



INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GAME BASED LEARNING MELALUI INTEGRASI WORDWALL

Ivana Maulia Rahmah

Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto

e-mail: ivanamaulia@gmail.com

Diterima: 13/03/2026; Direvisi: 21/03/2026; Diterbitkan: 28/03/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PAI masih belum optimal dan kajian yang secara khusus membahas pemanfaatan platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi Wordwall dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan *Game-Based Learning*. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif melalui analisis isi terhadap literatur yang diperoleh dari Google Scholar dan SINTA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall menyediakan berbagai template permainan yang relevan dengan materi PAI untuk mendukung aktivitas kuis, hafalan, klasifikasi, diskusi, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan Wordwall juga berkaitan dengan meningkatnya motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi melalui fitur analitik yang tersedia. Selain itu, Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa. Namun, implementasinya masih menghadapi kendala berupa ketergantungan pada koneksi internet dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi. Dengan demikian, Wordwall berpotensi menjadi inovasi pembelajaran PAI yang interaktif dan relevan di era digital apabila didukung oleh kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) serta sarana teknologi yang memadai.

Kata Kunci: *Inovasi PAI, Game-based learning, Wordwall, Motivasi belajar, TPACK*

ABSTRACT

The development of digital technology demands innovation in Islamic Religious Education (PAI) learning. However, the implementation of Game-Based Learning (GBL) in PAI remains limited, and studies specifically discussing the use of Wordwall as an interactive learning medium are still scarce. This study aims to explore the potential of Wordwall in PAI learning through a Game-Based Learning approach. The method used was library research with a qualitative approach through content analysis of literature obtained from Google Scholar and SINTA. The findings indicate that Wordwall provides various game templates relevant to PAI materials to support quizzes, memorization, classification, discussions, and learning evaluation activities. The use of Wordwall is also associated with increased student motivation, participation, and engagement in the learning process while assisting teachers in conducting evaluations through available analytical features. In addition, Wordwall is capable of creating a more enjoyable, interactive, and student-centered learning environment. However, its implementation still faces challenges related to internet connectivity and teachers' readiness to integrate technology into learning. Therefore, Wordwall has the potential to become an

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan





innovative and relevant learning medium for PAI in the digital era when supported by adequate Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) competencies and technological facilities.

Keywords: *Islamic religious education innovation, Game-based learning, Wordwall, Learning motivation, TPACK*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi ini tidak hanya memengaruhi cara akses informasi, tetapi juga mengubah karakteristik dan preferensi belajar siswa yang semakin terintegrasi dengan teknologi (Muali & Karlina, 2024). Generasi digital cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi, serta menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi ketika didukung oleh media pembelajaran digital yang inovatif (Sholikah & Harsono, 2021). Kondisi ini menuntut adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara adaptif dengan mengedepankan pendekatan partisipatif, komunikatif, dan kontekstual agar tercipta interaksi yang efektif serta mampu menjawab kebutuhan belajar siswa di era digital.

Namun demikian, praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di lapangan masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana metode ceramah menjadi strategi utama dalam penyampaian materi (Asmadi et al., 2024; Risana et al., 2024). Metode yang cenderung monoton serta minimnya pemanfaatan media digital menyebabkan rendahnya keterlibatan dan minat belajar siswa, karena interaksi yang terjadi kurang mendorong partisipasi aktif dan berpikir kritis (Pratama, 2024). Kondisi ini menjadi tantangan serius mengingat PAI memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keagamaan secara komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa yang semakin akrab dengan teknologi, sehingga materi PAI dapat disampaikan secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pendekatan *Game-Based Learning* (GBL), yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta partisipasi aktif siswa karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong eksplorasi dalam proses pembelajaran (Nugroho, 2023). Dalam konteks ini, platform Wordwall hadir sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital yang menyediakan berbagai template permainan edukatif yang fleksibel, variatif, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Pemanfaatan Wordwall tidak hanya membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, tetapi juga memudahkan guru dalam menyajikan materi secara lebih kreatif serta melakukan evaluasi pembelajaran melalui fitur analitik yang tersedia secara *real-time* (Maharani et al., 2024). Dengan demikian, integrasi GBL melalui Wordwall menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

Meskipun pemanfaatan teknologi dan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pendidikan telah banyak dibahas, kajian yang secara khusus mengkaji integrasi Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pendekatan studi literatur masih terbatas.



Sebagian besar penelitian yang ada lebih berfokus pada implementasi praktis di kelas atau pengembangan media, bukan pada sintesis komprehensif terhadap efektivitas dan pola penerapannya (Nisrina et al., 2025). Minimnya pemetaan yang terintegrasi mengenai efektivitas, model implementasi, serta kelebihan dan keterbatasan penggunaan Wordwall dalam konteks PAI menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi. Tanpa adanya kajian yang sistematis dan menyeluruh, penggunaan GBL berpotensi hanya menjadi aktivitas yang bersifat hiburan semata tanpa memberikan dampak pembelajaran yang bermakna, meskipun secara empiris terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Laili et al., 2024).

Penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena tidak hanya membahas penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga menganalisis integrasinya secara spesifik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) berdasarkan sintesis studi literatur terkini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada implementasi praktis atau peningkatan hasil belajar pada satu konteks pembelajaran tertentu, penelitian ini memetakan secara komprehensif bentuk implementasi, fitur yang relevan, pengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, serta keterkaitannya dengan kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif konseptual yang lebih terintegrasi mengenai pemanfaatan Wordwall sebagai inovasi pembelajaran PAI yang adaptif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi integrasi Wordwall dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan *Game-Based Learning*. Penelitian ini berfokus pada analisis efektivitas, bentuk implementasi, serta kontribusinya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan landasan teoretis dan praktis bagi pengembangan inovasi pembelajaran PAI yang lebih adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital, sejalan dengan temuan penelitian (Haliza et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Game-Based Learning* melalui integrasi platform Wordwall. Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh melalui penelusuran literatur pada database jurnal ilmiah bereputasi, yaitu Google Scholar dan SINTA. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci seperti *Game-Based Learning*, Wordwall, dan pembelajaran PAI guna memperoleh artikel yang relevan dengan fokus kajian. Dalam proses identifikasi, peneliti menetapkan kriteria pemilihan artikel yang meliputi relevansi topik dengan pembelajaran berbasis permainan dan penggunaan Wordwall, rentang waktu publikasi dalam sepuluh tahun terakhir untuk menjaga kebaruan data, serta ketersediaan naskah secara lengkap (*full text*). Artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, terduplikasi, atau tidak memiliki kejelasan metodologi secara sistematis dieliminasi dari tahap seleksi.

Proses seleksi artikel dilakukan secara bertahap dan sistematis. Pada tahap awal, diperoleh sekitar 30 artikel dari hasil penelusuran pada kedua database. Selanjutnya dilakukan penyaringan berdasarkan judul dan abstrak sehingga jumlah artikel berkurang menjadi 25



artikel yang dinilai memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Tahap berikutnya adalah seleksi kelayakan melalui pembacaan teks lengkap, yang menghasilkan 20 artikel yang memenuhi kriteria dan relevan secara substansi. Dari jumlah tersebut, dipilih 15 artikel sebagai sumber utama analisis karena dianggap paling representatif dan memberikan data yang komprehensif terkait implementasi Wordwall dalam pembelajaran PAI. Data yang telah terpilih kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan reduksi data, penyajian data secara sistematis, serta sintesis temuan untuk menghasilkan kesimpulan yang komprehensif mengenai efektivitas dan model implementasi Wordwall dalam pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Proses identifikasi artikel dalam penelitian ini dilakukan melalui penelusuran literatur pada database Google Scholar dan SINTA dengan menggunakan kata kunci *Game-Based Learning*, *Wordwall*, dan *Pembelajaran PAI*. Pada tahap awal, ditemukan sekitar 30 artikel yang relevan dengan tema penelitian. Selanjutnya dilakukan proses penyaringan berdasarkan kesesuaian judul dan abstrak sehingga diperoleh 25 artikel yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Tahap berikutnya dilakukan seleksi kelayakan melalui pembacaan teks lengkap (*full text review*) untuk memastikan kesesuaian substansi, kejelasan metodologi, serta relevansi dengan implementasi Wordwall dalam pembelajaran PAI. Hasil seleksi akhir menunjukkan sebanyak 15 artikel memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sumber utama dalam analisis penelitian. Berdasarkan hasil telaah terhadap artikel tersebut, ditemukan tiga temuan utama, yaitu: fitur Wordwall yang mendukung pembelajaran PAI, pengaruh penggunaan Wordwall terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, serta kelebihan dan keterbatasan Wordwall dalam implementasi pembelajaran.

Hasil telaah literatur menunjukkan bahwa platform Wordwall menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Fitur-fitur tersebut mendukung aktivitas kuis, klasifikasi, hafalan, pencocokan konsep, serta evaluasi pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, Wordwall menyediakan berbagai template permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyajikan materi secara lebih interaktif dan variatif. Berbagai fitur yang tersedia pada platform Wordwall dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Fitur-fitur tersebut memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti kegiatan kuis, hafalan, klasifikasi, pencocokan konsep, dan evaluasi pembelajaran. Adapun fitur Wordwall yang relevan dalam pembelajaran PAI disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Fitur Wordwall yang Relevan dalam Pembelajaran PAI

No	Fitur Wordwall	Fungsi Pembelajaran
1	<i>Match Up</i>	Menjodohkan soal dan jawaban
2	<i>Open the Box</i>	Menebak isi kotak
3	<i>Random Cards</i>	Menampilkan kartu secara acak
4	<i>Anagram</i>	Menyusun huruf menjadi kata

5	<i>Labelled Diagram</i>	Memberi label pada gambar
6	<i>Categorize</i>	Mengelompokkan jawaban
7	<i>Quiz</i>	Kuis pilihan ganda
8	<i>Find the Match</i>	Mencocokkan gambar dan jawaban
9	<i>Matching Pairs</i>	Memasangkan pasangan jawaban
10	<i>Missing Word</i>	Melengkapi kata yang hilang
11	<i>Wordsearch</i>	Mencari kata dalam grid
12	<i>Rank Order</i>	Menyusun urutan
13	<i>Random Wheel</i>	Memutar roda acak
14	<i>Group Sort</i>	Mengelompokkan jawaban berdasarkan kategori
15	<i>Unjumble</i>	Menyusun kalimat yang benar
16	<i>Gameshow Quiz</i>	Kuis dengan sistem skor dan waktu
17	<i>Maze Chase</i>	Permainan mencari jawaban di labirin
18	<i>Airplane</i>	Mengarahkan pesawat menuju jawaban benar

Berdasarkan Tabel 1, fitur-fitur Wordwall menunjukkan adanya variasi aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagian besar fitur mendukung aktivitas kuis, hafalan, klasifikasi, pencocokan konsep, serta penyusunan urutan materi pembelajaran. Selain itu, keberagaman template yang tersedia memungkinkan guru memilih bentuk permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan variatif. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pendukung pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa dan materi PAI.

Selain fitur pembelajaran, hasil telaah literatur menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam aktivitas kelas ketika pembelajaran menggunakan media berbasis permainan dibandingkan metode konvensional. Penggunaan fitur permainan interaktif juga menunjukkan adanya partisipasi siswa yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran, seperti menjawab kuis, mengikuti diskusi, dan menyelesaikan aktivitas berbasis game secara mandiri maupun kelompok. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa fitur yang sering digunakan dalam pembelajaran PAI meliputi *Open the Box*, *Random Cards*,



Quiz, dan *Group Sort*. Fitur-fitur tersebut digunakan untuk mendukung kegiatan hafalan, klasifikasi materi, evaluasi pembelajaran, serta penguatan pemahaman konsep dalam pembelajaran PAI. Selain memberikan manfaat dalam pembelajaran, penggunaan Wordwall juga memiliki beberapa kelebihan dan keterbatasan dalam implementasinya. Kelebihan dan kekurangan tersebut meliputi aspek interaktivitas, aksesibilitas, evaluasi pembelajaran, fleksibilitas penggunaan, serta tampilan media pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan Wordwall dalam pembelajaran PAI disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall dalam Pembelajaran PAI

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Interaktivitas	Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa	Berpotensi menimbulkan distraksi
Aksesibilitas	Dapat diakses melalui perangkat mobile	Bergantung pada koneksi internet
Evaluasi Pembelajaran	Menyediakan data analitik hasil belajar siswa	Beberapa fitur terbatas pada versi gratis
Fleksibilitas	Dapat digunakan pada berbagai materi dan jenjang	Pembuatan materi membutuhkan waktu
Tampilan Media	Menarik dan variatif	Ukuran huruf dan tampilan tertentu terbatas

Berdasarkan Tabel 2, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI memiliki beberapa kelebihan, terutama dalam meningkatkan interaktivitas, fleksibilitas, dan kemudahan evaluasi pembelajaran. Selain itu, Wordwall juga membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan variatif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Namun demikian, implementasi Wordwall juga masih menghadapi beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan fitur tertentu, serta kebutuhan waktu dalam penyusunan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall perlu disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar tetap efektif.

Pembahasan

Hasil telaah literatur menunjukkan bahwa Wordwall memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pendekatan *Game-Based Learning*. Berbagai fitur yang tersedia pada platform tersebut, seperti *Match Up*, *Quiz*, *Group Sort*, *Random Cards*, dan *Maze Chase*, dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru menyajikan materi PAI dalam bentuk kuis, klasifikasi, hafalan, maupun evaluasi pembelajaran berbasis permainan. Keberagaman template yang tersedia menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik materi PAI (Laili et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran agama, beberapa materi seperti Asmaul Husna, hukum tajwid, tata cara ibadah, dan sejarah Islam memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif agar siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat konseptual maupun prosedural. Oleh karena itu, penggunaan fitur interaktif pada Wordwall dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan



mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) (Panis et al., 2025; Magana et al., 2022).

Selain mendukung variasi pembelajaran, hasil telaah literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berkaitan dengan meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PAI. Siswa cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam aktivitas kelas ketika pembelajaran menggunakan media berbasis permainan dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Nurmaya et al., 2025). Adanya unsur permainan, tantangan, skor, dan tampilan visual interaktif pada Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *Game-Based Learning* melalui Wordwall dapat mendukung perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada keterlibatan siswa (Khoriyah & Muhid, 2022; Hwang & Chien, 2022). Dalam pembelajaran PAI, keterlibatan siswa menjadi aspek penting karena pemahaman nilai-nilai keagamaan tidak hanya membutuhkan kemampuan kognitif, tetapi juga partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Wordwall memiliki beberapa kelebihan dalam implementasi pembelajaran PAI, terutama pada aspek interaktivitas, fleksibilitas, dan kemudahan evaluasi pembelajaran. Wordwall mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik melalui berbagai template permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Sholikah, 2025). Selain itu, fitur analitik yang tersedia memudahkan guru dalam memantau hasil belajar siswa secara lebih cepat dan praktis. Dari sisi siswa, penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar karena tampilan media yang menarik dan aktivitas pembelajaran yang lebih variatif dibandingkan metode ceramah. Namun demikian, hasil telaah literatur juga menunjukkan adanya beberapa keterbatasan dalam penggunaan Wordwall. Implementasi Wordwall masih bergantung pada koneksi internet dan ketersediaan perangkat digital yang memadai. Selain itu, pembuatan media pembelajaran berbasis Wordwall membutuhkan waktu dan kreativitas guru agar materi yang disajikan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI (Aulia et al., 2025; Sailer & Homner, 2020). Keterbatasan lainnya adalah potensi siswa yang lebih fokus pada permainan dibandingkan substansi materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru tetap memiliki peran penting dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran agar penggunaan Wordwall tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan internalisasi nilai-nilai keagamaan.

Secara lebih luas, hasil telaah literatur menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap karakteristik siswa generasi digital. Namun, efektivitas penggunaan Wordwall sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogik, dan materi pembelajaran secara seimbang. Guru tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan media digital, tetapi juga perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap mendukung tujuan utama pembelajaran PAI, yaitu pembentukan pemahaman dan karakter religius siswa. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI perlu didukung oleh kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) agar proses



pembelajaran tidak hanya berorientasi pada permainan, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai keislaman (Choi & Young, 2021; Adipat, 2021; Bonafini & Lee, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah literatur, integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan potensi sebagai inovasi pembelajaran yang mampu mendukung penerapan pendekatan *Game-Based Learning* di era digital. Berbagai fitur interaktif yang tersedia pada *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas kuis, hafalan, klasifikasi, serta evaluasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penggunaan *Wordwall* juga berkaitan dengan meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif dibandingkan metode konvensional.

Namun demikian, efektivitas implementasi *Wordwall* masih dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ketersediaan koneksi internet, kesiapan sarana digital, serta kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* tidak hanya memerlukan kemampuan teknis, tetapi juga penguasaan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* agar teknologi yang digunakan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran dan penguatan nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, integrasi *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran PAI yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Penelitian ini masih terbatas pada kajian literatur sehingga diperlukan penelitian lanjutan berbasis studi lapangan untuk menguji efektivitas penggunaan *Wordwall* secara lebih mendalam. Hal tersebut penting dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan dan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berbeda agar hasil penelitian lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model implementasi *Game-Based Learning* berbasis *Wordwall* yang lebih terintegrasi dengan strategi pembelajaran, asesmen digital, serta penguatan karakter religius siswa. Pengembangan tersebut diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital secara lebih efektif dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S. (2021). Developing Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Through Technology-Enhanced Content And Language-Integrated Learning (T-CLIL) Instruction. *Education and Information Technologies*, 26(5), 6461–6477. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10648-3>
- Asmadi, A., Faridah, F., Sakdiah, N., Sa'diyah, S. A., Yuranti, L., & Tari, N. R. (2024). Metodologi Pengajaran PAI Dengan Metode Pembelajaran Konvensional Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Batang Hari. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.57251/ped.v4i2.1537>
- Aulia, N., Azis, A., Ningsih, N. W., & Hidayah, N. (2025). Pengembangan Media Berbasis Game *Wordwall* Pada Pembelajaran PAI Di Kelas VIII SMP 1 NU Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 2(5), 8–15. <https://jurnalistiqomah.org/index.php/jpmi/article/view/4343>



- Bonafini, F. C., & Lee, Y. (2021). Investigating Prospective Teachers' TPACK And Their Use Of Mathematical Action Technologies As They Create Screencast Video Lessons On Ipads. *TechTrends*, 65(3), 303–319. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00578-1>
- Choi, B., & Young, M. F. (2021). TPACK-L: Teachers' Pedagogical Design Thinking For The Wise Integration Of Technology. *Technology, Pedagogy and Education*, 30(2), 217–234. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2021.1906312>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14695>
- Hwang, G.-J., & Chien, S.-Y. (2022). Definition, Roles, And Potential Research Issues Of The Metaverse In Education: An Artificial Intelligence Perspective. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100082. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100082>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website Pada Mata Pelajaran PAI Di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Laili, N., Aini, N., & Jaenullah. (2024). Integrasi Wordwall Dalam Pembelajaran PAI: Membangun Antusiasme Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.51214/bip.v4i3.1195>
- Magana, A. J., Hwang, J., Feng, S., Rebello, S., Zu, T., & Kao, D. (2022). Emotional And Cognitive Effects Of Learning With Computer Simulations And Computer Videogames. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(3), 875–891. <https://doi.org/10.1111/jcal.12654>
- Maharani, W. F., Razaq, L. A., Sholikhah, P. M., Fatim, A. A. F., Saputra, M. I. B., & Masruron, M. A. (2025). Efektivitas Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 215-226. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37166>
- Muali, C., & Karlina, L. (2024). The Effect Of Microlearning Integration In Digital Platforms On Student Engagement: An Experimental Study In Higher Education. *Journal of Education Technology*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v9i1.92613>
- Nisrina, P., Suresman, E., & Parhan, M. (2025). Revitalisasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Wordwall: Solusi Media Pembelajaran Yang Menyenangkan. *JlIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6009–6014. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8141>
- Nugroho, F. A. (2023). Pengembangan *Game-Based Learning* Berbantuan Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.528>





- Nurmaya, M., Mutaqin, M. Z., & Inayatullah, D. (2025). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Pembelajaran PAI Interaktif Di SD Tahfizh Qur'an Mardhatillah Picung. *Dirasa Islamiyya: Journal of Islamic Studies*, 4(2), 177–192. <https://dirasaislamiyya.stai-alazhary-cianjur.ac.id/index.php/dijis/article/view/159>
- Panis, I. C., Ki'i, O. A., Juan, F. A., & Freitas, M. L. F. (2025). Gamification-Based Learning Design With Wordwall To Improve Learning Activities And Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 9(2), 271–279. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.96543>
- Pratama, I. C. (2024). Metode Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 3(5). <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/15366>
- Risana, F., Herlina, H., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2024). Transformasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Dari Konvensional Ke Pendekatan Student-Centered Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23618>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification Of Learning: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sholikhah, M., & Harsono, D. (2021). Enhancing Student Involvement Based On Adoption Mobile Learning Innovation As Interactive Multimedia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(8), 101–118. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i08.19777>
- Sholikhah, N. F. (2025). Mengintegrasikan teknologi Wordwall pada pembelajaran PAI di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Mulia. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i1.2055>