

## PENGARUH PEGGUNAAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII MTS NURUL HIDAYAH TEMA MENGENAL KELUARGA NABI MUHAMMAD S.A.W

Citra Solehati<sup>1</sup>, Rian Vebrianto<sup>2</sup>

[citrasool2@gmail.com](mailto:citrasool2@gmail.com)<sup>1</sup>, [rian.vebrianto@uin-suska.ac.id](mailto:rian.vebrianto@uin-suska.ac.id)<sup>2</sup>

STAIN Bengkalis<sup>1</sup> UIN Suska Riau<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam proses belajar mengajar. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan media belajar berupa Modul pada Wordwall untuk tingkat Madrasah Tsanawiyah Mts Nurul Hidayah Bantan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research development* (r&d) dengan melibatkan guru sejumlah 20 orang dan siswa kelas VII dengan jumlah 51 orang dimana proses pengambilan data diambil secara langsung oleh peneliti yang menjelaskan media modul pada Wordwall dan kemudian meminta responden untuk menjawab dan menilai kualitas media tersebut. data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 20 guru di dapatkan rata-rata 4,3 dan Standar Deviasi 0,2 katategori sangat setuju. Kemudian dari 51 siswa didapatkan rata-rata 4,7 % dan Standar Deviasi 0,02 kategori sangat setuju. Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall efektif meningkatkan pemahaman siswa dan mendapat respons positif dari guru serta siswa.

**Kata Kunci:** Wordwall, Pembelajaran, Nabi Muhammad S.A.W.

### PENDAHULUAN

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah permasalahan bagi bangsa Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya kualitas guru dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar yang dibawah rata-rata KKM. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. (Manurung et al., 2020) Internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skemata pelajar merupakan sebuah pembelajaran. Aktivitas siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pembelajar ada di proses ini. Pembelajaran diaplikasikan oleh guru mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi yang didukung oleh alat bantu yang sesuai. (Syarifudin, 2020).

Kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik. (Susanto, 2021) Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian kesiapan belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa. (Kurni & Susanto, 2018).

Motivasi belajar diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan pembelajaran yang berasal dari dalam dan luar individu untuk menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi mendorong individu untuk melakukan aktivitas yang baik disadari atau tidak untuk mencapai tujuan yang ada. Motivasi berperan penting dalam belajar sebagai syarat dan penyemangat belajar. (Andriani & Rasto, 2019)

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran Sejarah Islam di Mts Nurul Hidayah kurang diminati oleh siswa karena kurang efektif. Hal ini juga dirasakan oleh 60% siswa kelas VII Mts Nurul Hidayah Bantan Bengkalis yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam

pembelajaran tersebut sehingga siswa akan menjadi lamban dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran akibat proses pembelajaran yang membosankan. Untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar, para pengajar sekarang tentu membutuhkan bahan ajar yang menghibur. Menjadi tanggung jawab pendidik untuk membangkitkan kembali minat dan keaktifan siswa di kelas ketika motivasi siswa mulai menurun. Salah satunya adalah inovasi dalam penggunaan media ajar. Hal ini menuntut adanya bahan ajar yang interaktif. Dari segi tujuan pendidikan dan hasil belajar yang optimal, tujuan yang ingin dicapai adalah menyediakan bahan ajar yang mudah dipahami dan mudah digunakan oleh semua orang (Fathurrahman, 2019: 843-850)

Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogis untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Susanto, Rachmadtullah, & Rachbini, 2020) Teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih jika dikaitkan dengan perkembangan zaman. (Agustina & Susanto, 2017) Teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (alat bantu mengajar) di bidang pendidikan. (Nugroho et al., 2021) Terdapat peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi yang terdapat pada ayat 13 yang berisi TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran..

Karena adanya kebijakan tersebut, guru dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya. (Tjahjono et al., 2020) Dari pengamatan di lapangan, guru telah memiliki laptop dan ketersediaan infocus di setiap kelasnya, berpijak dan melihat kondisi sekolah Mts Nurul Hidayah Bantan Bengkalis.. Diperoleh data bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran belum dilakukan sebagai bagian dari proses belajar. Kondisi ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan berupa wawancara yang menggambarkan pendapat guru bahwa penggunaan media merepotkan dan membutuhkan waktu yang banyak. Hal tersebut berakibat kepada siswa yang mengalami demotivasi karena rasa bosan dan jenuh karena pembelajaran berpaku pada buku dan peran komunikasi guru. Wawancara khusus dengan guru kelas atas memberikan narasi bahwa sebagai guru di sekolah belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif juga inovatif sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Solusi untuk menumbuhkan semangat siswa adalah menggunakan alat bantu mengajar yang menarik seperti wordwall. (Elyas Putri et al., 2021) Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat. (Lestari, 2021)

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti bermaksud ingin melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran yang ada pada Wordwall. Langkah ini sebagai upaya penambahan wawasan bagi diri peneliti dan ingin melihat sejauh mana pemahaman dan minat siswa jika pemberian materi pembelajaran menggunakan teknologi. Harapan dengan pemberian materi Wordwall ini membawa perubahan suasana belajar, memberikan pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran. Dimulai dengan pemilihan media, pelaksanaannya pada materi Sejarah Islam dengan tema Menenal Keluarga Nabi Muhammad S.A.W.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Dalam proses penelitian, penelitian dan pengembangan ini merupakan sarana untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, khususnya di bidang pendidikan. Lembar

tes, angket, dan pedoman wawancara merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. (Fayrus dan Slamet 2022).

Metodologi penelitian dalam penelitian ini merupakan bentuk penelitian kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2010), analisis kuantitatif deskriptif melibatkan penggambaran, penyelidikan, dan penjelasan subjek dalam keadaannya saat ini dan memperoleh kesimpulan dari kejadian yang dapat diamati secara numerik.

Dalam penelitian ini digunakan Skala Likert. Sikap, keyakinan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap peristiwa atau gejala sosial dapat diukur dengan menggunakan Skala Likert (Aryani & Kurnianingsih, 2023). Hal tersebut telah diidentifikasi secara spesifik oleh peneliti dalam penelitian gejala sosial dan selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Skala likert digunakan untuk mengkarakterisasi variabel yang akan diukur ke dalam dimensi, yang kemudian dijabarkan lebih lanjut ke dalam subvariabel, yang kemudian dispesifikasikan lebih lanjut ke dalam indikator yang dapat diukur. Terakhir, item instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan dapat dibuat dengan menggunakan indikasi tersebut sebagai titik tolak (Satria & Imam, 2024).

Kata-kata berikut berhubungan dengan jenis pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan oleh setiap respons. Sangat signifikan, tinggi, akurat, dan sesuai Tinggi/penting/benar/setuju Sangat tinggi, sangat signifikan, sangat benar, atau netral Rendah, tidak penting, tidak benar, atau tidak setuju Sangat rendah, tidak signifikan, tidak benar, atau sangat tidak setuju

Sangat tidak setuju:  $1 < X \leq 1,8$

Tidak Setuju :  $1,8 < X \leq 2,6$

Kurang Setuju :  $2,6 < X \leq 3,4$

Setuju :  $3,4 < X \leq 4,2$

Sangat Setuju : Diatas 4,2.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja terjadi kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan motivasi pada diri siswa. Ketika siswa mulai terlihat kehilangan semangat dan motivasinya dalam belajar apalagi pada masa pandemi seperti ini, maka tugas pendidik harus mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Hasil peneliti media yang digunakan oleh guru Kelas VII di Mts Nurul Hidayah Bantan Bengkalis pada pembelajaran Sejarah Islam yaitu menggunakan wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa ( Sherianto, 2020). Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan (Hanafi Halid Dkk, 2021). Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilain dalam pembelajaran.

Adapun tahapan-tahapan pembuatan game edukasi dengan wordwall sebagai berikut :

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Produk

Pertama, gunakan Google untuk masuk secara langsung. Klik mesin pencari, seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox, dan ketik <https://wordwall.net/> di bilah pencarian. Kemudian, daftar dengan akun Google (atau alamat email dan kata sandi Anda) di sudut kanan atas. Setelah memastikan Anda menyetujui ketentuan penggunaan kebijakan privasi, klik "Daftar."

Yang kedua adalah berkreasi. Setelah berhasil masuk, halaman utama wordwall akan muncul. Cukup klik tombol biru "buat aktivitas" di sudut kanan atas untuk mulai membuat permainan. Berbagai alternatif templat, termasuk yang gratis dan komersial, akan muncul setelah memilih Buat Aktivitas.

Ketiga, tentukan jenis permainan yang akan dimainkan. 18 templat, seperti diagram berlabel, pertandingan, kuis, buka kotak, temukan pasangannya, dan lainnya, tersedia untuk digunakan dalam edisi gratis. Ada 25 tema lagi yang tersedia untuk digunakan dalam edisi premium, seperti whack-a-mole, balon meletus, algojo, dan lainnya.

Keempat, Ketik kata kunci yang akan digunakan. Pada tahap ini, buat konten berdasarkan genre permainan yang dipilih dan buat judul serta deskripsi permainan.

Kelima, Berikan. Klik "selesai" setelah selesai membuat materi. Selanjutnya, atur waktu acak. Klik "bagikan" setelah selesai, dan pendidik atau siswa lain akan melihatnya. Klik "Tetapkan Tugas" di kotak di sebelah kanan jika ingin menugaskannya kepada siswa. Dari sana, Anda dapat memilih apakah akan memasukkan nama atau tetap anonim, apakah akan menampilkan jawaban, dan opsi lainnya. Setelah selesai, klik "Mulai". Jika memilih "Mulai", tautan akan muncul. Siswa dapat mengerjakannya. Selesai. Berikut ilustrasi tentang bagaimana wordwall dan permainan instruksional dapat digabungkan. Guru telah menyiapkan materi pengajaran dan mengomunikasikan tujuan pembelajaran sebelum pelajaran dimulai. Setelah selesai, instruktur meminta siswa mengklik tautan yang dibagikan melalui e-learning atau grup Wa. Siswa diminta untuk menuliskan nama mereka sebelum memulai kuis.



Gambar 1. Tampilan awal wordwall.

Sesuai petunjuk, siswa menyelesaikan kuis dengan cara yang mirip seperti bermain game.



Gambar 2. Tampilan Awal Permainan

Setelah permainan selesai, Anda dapat melihat skor yang Anda peroleh. Klik Mulai Lagi jika Anda ingin mencobanya lagi.



Gambar 3. Tampilan Setelah Menyelesaikan Game

Hasil ringkasan skor atau skor siswa, serta penghitung waktu secara keseluruhan, dapat ditemukan dalam hasil saya.

Di antara sekian banyak manfaat permainan edukasi adalah banyaknya templat, kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa, kemampuan untuk melihat hasil berdasarkan seberapa cepat dan akurat siswa menjawab pertanyaan, dan ketersediaannya secara gratis. Kerugiannya adalah penggunaan lima templat untuk satu email memerlukan biaya.

#### B. Hasil Kelayakan Produk

Pada tabel frekuensi jawaban para responden Guru Mts Nurul Hidayah. Pada kolom pertama merupakan alternatif jawaban (SS : 5, S : 4, K : 3, TS : 2, STS : 1) yang telah ditentukan oleh peneliti. Pada kolom selanjutnya merupakan hasil dari penjumlahan jawaban para responden yang memilih jawaban SS, S, K, TS dan STS untuk jumlahnya sebanyak 16 item pernyataan.

Berikut Jumlah jawaban para responden untuk jawaban pada setiap item pernyataan. Pada setiap pernyataan terdapat hasil jawaban rata-rata 4,3 (dalam kategori sangat baik). Dan bisa disimpulkan bahwa penggunaan portal Wordwall pada pembelajaran layak untuk digunakan. Dan mendapat respon yang positif dari guru/responden.

Tabel.1 Frekuensi Penilaian Guru

Instrumen Penilaian Protal Wordwall oleh Guru										
No	Pernyataan	Jawaban					N	Rata Rata	SD	Kategori
		5	4	3	2	1				
		f	F	f	F	F				
1	Tampilan Menu Potral Wordwall	48	31	0	1	4	20	4,375	0,043	Sangat Baik
2	Teks	35	25	0	0	3	20	4,383	0,023	Sangat Baik
3	Isi Materi dan permainan	35	25	0	0	3	20	4,383	0,023	Sangat Baik
4	Pendekatan pedagogi	34	29	0	0	0	20	4,516	0,023	Sangat Baik
5	Hubungan dengan Teori pembelajaran	22	20	0	0	0	20	4,5	0	Sangat Baik

Tabel Frekuensi dari jumlah keseluruhan jawaban para responden Siswa MTs Nurul Hidayah. Pada kolom pertama merupakan alternatif jawaban (SS : 5, S : 4, K : 3, TS : 2, STS : 1) yang telah ditentukan oleh peneliti. Pada kolom selanjutnya merupakan hasil dari penjumlahan jawaban para responden yang memilih jawaban SS, S, K, TS dan STS untuk jumlahnya sebanyak 16 item pernyataan.

Berikut Jumlah jawaban para responden untuk jawaban pada setiap item pernyataan. Pada setiap pernyataan terdapat hasil jawaban rata-rata 4,7 (dalam kategori sangat baik). Dan bisa disimpulkan bahwa penggunaan portal Wordwall pada pembelajaran layak untuk digunakan. Dan mendapat respon yang positif dari siswa/responden.

Instrumen Penilaian Protal Wordwall oleh Siswa										
No	Pernyataan	Jawaban					N	Rata Rata	SD	Kategori
		5	4	3	2	1				
		f	F	f	F	F				
1	Tampilan Menu Potral Wordwall	134	70	0	0	0	51	4,720	0,029	Sangat Baik
2	Teks	114	39	0	0	0	51	4,76471	0,016	Sangat Baik
3	Isi Materi dan permainan	115	38	0	0	0	51	4,738	0,0092	Sangat Baik

4	<b>Pendekatan pedagogi</b>	142	11	0	0	0	51	4,7320	0,018	Sangat Baik
5	<b>Hubungan dengan Teori pembelajaran</b>	192	12	0	0	0	51	4,725	0,024	Sangat Baik

### C. Pembahasan

#### 1. Media Worwall

Peserta didik dapat terinspirasi untuk belajar melalui berbagai elemen media di lingkungannya (Pagarra et al., 2022). Lebih jauh, media berfungsi sebagai media tempat pesan dikirimkan dari sumber, termasuk orang, kepada penerima, dalam hal ini siswa (Kristanto, 2016).

Menurut konsepnya, media berfungsi sebagai wahana penyampaian pesan untuk meningkatkan lingkungan belajar dan mempercepat perolehan pengetahuan siswa. Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan menawarkan pesan pendidikan atau informasi (Hasan et al., 2021). Selain itu, semua materi pendidikan berfungsi sebagai alat yang membantu siswa belajar dan memahami cara guru menyajikan materi kepada mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Jasmiati, 2018).

Singkatnya, media pembelajaran merupakan instrumen, sumber daya, dan kemajuan teknologi yang memfasilitasi proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kegiatan belajar siswa. Untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya, media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan produktif.

Permainan berbasis kuis yang menyenangkan dapat dibuat dengan Wordwall, sebuah aplikasi web pendidikan. Guru dapat membuat berbagai permainan pendidikan di Wordwall dengan berbagai topik, seperti mencocokkan, kuis, cari-yang-cocok, dan banyak lagi. Permainan pendidikan ini sangat tepat untuk digunakan di kelas karena dapat dibagikan di berbagai platform, termasuk Google Classroom, platform media sosial seperti grup WA kelas, blog, dan situs web. Selain itu, dapat dikerjakan di laptop atau smartphone. (Hamidah & Sadikin, 2020).

Salah satu komponen yang dapat digunakan dan menawarkan solusi pembelajaran interaktif Media merupakan produk kemajuan teknologi modern; dapat diterapkan pada setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan, di mana dapat digunakan sebagai alat dan cara memfasilitasi proses pembelajaran. Menggunakan materi pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara untuk melakukan inovasi pendidikan dengan memadukan informasi dan teknologi. Memanfaatkan teknologi mendorong pemikiran kritis, eksplorasi, dan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran. Pembelajaran berbasis permainan telah terbukti menjadi teknik pengajaran yang sukses dalam bidang desain pendidikan, khususnya dalam hal mempertahankan motivasi siswa untuk belajar seumur hidup.

Pembahasan dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media wordwall

minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya di grup whatshap jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan (Azizah, 2020), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penguunaan media wordwall mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran. Selain itu, dalam penelitian (Bachry dkk 2018) juga menyatakan bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu. Penelitian ini terbatas pada materi yang

## 2. Media Pembelajaran Interaktif

Salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Melalui berbagai format, termasuk permainan, simulasi, kuis, dan presentasi, media ini memungkinkan interaksi antara siswa dan sumber belajar. (Made dkk., 2025)

Alat atau perangkat yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan siswa pengalaman belajar aktif disebut media pembelajaran interaktif. Melalui berbagai komponen, termasuk animasi, video, suara, dan fitur interaktif lainnya, media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual (Kholis, 2024).

## 3. Sejarah Islam ; Menegal Keluarga Nabi Muhammad S.a.w

Klan Hashim, yang dominasinya telah memudar dan yang merasa dikecualikan, melahirkan Nabi Muhammad SAW sekitar 570 ribu tahun yang lalu. Selama hidupnya, cucu Qushai, Hashim Ibn Abdi Manaf, adalah orang penting di Mekkah. Abdi Manaf, yang terkenal memiliki hubungan baik dengan raja Bizantium dan Najjashi dari Abyssinia, adalah orang pertama yang mendirikan dua kafilah yang melakukan perjalanan setiap tahun antara Mekkah dan Suriah dan Yaman. Klan yang ia dirikan makmur pada awalnya. Abdul Muthalib, putra Hashim yang flamboyan, berjasa memindahkan mata air suci Zamzam, yang telah dikuburkan oleh para leluhur Quraisy mereka di Mekkah. Akibatnya, selama haji, para peziarah diberi akses ke air dari Zamzam oleh klan Hashim. Pedagang kaya Abdul Muthalib meneruskan beberapa adat istiadat gaya hidup nomaden, seperti yang terlihat dari untanya. Ia memiliki enam gadis yang cantik dan menarik dan 10 putra. Pengaruh yang ditinggalkan anak-anak Abdul Muthalib terhadap penduduk Mekkah disebutkan oleh sejarawan Ibn Sa'd. Di antara orang-orang Arab, tidak ada yang lebih berkarakter luhur dan berbudi luhur. Lubang hidung mereka lebih mancung daripada mulut mereka. Ayah Nabi Muhammad, Abdullah, adalah putra Abdul Muthalib yang paling muda dan paling dipuja. Ia juga lebih menarik daripada saudara-saudaranya. Armstrong, Karen (2001).

Sebelumnya terdapat beberapa identifikasi permasalahan pada siswa kelas VII Mts Nurul Hidayah Pasiran Bantan yang diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Sejarah Islam yaitu materi Menegal Keluarga Nabi Muhammad S.A.W, hasil belajar kognitif siswa kelas VII rendah, pembelajaran Sejarah Islam kurang diminati oleh siswa karena kurang efektifnya pembelajaran Sejarah Islam seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan kurang dalam pemanfaatan teknologi belajar, sehingga identifikasi masalah dibatasi oleh masalah penggunaan game edukasi berbasis wordwall dan pemahaman dan minat siswa belajar dengan dilakukan penelitian kuantitatif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Agus Mujahidin et al., 2021) dengan judul “Pemanfaatan Media Belajar Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti”. Penelitian ini menghasilkan pembuktian pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif, dan meningkatkan prestasi peserta didik. Sama halnya seperti penelitian yang

dilakukan peneliti bahwa penggunaan game edukasi berbasis wordwall memiliki manfaat dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dilakukan oleh (Imanulhaq & Prastowo, 2022) dengan judul “Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini menghasilkan adanya perubahan sikap setelah siswa menggunakan media edugame wordwall dalam pembelajaran. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan game edukasi berbasis wordwall menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan game edukasi berbasis wordwall memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran Sejarah Islam.

## **KESIMPULAN**

Guru dan siswa dapat menggunakan permainan edukasi Wordwall untuk pembelajaran tatap muka atau jarak jauh. Siswa dapat menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami sejarah Islam dengan menggunakan sumber belajar interaktif ini. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan berbeda untuk mengemas materi pembelajaran dan menyusun pertanyaan penilaian dengan menggunakan templat Wordwall, yang menawarkan berbagai pilihan untuk pertanyaan berbasis kuis yang menghibur. Siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar jika mereka dihadapkan pada materi pendidikan yang menghibur.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Mujahidin, A., Hanifa Salsabila, U., Luthfi Hasanah, A., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Ali Sadikin dan Afreni Hamidah. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19, *Jurnal Biodik*, Vol 6, No. 2 Hal 214-224.
- ARYANI, E. T., & KURNIANINGSIH, H. (2023). Pengaruh Inovasi Produk, Kepercayaan Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ali Sadikin dan Afreni Hamidah. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19, *Jurnal Biodik*, Vol 6, No. 2 Hal 214-224.
- Agustina, N., & Susanto, R. (2017). Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 44–48. <http://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senapati/article/download/1171/879>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Jurnal Alsunyat*, 1(1), 1–16.
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.)(2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung ( Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten): *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*, Vol,3 No 1 hal 1-7.
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61.
- Fathurrahman, (2019). Peningkatan efektivitas Pembelajaran melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2) 843-850.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D).

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN. TAHTA MEDIA GROUP* Hanafi Halid Dkk. Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah. Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2021.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Jasmiati. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas iv sd inpres mallengkeri 1 kecamatan tamalate kota makassar skripsi. 6. \
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Sutabaya. Linggarjati, L. (2017). *PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI dan HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V KECAMATAN COMAL KABUPATEN PEMALANG* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/31469/>
- Kholis, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Book Creator. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1), 42–62. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.69>
- Karen Amstrong, Nabi Muhammad saw Biografi Sang Nabi, Terj. Joko Sudaryanto, Nabi Muhammad saw a Biography The Prophet, (Yogyakarta: Jendela, 2001).
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1–6.
- Made, N., Widiya, N., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. 8.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *Jurnal ABDI PAUD*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14038>
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pratiwi, R. (2021). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem + Art. *Seminar Dan Call Papper*, 1(1), 103–107.
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- Simanihurik, dkk (2019). Analisi Permasalahana Guru dalam Menerapkan Pembelajaranm Tematik. *Jurnal Keluarga Sehat*, Vol.17, No. 1, 2019.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (3rd ed.). Alfabeta. Semua rujukan-rujukan yang diacu di dalam teks artikel harus dituliskan di bagian Daftar Pustaka.
- Satria, R., & Imam, D. C. (2024). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT Bahtera Adi Jaya Periode 2018-2022. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(7), 5490–5500. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i7.3020>
- Sherianto, Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar, 2020 (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambilbelajar.html>.)
- Susanto, R., Syofyan, H., & Rachmadtullah, R. (2019). Teacher Leadership in Class on The Formation of School Values and Characters of School-Ages. *WMA*, 1(1), 3–7. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290861>
- Tjahjono, Susanto, & Yulhendri. (2020). The Development of Collaborative Learning in The Frame work of Learning Developmnet HE 4.0. Intern
- Kurni, D. K., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 39–45. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/232/160>