-Fatih

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang ditunjukkan dari rendahnya ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran konvensional sehingga proses pembelajaran kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV D di SDIT Tahfizh Al-Fatih. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas IV D. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk menganalisis hasil tes belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 42,86% pada tahap prasiklus menjadi 76,19% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 90,48% pada siklus II. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 85% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, kinerja guru meningkat dari 72,92% pada siklus I menjadi 87,50% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 68,55% menjadi 81,25%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV D di SDIT Tahfizh Al-Fatih.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Wordwall, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Citra Ruspikha, (2026): The Use of Wordwall-Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education (PAI) for Grade IV at Islamic Elementary School Tahfizh Al-Fatih.

This study was motivated by suboptimal student learning outcomes in the Islamic Religious Education subject, evidenced by low mastery levels. Preliminary observations revealed that instruction was dominated by conventional methods and media, resulting in a lack of interactivity during the learning process. The study aimed to improve student learning outcomes through the use of Wordwall-based learning media in the Grade IV-D Islamic Religious Education class at Islamic Elementary School Tahfizh Al-Fatih. A Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model was employed, conducted over two cycles; each cycle comprised the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 21 students from class IV-D. Data collection techniques included learning outcome tests, observation, and documentation. Quantitative analysis was used to assess student test results, while qualitative analysis was used to describe observations of teacher and student activities during the learning process. The results indicate that the use of Wordwall-based learning media successfully improved student learning outcomes in Islamic Religious Education. The percentage of students achieving mastery increased from 42.86% in the pre-cycle stage to 76.19% in Cycle I, and further rose to 90.48% in Cycle II. These results exceeded the study's success indicator, which required at least 85% of students to meet the Minimum Mastery Criteria. Additionally, teacher performance improved from 72.92% in Cycle I to 87.50% in Cycle II, while student activity increased from 68.55% to 81.25%. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall-based learning media enhances student learning outcomes in the Grade IV-D Islamic Religious Education class at Islamic Elementary School Tahfizh Al-Fatih.

Keywords: *Wordwall-based Learning Media, Learning Outcomes, Islamic Religious Education.*

ملخص

جترا روسفيخا (٢٠٢٦) : استخدام الوسائط التعليمية القائمة على منصة ووادوال لتحسين مخرجات تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية للصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية تحفيظ الفاتح

جاءت هذه الدراسة استجابةً لتدني مستوى مخرجات تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية، وهو ما عكسته مستويات الإتقان المنخفضة. وقد كشفت الملاحظات الأولية أن أساليب التدريس والوسائل التعليمية المستخدمة كانت تقليدية، مما أدى إلى غياب التفاعل أثناء عملية التعلم. تهدف الدراسة إلى تحسين مخرجات تعلم الطلاب من خلال استخدام وسائل تعليمية تعتمد على منصة ووادوال في فصل التربية الدينية الإسلامية للصف الرابع (الشعبة د) في المدرسة الإبتدائية الإسلامية تحفيظ الفاتح. وقد اعتمدت الدراسة منهجية "بحث إجرائي صفي" استناداً إلى نموذج "كيميس وماكتاغارت"، حيث نُفذ البحث عبر دورتين؛ وتضمنت كل دورة مراحل: التخطيط، والتنفيذ الإجرائي، والملاحظة، والتأمل (التقييم الذاتي). شملت عينة البحث واحد وعشرين طالباً من طلاب الصف الرابع (الشعبة د)، وتنوعت أدوات جمع البيانات لتشمل اختبارات قياس مخرجات التعلم، والملاحظة، والتوثيق. واستُخدم التحليل الكمي لتقييم نتائج اختبارات الطلاب، بينما استُخدم التحليل النوعي لوصف الملاحظات المتعلقة بأنشطة المعلم والطلاب أثناء عملية التعلم. تشير نتائج البحث إلى أن استخدام الوسائط التعليمية القائمة على منصة ووردوال قد أدى إلى تحسين مخرجات تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية. فقد ارتفعت نسبة إتقان الطلاب من ٤٢.٨٦ فى المائة في مرحلة ما قبل الدورة إلى ٧٦.١٩ فى المائة في الدورة الأولى، ثم صعدت لتصل إلى ٩٠.٤٨ فى المائة في الدورة الثانية. وقد تجاوزت هذه النتائج مؤشر نجاح البحث، الذي كان يتطلب تحقيق ما لا يقل عن 85% من الطلاب لمعايير الحد الأدنى للإتقان. وبالإضافة إلى ذلك، تحسن أداء المعلم من ٧٢.٩٢ فى المائة في الدورة الأولى إلى ٨٧.٥٠ فى المائة في الدورة الثانية، بينما ارتفع مستوى نشاط الطلاب من ٦٨.٥٥ فى المائة إلى ٨١.٢٥ فى المائة. ومن ثم، يمكن الاستنتاج بأن استخدام الوسائط التعليمية القائمة على ووردوال يعزز مخرجات تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية للصف الرابع (الشعبة د) في المدرسة الإبتدائية الإسلامية تحفيظ الفاتح.

الكلمات الرئسية : وسائط التعلم القائمة على ووردوال، مخرجات التعلم، التربية الدينية الإسلامية، بحث إجرائي صفي .

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan PAI pada hakikatnya merupakan upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap peserta didik untuk membentuk kepribadian, kecerdasan, serta potensi spiritual dan moral mereka. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1] Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai moral.

Pendidikan pada abad ke-21 ditandai oleh kemajuan teknologi digital yang mengubah cara siswa berinteraksi dengan informasi dan pengetahuan. Generasi muda saat ini merupakan *digital natives* yang terbiasa dengan media interaktif dan visual dalam proses belajar. Oleh karena itu, lembaga pendidikan di berbagai jenjang dituntut untuk mengintegrasikan teknologi dalam

[1] "*Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*,"Pasal 1 ayat (1)

pembelajaran agar mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik dan meningkatkan efektivitas belajar.[2]

Dalam konteks sekolah dasar Islam terpadu, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga sebagai fondasi pembentukan keimanan, akhlak, dan karakter Islami siswa sejak dini. Keberhasilan pembelajaran PAI pada jenjang sekolah dasar menjadi dasar penting bagi terbentuknya generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki nilai-nilai keislaman yang kuat.

Al-Qur'an juga memberikan gambaran tentang pentingnya media dalam proses penyampaian pesan sebagaimana kisah Nabi Sulaiman yang menyampaikan pesan kepada Ratu Balqis melalui perantaraan burung Hud-Hud dalam Q.S. An-Naml/27:29-30. [3]

قَالَتْ يٰٓاَيُّهَا الْمَلَؤُا اِنِّيْٓ اُلْقِيَ اِلَيَّ كِتٰبٌ كَرِيْمٌ ﴿٢٩﴾ اِنَّهٗ مِنْ سُلَيْمٰنَ وَاِنَّهٗ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِۙ ﴿٣٠﴾

Artinya : *Dia (Balqis) berkata "Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting". Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi) "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang".* (QS. An-Naml (27) : 29-30).

Kisah tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat membantu penyampaian pesan secara efektif. Dalam konteks pendidikan,

---

[2] Ahmad Ghifari Tetambe and Marzuki, "Meta-Analysis of the Effect of Interactive Learning Media on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education," *Dirasah Jurnal* 8, no. 3 (2025), hlm. 300–310

[3] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Kemenag RI, 2019). Q.S. An-Naml (27) : 29–30

media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan lebih baik oleh peserta didik.

Seiring dengan transformasi digital pendidikan di Indonesia, pembelajaran PAI juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi pendidikan secara optimal. Namun, sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar cenderung rendah.[4] Padahal, karakteristik siswa usia sekolah dasar membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan visual agar materi keagamaan dapat dipahami dengan baik dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Padahal, pembelajaran PAI memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, nilai moral, dan spiritual siswa sejak dini. Jika pembelajaran ini dilakukan secara menarik dan relevan dengan perkembangan zaman, maka nilai-nilai Islam dapat tertanam lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik sekaligus selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan mudah diakses oleh guru maupun peserta didik. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall merupakan langkah potensial dalam menjembatani kebutuhan tersebut.[5]

---

[4] Muhammad Yazid Maulidi and Ani Cahyadi, "Wordwall Application in Growing the Interest of Religious Learning Students of SMK Muhammadiyah 4 Banjarmasin," *The Innovation of Social Studies Journal* 5, no. 2 (2024), hlm. 132

[5] Suwanto, "Utilization of Wordwall as an Interactive Game Media to Improve Motivation and Learning Outcomes of Asmaul Husana of Elementary School Students," *Journal of Islamic Education*, 2025. hlm. 28

Salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi digunakan adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti teka-teki, kartu flash, kuis, dan permainan interaktif lainnya. Penggunaan aplikasi ini menunjukkan potensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar dengan memanfaatkan unsur visual, audio, dan interaktif.[6]

Wordwall dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Aplikasi Wordwall merupakan aplikasi yang sangat tepat digunakan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui template-template kuis interaktif yang digunakan, aplikasi ini juga mempermudah guru untuk melihat evaluasi hasil belajar siswa [7]

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, sebagian besar riset masih berfokus pada penerapan Wordwall di mata pelajaran umum seperti bahasa inggris, matematika, dan IPA. Hanya sedikit penelitian yang menelaah secara mendalam pengaruh Wordwall terhadap hasil belajar dalam konteks PAI. Hal ini menunjukkan adanya *research gap* yang perlu diisi oleh penelitian baru, terutama di tingkat sekolah dasar Islam terpadu.[8]

---

[6] Maulidi and Cahyadi, *Wordwall*…, hlm. 133

[7] Nurul Maulia Agusti and Aslam, "Efektifitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), hlm. 5796

[8] Icha Sa'ida Zahara, Qurota A'yunina, and Afifah Khairah, "Interactive PAI Learning Media Design Using Wordwall and Quizizz to Enhance Student Motivation and Participation," *Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 3, no. 3 (2025), hlm. 146

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 November 2025 di SDIT Tahfizh Al-Fatih, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, buku cetak, dan lembar kerja peserta didik (LKPD) khususnya pada materi sejarah/kisah Nabi pada pelajaran PAI. Meskipun sarana dan prasarana teknologi pembelajaran telah tersedia, pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran PAI belum dioptimalkan secara maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan siswa yang belum optimal serta terbatasnya variasi aktivitas pembelajaran, yang pada akhirnya berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SDIT Tahfizh Al-Fatih menjadi relevan dan penting untuk dilakukan.

B. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penegasan terhadap beberapa istilah pokok yang menjadi fokus penelitian.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari

pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.[9]

Dalam penelitian ini, media pembelajaran dimaknai sebagai alat bantu digital yang digunakan untuk mempermudah guru PAI dalam menyampaikan materi agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Media Pembelajaran Berbasis Wordwall

Wordwall adalah media pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis Wordwall diartikan sebagai platform digital yang digunakan guru PAI untuk menyajikan materi dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Islam kepada peserta didik melalui proses pembelajaran yang sistematis, sehingga dapat membentuk pengetahuan, sikap, dan akhlak sesuai ajaran Islam.[10]

---

[9] M H Nasron et al., "Media Dan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *INNOVATIVE : Journal of Social Science Research* 4, no. 3 (2024), hlm. 11328

[10] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021). hlm. 25

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui evaluasi pembelajaran, hasil belajar merujuk pada capaian kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI yang diperoleh setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Wordwall, yang diukur melalui hasil evaluasi atau tes pembelajaran.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal dan kajian teoritis, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDIT Tahfizh Al-Fatih adalah sebagai berikut:

a. Variasi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI masih terbatas, sehingga belum optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
b. Proses pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, hafalan, penggunaan buku cetak, dan lembar kerja peserta didik (LKPD), yang cenderung membuat siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
c. Sarana dan prasarana teknologi pembelajaran yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran PAI yang interaktif.

d. Pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya Wordwall dalam pembelajaran PAI belum dilakukan secara optimal.
e. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PAI masih belum optimal, sehingga berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa.
f. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih bervariasi dan sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

2. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV D SDIT Tahfizh Al-Fatih. Fokus penelitian adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini tidak membahas media pembelajaran digital lainnya maupun faktor-faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV D di SDIT Tahfizh Al-Fatih?"

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV D di SDIT Tahfizh Al-Fatih.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis maupun praktis yang dapat berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan inovasi penggunaan media digital di sekolah dasar Islam terpadu.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Wordwall, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan model pembelajaran digital berbasis interaktivitas dalam bidang pendidikan agama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui pemanfaatan Wordwall sehingga meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran PAI.

b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan referensi dalam mengembangkan strategi pembelajaran PAI yang lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan media digital interaktif, khususnya Wordwall.

c. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital di lingkungan sekolah.
d. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan acuan dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai penggunaan pembelajaran digital interaktif, khususnya Wordwall, pada mata pelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi yang diwujudkan dalam bentuk komunikasi. Pendidik dan peserta didik yang terlibat di dalamnya berperan sebagai pengirim dan penerima informasi. Oleh karena itu, untuk mempermudah terjadinya komunikasi tersebut diperlukan alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran yang dikenal sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media.[11]

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi

[11] Ninin Srivani Aritonang, Natalina Purba, and Canni Loren Sianturi, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, no. 3 (2025), hlm. 292

prestasi peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran.[12]

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.[13]

Terdapat banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan ketika proses pembelajaran, salah satunya media pembelajaran digital interaktif yaitu Wordwall yang akan diteliti dalam penelitian ini. Penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall juga didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, visual, dan interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Prinsip ini mendukung efektivitas media Wordwall yang berbasis visual-interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.[14]

b. Indikator Media Pembelajaran

Ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Indikator tersebut meliputi relevansi media dengan materi

---

[12] *Ibid*.,

[13] M. Sahib Saleh et al., *Media Pembelajaran*, 2023, hlm. 6

[14] Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 2021), hlm 45-48

pembelajaran, kemampuan guru dalam memanfaatkan media, kemudahan penggunaan media, ketersediaan sarana yang mendukung penggunaan media, serta kebermanfaatan media dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.[15]

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran meliputi relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran di kelas, dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

2. Wordwall

a. Pengertian Wordwall

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan kumpulan kata atau konsep secara visual untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media ini dirancang untuk

[15] Rahma Musyawarah, Hasriyanti Hasriyanti, and Ummu Kalsum, "Pembelajaran Geografi Berbasis Teknologi Digital : Studi Persepsi Siswa Dan Relevansinya Dengan Sustainable Development Goals 4," *Journal of Geographical Sciences and Education* 03, no. 4 (2025), hlm. 353-354

menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka, menyenangkan, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Selain itu, Wordwall mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas belajar yang bersifat partisipatif dan kompetitif, baik secara individu maupun bersama teman sebaya, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar peserta didik.[16]

Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang dirancang dengan konsep permainan edukatif. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menyusun berbagai bentuk aktivitas interaktif, seperti kuis, kegiatan menjodohkan, mencocokkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, serta pengelompokan, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain memungkinkan pengguna membagikan media pembelajaran yang telah dibuat secara daring, Wordwall juga menyediakan fitur untuk mengunduh dan mencetak aktivitas pembelajaran dalam bentuk kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template aktivitas yang dapat diakses secara gratis, serta memungkinkan pengguna untuk mengganti jenis template dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dengan mudah. Selain itu, guru dapat memanfaatkan konten yang dibuat sebagai tugas pembelajaran bagi siswa.[17]

---

[16] Sulfi Purnamasari et al., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2020), hlm. 72

[17] Eric Kunto Aribowo, "Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai Dari Quiz, Wordsearch, Hingga Anagram," 2020

Proses pembelajaran memerlukan inovasi agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan aplikasi berbasis edukasi yang menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran. Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menawarkan beragam fitur dan template pembelajaran. Melalui fitur-fitur tersebut, pendidik memiliki keleluasaan untuk merancang dan menyajikan materi ajar secara kreatif dan menarik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.[18]

Rahmah, Nurhadi & Sholikhudin mengkaji efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI dan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan skor pembelajaran siswa dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut secara eksperimen kuasi-eksperimental.[19] Wordwall adalah aplikasi web untuk membuat permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Wordwall juga merupakan aplikasi yang dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa.[20] Pada dasarnya Wordwall merupakan aplikasi yang

[18] Adinda Desty Dian Utami et al., "Penerapan Aplikasi Game Wordwall Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), hlm. 6859

[19] Rahmah, Muhammad Nurhadi, and M. Anang Sholikhudin, "Enhancing Students' Engagement and Learning Outcomes in Islamic Education By Leveraging the Effectiveness of Wordwall," *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 8, no. 2 (2024), hlm. 145–57

[20] Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022), hlm 454

berbasis jaringan yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bentuk inovasi dalam dunia pendidikan untuk mempermudah tercapainya tujuan pendidikan.

b. Fitur-Fitur Wordwall

Fitur-fitur yang tersedia dalam Wordwall dan dapat diakses oleh seorang pendidik dalam mengembangkan media yang kreatif dan inovatif pada saat pembelajaran di kelas, di antaranya:

1) Fitur *Match Up* (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
2) Fitur *Open the Box* (Buka Kotak Itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
3) Fitur *Random Cards* (Kartu Acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
4) Fitur *Anagram*, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
5) Fitur *Labelled Diagram* (Diagram Berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
6) Fitur *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan di kolom-kolom yang tersedia.
7) Fitur *Quiz* (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
8) Fitur *Find the Match* (Temukan Kecocokan), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.

9) Fitur *Matching Pairs* (Pasangan yang Cocok), yaitu permainan dengan cara memasangkan ubin-ubin dengan menekan sampai jawabannya sesuai.
10) Fitur *Missing Word* (Kata yang Hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak yang tersedia.
11) Fitur *Wordsearch* (Pencarian Kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
12) Fitur *Rank Order* (Urutan Peringkat), yaitu dengan menyusun drag and drop sampai benar.
13) Fitur *Random Wheel* (Roda Acak), yaitu permainan memutar bola.
14) Fitur *Group Sort* (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15) Fitur *Unjumble* (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16) Fitur *Gameshow Quiz* (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
17) Fitur *Maze Chase* (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
18) Fitur *Airplane* (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat

menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.[21]

c. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

1) Kelebihan aplikasi Wordwall

a) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkatan dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.

b) Model penugasan ada pada software Worwall, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.

c) Memungkinkan guru menyajikan pembelajaran secara kreatif dan interaktif

2) Kekurangan aplikasi Wordwall

a) Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.

b) Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.

c) Penggunaan Wordwall lebih berfokus pada media visual sehingga efektivitasnya sangat bergantung pada tampilan dan perangkat yang digunakan.[22]

[21] Arif Agus Mujahidin et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal of Social Science Research* 1, no. 2 (2021), hlm. 556-557

[22] *Ibid*.,

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar menggambarkan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Menurut Ramdhani, Triana, dan Madani, hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang diukur melalui berbagai bentuk evaluasi seperti tes, penugasan, maupun observasi terhadap aktivitas belajar siswa.[23] Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan menginternalisasi pengetahuan yang diperoleh dalam kegiatan belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Luthfi dan Susanti menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang terjadi setelah proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami

[23] Luthfi Ilham Ramdhani, Dinny Devi Triana, and Faisal Madani, "Enhancing Student Learning Outcomes through Formative Assessment : A Systematic Literature Review" 29, no. 3 (2024), hlm. 530.

siswa.[24] Dengan kata lain, hasil belajar menjadi tolok ukur efektivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas.

Selain itu, Pratiwi, Azizah, dan Baharudin menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang biasanya diukur melalui tes atau penilaian yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.[25] Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan serta untuk mengevaluasi keberhasilan metode atau media pembelajaran yang digunakan.

Dalam konteks pendidikan modern, hasil belajar juga sering dikaitkan dengan pendekatan *Outcome Based Education (OBE)* yang menekankan pada capaian kompetensi siswa setelah proses pembelajaran. Handayani dan Wiguna menjelaskan bahwa hasil belajar menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pendidikan karena menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi yang diharapkan dari peserta didik.[26]

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang

---

[24] Nurrana Fitria Luthfi et al., "Improving Student Learning Outcomes through Project-Based Learning Models in Natural Science," *BIOSFER : JURNAL TADRIS BIOLOGI* 15, no. 2 (2024), hlm 236

[25] Anggraini Pratiwi et al., "Student Learning Outcomes : Innovative Learning with an Experimentation Blended Learning Model," *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 1 (2025), hlm 65.

[26] Ni Nyoman Lisna Handayani and Komang Wahyu Wiguna, "Learning Tools Based on Outcome Based Education to Improve Student Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 8, no. 1 (2024), hlm. 136

dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta dapat diukur melalui proses evaluasi pembelajaran.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan aspek-aspek yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Menurut Hasanah dan Muchlis, hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan kemampuan kognitif siswa seperti pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah setelah mengikuti proses pembelajaran.[27] Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu, Riyanti, Suranto, dan Yusof menjelaskan bahwa hasil belajar juga mencakup ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, minat, dan motivasi belajar siswa. Ranah ini menunjukkan bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran, termasuk rasa tanggung jawab, kerja sama, dan kedisiplinan dalam belajar.[28]

---

[27] Sufa Adatul Hasanah and Muchlis, "The Effect of Assessment for Learning in Chemistry Learning on Students ' Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 8 (2024), hlm. 5997

[28] Rahayu Febri Riyanti et al., "Improving Learning Outcomes and Learning Motivation of Students Through Teams Games Tournament Learning Model (TGT)," *Jurnal Varidika* 36, no. 1 (2024), hlm. 2

Sementara itu, aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan siswa dalam melakukan suatu aktivitas atau praktik pembelajaran. Misqa, Oviana, dan Hayati menyatakan bahwa ranah psikomotorik dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari ke dalam kegiatan praktis atau aktivitas tertentu.[29]

Dengan demikian, indikator hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga aspek utama yaitu:

1) Ranah Kognitif yaitu berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
2) Ranah Afektif yaitu berkaitan dengan sikap, nilai, dan motivasi belajar siswa.
3) Ranah Psikomotorik yaitu berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan praktik siswa.

Meskipun hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, penelitian ini difokuskan pada hasil belajar ranah kognitif yang diukur melalui tes hasil belajar siswa.

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Faktor-faktor

[29] Laina Misqa et al., "Improving Student Learning Outcomes in Mathematics Learning through a Contextual Teaching and Learning Approach in Elementary Schools," *Journal of Indonesian Primary School* 1, no. 2 (2024), hlm. 19–26.

tersebut dapat menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Afifa dan Astuti, faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.[30] Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri siswa.

1) Faktor Internal

Faktor internal meliputi berbagai aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti motivasi belajar, minat, kemampuan intelektual, serta kondisi fisik dan psikologis siswa. Fitri dan Hasbi menjelaskan bahwa motivasi dan minat belajar memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.[31]

Selain itu, kemampuan kognitif siswa juga sangat memengaruhi keberhasilan belajar. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir yang baik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

[30] Khaulah Afifa and Tri Astuti, "The Effect of Digital Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of IPAS," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 6 (2024), hlm. 3155–65

[31] Fitri and Muhammad Hasbi, "The Relationship between Interest and Learning Motivation to Natural Science Learning Outcomes : A Narrative Review Study," *Indonesian Journal of Research and Educational Review* 4, no. 4 (2025), hlm. 1478–87

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Permatasari dan Haq menjelaskan bahwa pengelolaan pembelajaran yang baik serta lingkungan sekolah yang kondusif dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.[32] Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan berbagai faktor tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan menghasilkan capaian belajar yang optimal.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama adalah Pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis

[32] Nabella Intan Permatasari, Mohammad Syahidul Haq, and Nunuk Hariyanti, "The Influence of Learning Management and School Climate on Student Learning Outcomes at Elementary Schools in Karangpilang District," *Jurnal Elementaria Edukasia* 8, no. 3 (2025), hlm. 419–29

pendidikan.[33] Setiap jenjang pendidikan memiliki mata pelajaran yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam yang perlu dipelajari. Pendidikan agama Islam di sekolah dasar umumnya mencakup dasar-dasar pendidikan Islam.

Pendidikan agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani yang berdasarkan hukum-hukum Agama Islam untuk menuju terbentuknya kepribadian muslim. Kepribadian muslim adalah kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Islam, memilih dan memutuskan serta melakukan sesuatu berdasarkan nilai-nilai dalam Islam. Dalam konteks ini, dasar yang menjadi acuan Pendidikan Islam merupakan sumber nilai kebenaran dan juga kekuatan yang dapat menghantarkan peserta didik kearah pencapaian pendidikan. Dasar acuan pada pendidikan Islam adalah Al-Quran dan Sunnah (Hadist).[34]

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk menanamkan nilai-nilai keislaman melalui proses pembelajaran yang terencana dan berkesinambungan guna membentuk manusia beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.[35] Dengan demikian, pendidikan agama Islam bukan sekadar transfer pengetahuan tentang ajaran

---

[33] Republik Indonesia, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan,"Pasal 1 ayat (1)

[34] Halen Dwistia et al., "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022). hlm. 84

[35] Sri Wahyuni, Nurfarida Deliani, and Juliana Batubara, "Penerapan Metode Outing Class Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Pengertian : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 3 (2025), hlm 354-355

agama, melainkan juga internalisasi nilai-nilai spiritual dan moral dalam diri peserta didik.

Pendidikan agama Islam memiliki makna luas, mencakup pengajaran, pembinaan, dan pengamalan nilai-nilai Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis.[36] Tujuan utama dari pendidikan agama Islam adalah membentuk insan kamil, yakni manusia paripurna yang berilmu, beriman, beramal saleh, serta berakhlak karimah.[37] Dalam konteks pendidikan formal, PAI menjadi mata pelajaran wajib yang diberikan mulai dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi sebagai bagian dari pembentukan karakter bangsa.

Dalam konteks historis, Pendidikan agama Islam telah berkembang sejak masa Rasulullah Saw dengan Lembaga-lembaga seperti *Kuttab*, Masjid, dan Madrasah sebagai pusat kegiatan belajar mengajar. Seiring perkembangan zaman, PAI mengalami modernisasi baik dari segi metode, media pembelajaran, maupun kurikulumnya. Nunsi menjelaskan bahwa pengembangan kurikulum pendidikan agama Islam di sekolah menengah menuntut penyesuaian dengan kebutuhan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai dasar Islam, seperti akidah, ibadah, dan akhlak.[38]

Selain itu, pendidikan agama Islam memiliki peran strategis dalam membangun karakter peserta didik. Martoyo dan Santi menegaskan bahwa

---

[36] Siti Faizatul Ilma, Diana Monita, and Moh. Ferdi Hasan, "Moderasi Beragama Pada Agama Besar Dunia Dan Bagaimana Implementasinya Untuk Menciptakan Perdamaian," *ICES : International Conference on Education and Sharia* 2, no. 1 (2025). hlm. 4

[37] Zakiah Drajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 44

[38] Lanri Febrianty M. Nunsi, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Baubau," *Jurnal Mitra* 23, no. 1 (2025), hlm. 34-39

guru PAI memegang peran sentral dalam membentuk moral dan kepribadian peserta didik melalui keteladanan, pembiasaan, serta pembinaan spiritual.[39] Guru PAI tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pendidik, motivator, dan pembimbing rohani yang menuntun peserta didik menuju kedewasaan spiritual dan moral. Pendidikan Islam juga harus menanamkan nilai-nilai perdamaian, kasih sayang, dan toleransi antar umat beragama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah sistem Pendidikan yang berorientasi pada pembentukan kepribadian muslim sejati, yaitu manusia yang beriman, berilmu, dan beramal saleh, yang mampu menjalankan fungsi kekhalifahan di bumi serta memberikan kemaslahatan bagi sesama makhluk Allah SWT.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Selain itu, penelitian relevan juga berfungsi sebagai referensi dan bahan perbandingan dalam penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah, Sulistyarini, dan Nur Meily Adlika pada tahun 2023 berjudul “Pengaruh Media Wordwall

[39] Martoyo and Epilia Santi, “Peran Guru Pai Dalam Membentuk Karakter Dan Moral Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Tanjung Raja,” *Pengertian : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 3 (2025), hlm. 365-378

terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak". [40] Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,031 < 0,05 serta *effect size* sebesar 0,44 yang termasuk dalam kategori sedang.

2. Penelitian oleh Fitra Andriani Nur Jannah dan Noor Amirudin tahun 2025 berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall*"*.[41] Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif Wordwall. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anisah Fitri pada tahun 2024 berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 5 Benteng

[40] Khusnul Khotimah, Sulistyarini, and Nur Meily Adlika, "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak," *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 11, no. 3 (2023).

[41] Fitra Andriani Nur Jannah and Noor Amirudin, "Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall," *Tarlim Jurnal Pendidikan Agama Islam* 8, no. 2 (2025)

Kab. Sidrap".[42] Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media Wordwall. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada setiap siklus pembelajaran sehingga penggunaan media Wordwall dinyatakan efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh M. Gunawan pada tahun 2025 berjudul "Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 di MAN 2 Barru.[43] Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 81,42 dan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa t hitung > t tabel (6,48 > 1,724), sehingga penggunaan media pembelajaran Wordwall dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fajar Abror pada tahun 2021 yang berjudul " Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall Pada Siswa Kelas 8 di SMP N 3

[42] Anisah Fitri, "Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap" (2024).

[43] M. Gunawan, "Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 Di MAN 2 Barru" (2025).

Tasikmadu.[44] Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall membantu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel II. 1 Perbandingan Penelitian Relevan

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Jurnal Penelitian Khusnul Khotimah, Sulistyarini, dan Nur Meily Adlika tahun 2023 berjudul *"*Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak*"*	Meneliti Penggunaan Media Wordwall sebagai media pembelajaran dan pengukuran hasil belajar siswa melalui tes.	Metode dan konteks penelitian, di mana penelitian Khusnul Khotimah, dkk menggunakan metode eksperimen pada siswa SMA mata pelajaran Geografi, sedangkan penelitian peneliti ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa (ranah kognitif).
2.	Jurnal Penelitian Fitra Andriani Nur Jannah dan Noor Amirudin tahun 2025 "Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran	Fokus pada mata pelajaran PAI di tingkat Sekolah Dasar menggunakan Wordwall.	Penelitian Fitra Andriani Nur Jannah dan Noor Amirudin menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif fokus pada motivasi, sedangkan penelitian peneliti menggunakan PTK

[44] Ahmad Fajar Abror, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall Pada Siswa Kelas 8 Di SMP N 3 Tasikmadu" (2021).

	Interaktif Wordwall".		untuk meningkatkan hasil belajar.
3.	Skripsi Penelitian Anisah Fitri tahun 2024 yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap".	Sama-sama meneliti penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran PAI di jenjang Sekolah Dasar, dan sama-sama menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Fokus Anisah pada variabel Minat Belajar, sedangkan peneliti secara spesifik mengukur Hasil Belajar (Kognitif) melalui hasil tes
4.	Skripsi Penelitian M. Gunawan tahun 2025 yang berjudul "Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 di MAN 2 Barru".	Sama-sama meneliti penggunaan media pembelajaran Wordwall sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menggunakan tes sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa.	Terletak pada metode dan jenjang pendidikan**.** Penelitian M. Gunawan menggunakan metode eksperimen dengan analisis uji t pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat Madrasah Aliyah (MA), sedangkan penelitian peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa sekolah dasar kelas IV SDIT dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi.
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fajar Abror	Sama-sama meneliti penggunaan media Wordwall dalam	Perbedaannya terletak pada pendekatan

	pada tahun 2021 yang berjudul " Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall Pada Siswa Kelas 8 di SMP N 3 Tasikmadu	pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data.	penelitian dan jenjang pendidikan. Penelitian Ahmad Fajar Abror menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi pada siswa kelas VIII SMP**,** sedangkan penelitian peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan beberapa penelitian relevan tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk meningkatkan motivasi, minat, maupun hasil belajar siswa. Namun, belum banyak penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang secara khusus mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV D SDIT Tahfizh Al-Fatih. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menjadi dasar-dasar pemikiran dalam memperkuat topik yang diteliti. Kerangka pikir dalam penelitian sangat penting sebagai acuan atau

patokan peneliti dalam menjalankan penelitiannya sehingga mendukung peneliti fokus pada masalah yang akan diteliti. Pada dasarnya kerangka pikir berisi tentang garis besar penelitian yang hendak dilaksanakan oleh peneliti. Dengan demikian, kerangka berpikir merupakan sintesis hubungan antarvariabel yang disusun berdasarkan teori-teori yang relevan dengan penelitian.[45]

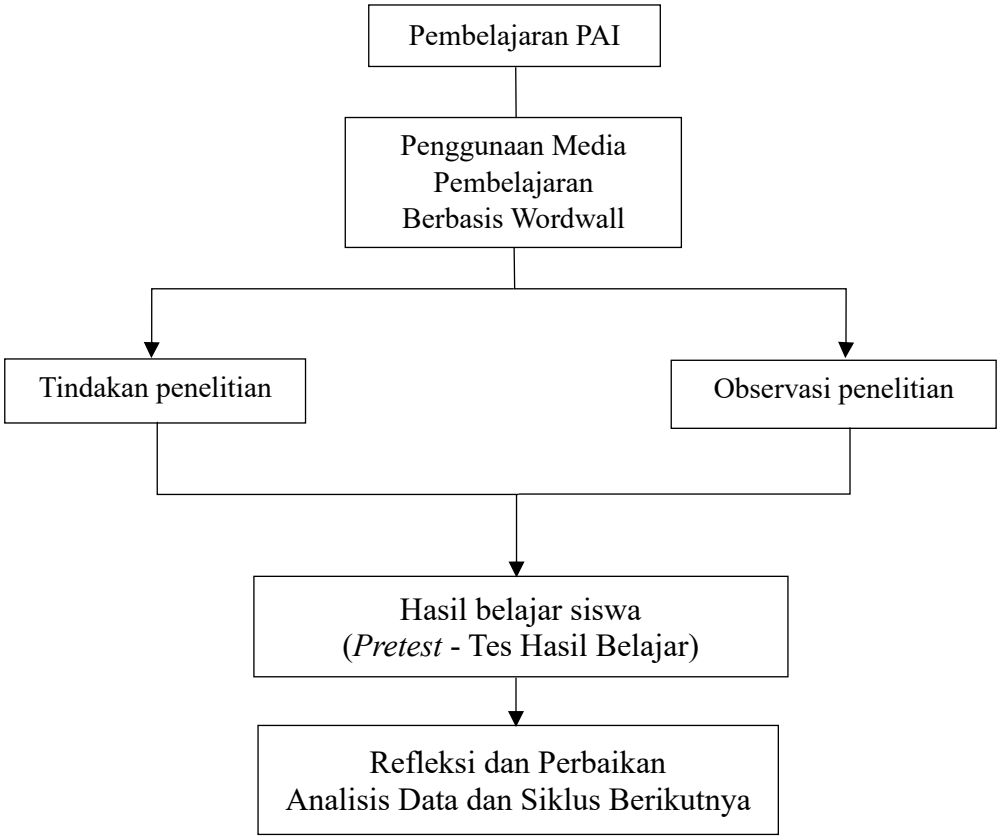
Pada dasarnya, kerangka berpikir memuat garis besar penelitian yang mencakup penggabungan antara teori, hasil observasi, fakta empiris, serta kajian pustaka yang relevan. Unsur-unsur tersebut dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan karya tulis ilmiah. Oleh karena itu, kerangka berpikir dibuat untuk memaparkan berbagai konsep penelitian serta menjelaskan hubungan antara variabel yang diteliti.

Dari beberapa uraian tersebut, maka tergambarlah konsep kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Kerangka berpikir disusun berdasarkan alur berpikir peneliti yang merujuk pada teori-teori pembelajaran yang relevan, khususnya teori mengenai media pembelajaran berbasis Wordwall dan hasil belajar siswa. Kerangka berpikir ini bertujuan untuk memperjelas hubungan antara variabel yang diteliti serta memberikan gambaran sistematis mengenai proses penelitian.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar

[45] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020). hlm. 96

Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV di SDIT Tahfizh Al-Fatih adalah sebagai berikut :



Gambar II. 1 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam pembelajaran PAI diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran tersebut diamati melalui kegiatan observasi sebagai data pendukung penelitian, sedangkan peningkatan hasil belajar siswa diukur melalui tes hasil belajar yang diberikan pada tahap prasiklus serta setiap akhir pertemuan pada siklus I dan siklus II penelitian tindakan kelas.

D. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditentukan berdasarkan peningkatan kinerja guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwll. Indikator keberhasilan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Indikator Kinerja Guru

   Kinerja guru daalam penelitian ini diamati menggunakan lembar observasi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Wordwall. Penyusunan indikator yang mengacu pada komponen pelaksanaan pembelajaran berdasarkan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses, yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.[46]

   Adapun indikator kinerja guru dalam penelitian ini meliputi:

   a. Pelaksanan kegiatan pendahuluan pembelajaran.
   b. Pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran
   c. Menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas.
   d. Penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam proses pembelajaran.
   e. Pengelolaan kelas selama pembelajaran berlangsung
   f. Pelaksanaan evaluasi dan penutup pembelajaran.
   g. Menutup pembelajaran dan melakukan refleksi.

[46] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, "Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah." (2022).

2. Indikator aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang mencakup aspek fisik, mental, dan emosional. Konsep aktivitas belajar dalam penelitian ini mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich yang dikutip oleh Sardiman.[47] Klasifikasi tersebut meliputi berbagai bentuk aktivitas belajar, seperti aktivitas mendengarkan, aktivitas lisan, aktivitas mental, aktivitas motorik, dan aktivitas emosional yang relevan dengan proses pembelajaran menggunakan media Wordwall.

Adapun indikator aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini meliputi:

a. Memperhatikan penjelasan guru
b. Menjawab pertanyaan guru.
c. Mengajukan pertanyaan atau pendapat.
d. Mengikuti kegiatan Wordwall sesuai petunjuk guru.
e. Menyelesaikan tugas yang diberikan.
f. Menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung.

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Sebagai variabel terikat utama, hasil belajar diukur melalui tes hasil belajar yang diberikan pada setiap akhir pertemuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi PAI siswa.

[47] A. M. Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020). hlm. 96

a. Ketuntasan Individu: Siswa dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan KKM yang berlaku di SDIT Tahfizh Al-Fatih.
b. Ketuntasan Klasikal: Penelitian dinyatakan berhasil secara keseluruhan apabila minimal 85% dari total peserta didik (21 siswa) telah mencapai nilai tuntas