

PENINGKATAN PEMAHAMAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS X MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORDWALL

Siti Lailatul Mubarakah ^{a*)}, Ambarwati ^{a)}

^{a)} Sekolah Tinggi Agama Islam Pati, Jawa Tengah, Indonesia

^{*)} e-mail korespondensi: slailatul07@gmail.com

Article history: received 06 Mei 2026; revised 20 Mei 2026; accepted 26 June 2026

DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v14i02.212>

Abstrak. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi strategi penting untuk meningkatkan mutu proses belajar, terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang masih banyak disampaikan melalui metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital Wordwall terhadap pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Silahul Ulum Trangkil Pati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain Non-Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas 46 siswa, yaitu 22 siswa pada kelas eksperimen dan 24 siswa pada kelas kontrol. Data diperoleh melalui tes uraian pada tahap pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan N-Gain, uji normalitas Shapiro-Wilk, serta uji Mann-Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen mencapai 42,87%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 23,86%. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pemahaman konsep dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Kata kunci: Akidah Akhlak; media pembelajaran digital; pemahaman siswa; Wordwall.

IMPROVING STUDENTS' UNDERSTANDING OF AKIDAH AKHLAK THROUGH WORDWALL DIGITAL LEARNING MEDIA

The use of digital learning media has become an important strategy for improving the quality of instruction, particularly in Akidah Akhlak learning, which is often still dominated by conventional teaching methods. This study aimed to examine the effect of Wordwall as a digital learning medium on tenth-grade students' understanding of Akidah Akhlak at MA Silahul Ulum Trangkil Pati. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample involved 46 students, consisting of 22 students in the experimental class and 24 students in the control class. Data were collected through essay tests administered before and after the treatment and were analyzed using N-Gain, the Shapiro-Wilk normality test, and the Mann-Whitney U test. The results showed that the experimental class obtained an average N-Gain score of 42.87%, which was higher than the control class score of 23.86%. The Mann-Whitney U test produced a significance value of 0.000, which was below 0.05, indicating that Wordwall had a significant effect on students' understanding. These findings suggest that Wordwall can serve as an interactive and engaging digital learning medium that enhances student participation and supports conceptual understanding in Akidah Akhlak learning.

Keywords: Akidah Akhlak; digital learning media; student understanding; Wordwall

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam praktik pendidikan, terutama dalam cara guru merancang, menyampaikan, dan mengevaluasi pembelajaran. Transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya menuntut ketersediaan perangkat teknologi, tetapi juga menuntut kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan penguatan kompetensi abad ke-21. Dalam konteks pembelajaran modern, media digital dipandang sebagai sarana strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, fleksibel, dan mudah diakses oleh siswa (Darwin, 2025; Eraku et al., 2025). Pemanfaatan teknologi juga berperan dalam memperkaya sumber belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong proses pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (Anggraini et al., 2024).

Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada mata pelajaran berbasis nilai dan karakter seperti Akidah Akhlak.

Urgensi pemanfaatan media digital semakin menguat karena siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan teknologi. Karakteristik generasi digital menuntut pembelajaran yang tidak lagi hanya bertumpu pada metode ceramah, tetapi juga menghadirkan aktivitas belajar yang visual, interaktif, kolaboratif, dan menantang. Dalam hal ini, literasi digital guru dan calon guru menjadi aspek penting agar penggunaan teknologi tidak sekadar bersifat administratif, melainkan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Suchyadi, Sundari, dan Alfiani (2021) menegaskan bahwa literasi digital dalam pembelajaran berbasis virtual classroom menjadi kemampuan penting bagi calon guru sekolah dasar dalam menghadapi perubahan pola pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan itu, Sudarjat, Anwar, Suchyadi, Indriani, dan Amani (2025) menekankan pentingnya pengembangan literasi teknologi guru pada pembelajaran berbasis digital sebagai bagian dari upaya meningkatkan kesiapan pendidik dalam mengelola pembelajaran yang adaptif terhadap kemajuan zaman. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran digital sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memadukan aspek pedagogik, teknologi, dan kebutuhan belajar siswa.

Salah satu persoalan yang masih sering ditemukan dalam proses pembelajaran adalah rendahnya pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang dipelajari. Pemahaman tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga mencakup kemampuan menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan konsep secara bermakna (Aldyza et al., 2025). Dalam pembelajaran, pemahaman menjadi indikator penting karena menunjukkan bahwa siswa mampu mengaitkan materi dengan pengalaman, konteks kehidupan, dan situasi nyata. Utami, Sawaludin, dan Fatmawati (2025) menjelaskan bahwa optimalisasi pemahaman peserta didik memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta memberikan ruang bagi keterlibatan aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim interaksi berpotensi menghambat terbentuknya pemahaman yang mendalam.

Permasalahan tersebut juga tampak dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Sebagai salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam, Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk keimanan, moralitas, karakter religius, dan perilaku sosial peserta didik. Pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai akhlak mulia agar dapat diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari (Jannah, 2020; Shubhie, 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Akidah Akhlak masih kerap dilaksanakan secara konvensional melalui ceramah, tanya jawab terbatas, serta penggunaan media yang kurang variatif. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, merasa jenuh, dan kurang optimal dalam memahami makna materi yang diajarkan (Jannah & Cahyadi, 2023). Padahal, mata pelajaran Akidah Akhlak membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif, reflektif, dan kontekstual agar nilai-nilai yang dipelajari dapat dipahami secara mendalam.

Inovasi media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional. Media pembelajaran digital dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Marsuki dan Muthmainnah (2023) menyatakan bahwa pengembangan sumber dan media pembelajaran perlu memperhatikan relevansi media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta situasi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, media digital juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menghadirkan aktivitas yang lebih dinamis dan interaktif (Prayitno et al., 2025). Dengan demikian, pemilihan media yang tepat dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang membutuhkan penjelasan konseptual dan penguatan nilai.

Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, pencocokan konsep, anagram, teka-teki, permainan kata, dan bentuk evaluasi berbasis permainan edukatif. Wordwall memungkinkan guru mengemas materi dan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Fitrianingrum, Husain, dan Makahinda (2025) menjelaskan bahwa website edukasi interaktif dapat mendukung personalisasi pengajaran dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Selain itu, Wordwall dinilai relevan untuk menciptakan pembelajaran aktif karena menyediakan umpan balik langsung yang memungkinkan siswa mengetahui hasil belajar secara cepat dan memperbaiki pemahamannya. Yasa dan Trimurtini (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan Wordwall sebagai bagian dari teknologi pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall memiliki kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Nurhayati (2024) menemukan bahwa Wordwall berbasis *game based learning* efektif digunakan

untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Malau, Nurhayati, Fauzi, dan Matondang (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan lain dari Hafinda, Hadiansah, dan Setiawardani (2025) memperlihatkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, Wijayanti (2026) melalui analisis literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall berpotensi meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena menggabungkan unsur permainan, interaktivitas, evaluasi, dan keterlibatan siswa dalam satu aktivitas pembelajaran.

Meskipun demikian, kajian mengenai Wordwall masih banyak berfokus pada aspek motivasi, minat belajar, dan hasil belajar secara umum. Penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh Wordwall terhadap pemahaman konseptual siswa Madrasah Aliyah pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya materi akhlak tercela, masih relatif terbatas. Padahal, pemahaman konseptual dalam Akidah Akhlak sangat penting karena siswa tidak hanya dituntut mengetahui definisi perilaku baik dan buruk, tetapi juga memahami makna, contoh, dampak, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Keterbatasan penelitian pada aspek pemahaman ini menunjukkan adanya celah kajian yang perlu ditindaklanjuti, terutama dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah yang mulai diarahkan pada pemanfaatan teknologi digital.

Berdasarkan hasil observasi awal dalam naskah penelitian, pembelajaran Akidah Akhlak di MA Silahul Ulum Trangkil Pati masih cenderung menggunakan media konvensional seperti buku cetak, lembar kerja siswa, dan presentasi PowerPoint, sementara pemanfaatan media digital interaktif belum dilakukan secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan belum maksimalnya pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Wordwall dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang dapat membantu guru menyampaikan materi Akidah Akhlak secara interaktif serta mendorong siswa untuk terlibat dalam proses memahami konsep.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital Wordwall terhadap pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Silahul Ulum Trangkil Pati. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran digital pada Pendidikan Agama Islam, khususnya Akidah Akhlak. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta menjadi masukan bagi madrasah dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital Wordwall terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui data numerik yang diperoleh dari hasil tes. Menurut Duli (2019), penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan atau pengaruh antarvariabel melalui pengukuran objektif dan analisis statistik. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran digital Wordwall, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, tanpa proses pengacakan subjek secara individual. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi kelas yang telah terbentuk secara alami di sekolah, sehingga peneliti tidak memungkinkan melakukan randomisasi terhadap peserta didik. Pada desain ini, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Wordwall, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Desain eksperimen semu dinilai relevan digunakan dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan peneliti menguji efektivitas perlakuan dalam situasi pembelajaran nyata tanpa mengubah struktur kelas yang telah ada (Sugiyono, 2020).

Penelitian dilaksanakan di MA Silahul Ulum Trangkil Pati pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X pada madrasah tersebut. Sampel penelitian berjumlah 46 siswa yang terdiri atas 22 siswa pada kelas eksperimen dan 24 siswa pada kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh berbasis kelompok kelas karena jumlah populasi yang digunakan relatif terbatas dan kelas sudah terbentuk sebelum penelitian dilakukan. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media digital Wordwall, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan media konvensional berbantuan LCD.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berbentuk uraian yang diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pemahaman yang mencakup kemampuan menafsirkan, memberi contoh, mengelompokkan, menyimpulkan, menginferensi, membandingkan, dan menjelaskan materi Akidah Akhlak. Materi yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada pokok bahasan akhlak tercela, meliputi perilaku licik, tamak, zalim, dan diskriminatif.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selanjutnya, dilakukan analisis N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran. Data N-Gain kemudian diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa. Apabila data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney U sebagai uji nonparametrik untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap pemahaman siswa. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka penggunaan Wordwall dinyatakan tidak berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital Wordwall terhadap pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Silahul Ulum Trangkil Pati. Data penelitian diperoleh melalui tes uraian yang diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media digital Wordwall, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional berbantuan LCD. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, perhitungan N-Gain, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji Mann-Whitney U.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelompok setelah proses pembelajaran. Namun, peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 50,682 meningkat menjadi 72,273 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata pretest sebesar 56,563 dan meningkat menjadi 67,812 pada posttest. Perbandingan hasil deskriptif tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Pretest eksperimen	22	32,5	72,5	50,682	13,322
Posttest eksperimen	22	60,0	90,0	72,273	8,588
Pretest kontrol	24	15,0	80,0	56,563	16,249
Posttest kontrol	24	37,5	87,5	67,812	12,474

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 21,591 poin, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 11,249 poin. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Wordwall memberikan kontribusi lebih besar terhadap peningkatan pemahaman siswa dibandingkan

pembelajaran konvensional. Peningkatan nilai minimum pada kelas eksperimen dari 32,5 menjadi 60,0 juga menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan awal rendah mengalami perbaikan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran berbasis Wordwall. Kondisi ini memperlihatkan bahwa media digital interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih aktif, menarik, dan terarah.

Selanjutnya, perhitungan N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 42,87%, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 23,86%. Data tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	22	24
Rata-rata N-Gain (%)	42,87	23,86
Nilai minimum (%)	22,22	0,00
Nilai maksimum (%)	82,61	70,59
Kategori peningkatan	Sedang	Rendah

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menghasilkan peningkatan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Meskipun efektivitasnya belum mencapai kategori tinggi, penggunaan Wordwall tetap menunjukkan dampak positif dalam membantu siswa memahami materi Akidah Akhlak, khususnya materi akhlak tercela yang meliputi perilaku licik, tamak, zalim, dan diskriminatif.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data N-Gain diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,030 dan kelas kontrol sebesar 0,078. Data tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelompok	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.
Eksperimen	0,900	0,030
Kontrol	0,926	0,078

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data N-Gain kelas eksperimen tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi 0,030 lebih kecil dari 0,05. Sementara itu, data N-Gain kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi 0,078 lebih besar dari 0,05. Karena salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U.

Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan pemahaman yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan Wordwall dan siswa yang belajar menggunakan media konvensional. Hasil uji Mann-Whitney U disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney U

Statistik	Nilai
Mann-Whitney U	92,500
Wilcoxon W	392,500
Z	-3,773
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital Wordwall berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil ini menunjukkan bahwa perbedaan peningkatan pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bukan terjadi secara kebetulan, melainkan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital yang lebih interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan Wordwall mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 42,87%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 23,86%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital yang bersifat interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, keterlibatan siswa sangat penting karena materi tidak hanya menuntut kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan memahami makna, memberikan contoh, membandingkan, dan menjelaskan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Utami, Sawaludin, dan Fatmawati (2025) menjelaskan bahwa pemahaman peserta didik dapat dioptimalkan melalui strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Penggunaan Wordwall memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas berbasis permainan edukatif, kuis, pencocokan konsep, dan evaluasi interaktif. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara lebih konkret karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menjawab, memilih, membandingkan, dan menghubungkan konsep. Temuan ini sejalan dengan Tiwow, Manullang, HS, Siahaan, dan Komalasari (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Media digital juga dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa karena penyajian materi menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, Wordwall membantu guru menyampaikan materi akhlak tercela secara lebih interaktif. Materi seperti licik, tamak, zalim, dan diskriminatif membutuhkan pemahaman konseptual sekaligus pengaitan dengan contoh perilaku nyata. Pembelajaran yang hanya menggunakan ceramah berpotensi membuat siswa memahami materi secara verbal, tetapi belum tentu mampu mengaitkannya dengan konteks kehidupan. Jannah (2020) menegaskan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak berperan penting dalam menanamkan nilai pendidikan karakter kepada siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang digunakan perlu mendukung internalisasi nilai, bukan sekadar penyampaian informasi.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Anggraini, Febriyanti, Sakinah, Safitri, dan Annur (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Wordwall memiliki karakteristik yang selaras dengan prinsip *game based learning* karena menghadirkan aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang menantang, menyenangkan, dan memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung. Umpan balik langsung tersebut membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong proses berpikir aktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Malau, Nurhayati, Fauzi, dan Matondang (2024) yang menyatakan bahwa penerapan media Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan Wordwall cenderung memperoleh capaian belajar lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal serupa juga ditemukan oleh Hafinda, Hadiansah, dan Setiawardani (2025), bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, dampak Wordwall tidak hanya terlihat pada hasil belajar secara umum, tetapi secara khusus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung peningkatan kognitif siswa apabila digunakan secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peningkatan pemahaman pada kelas eksperimen juga dapat dijelaskan melalui meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media digital seperti Wordwall memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman yang lebih aktif, sehingga pembelajaran tidak sepenuhnya berpusat pada guru. Eraku et al. (2025) menyatakan bahwa teknologi digital dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan aktivitas belajar yang lebih dinamis dan beragam. Ketika siswa aktif mengikuti kuis, mencocokkan konsep, menjawab pertanyaan, dan memperoleh umpan balik, mereka memiliki kesempatan lebih besar untuk mengolah informasi secara mandiri. Proses ini berkontribusi terhadap pembentukan pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan media digital Wordwall sejalan dengan kebutuhan inovasi pembelajaran di era digital. Pembelajaran yang inovatif menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan hanya sebagai alat bantu presentasi. Fitrianingrum, Husain, dan Makahinda (2025) menjelaskan bahwa media edukasi interaktif berbasis web dapat mendukung personalisasi pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam penelitian ini, Wordwall memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas digital yang terstruktur.

Dari perspektif motivasi dan keterlibatan belajar, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Prayitno, Maulidin, dan Yanti (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang baik akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi, bertanya, menjawab, dan mengikuti pembelajaran sampai selesai. Ketika siswa merasa pembelajaran menarik dan tidak membosankan, peluang terjadinya pemahaman yang lebih baik juga meningkat. Dengan demikian, Wordwall berperan sebagai media yang menghubungkan aspek motivasional dan kognitif dalam pembelajaran.

Namun demikian, hasil *N-Gain* kelas eksperimen yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall belum sepenuhnya menghasilkan peningkatan yang sangat tinggi pada seluruh siswa. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti perbedaan kemampuan awal siswa, keterbatasan waktu perlakuan, adaptasi siswa terhadap media baru, serta keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall perlu dirancang secara sistematis, tidak hanya sebagai permainan tambahan, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa aktivitas Wordwall sesuai dengan indikator pemahaman dan capaian pembelajaran.

Temuan ini juga memiliki relevansi dengan penguatan budaya inovasi di lembaga pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan bagian dari upaya meningkatkan mutu proses pendidikan. Ambarwati, Masrokan, Efendi, dan Mu'arif (2024) menjelaskan bahwa manajemen inovasi dalam program pendidikan dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas lulusan. Dalam konteks madrasah, penggunaan Wordwall dapat dipandang sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak. Inovasi ini penting karena pembelajaran agama tidak hanya membutuhkan penyampaian materi yang benar, tetapi juga pendekatan yang mampu membangun keterlibatan dan pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui aktivitas yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap pemahaman siswa Madrasah Aliyah pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya materi akhlak tercela. Berbeda dari beberapa penelitian sebelumnya yang lebih banyak menyoroti motivasi dan hasil belajar, penelitian ini memberikan penekanan pada aspek pemahaman konseptual siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media digital, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak.

IV. SIMPULAN

Data riset mengonfirmasi bahwa penerapan platform digital Wordwall membawa dampak baik terhadap tingkat pemahaman siswa Madrasah Aliyah Silahul Ulum Trangkil Pati (khususnya kelas X) dalam ranah studi Akidah Akhlak. Progres pemahaman materi dari kelas yang memanfaatkan Wordwall menunjukkan hasil lebih optimal ketimbang kelompok kontrol dengan pembelajaran menggunakan media konvensional berbantuan LCD. Berdasarkan perolehan skor *N-Gain*, tercatat adanya peningkatan senilai 42,87% untuk kelompok eksperimen serta 23,86% bagi kelompok kontrol. Angka signifikansi yang kurang dari 0,05 pada uji *Mann-Whitney U* mempertegas kesimpulan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan peningkatan pemahaman yang cukup berarti. Maka dari itu, pemanfaatan Wordwall terkonfirmasi sukses dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa mengenai bahasan materi Akhlak Tercela. Temuan pada penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi Wordwall dalam proses belajar mengajar mampu membangun situasi belajar mengajar menjadi lebih bersemangat dan mengikutsertakan keaktifan siswa. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mendorong siswa untuk lebih terlihat dalam proses memahami konsep, sehingga membantu mereka dalam menafsirkan, memberi contoh, mengelompokkan, menyimpulkan, menginferensi, membandingkan, serta menjelaskan materi yang dipelajari.

Walaupun tingkat efektifitas berlandaskan dari kriteria *N-Gain* terletak pada kategori sedang, penggunaan Wordwall tetap memperlihatkan dampak positif yang signifikan dibandingkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Hasil penelitian ini memberikan sumbangsih terhadap peningkatan pembelajaran Akidah Akhlak berbasis teknologi digital, khususnya pada aspek pemahaman konseptual siswa yang masih relatif jarang dikaji dalam penelitian terdahulu. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa Wordwall layak dijadikan sebagai opsi sarana penyampaian materi sekaligus asesmen penunjang kelas yang inovatif di madrasah. Ke depannya, penelitian serupa perlu dilakukan dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, cakupan materi yang jauh lebih beragam, serta memperpanjang durasi perlakuan (*treatment*) agar didapatkan data yang mendalam mengenai efektivitas Wordwall dalam mengembangkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

V. REFERENSI

- Aldyza, N., Danil, M., Yusniah, Nurfida, Indayani, V., Susanti, Y., Hasan, M., Mariana, Yuliana, Armansyah, T., Muhibbudin, Azuriyati, Nurida, Winata, M. P., Mutiasari, I., Safrina, & Sari, R. P. (2025). *Peran guru dalam miskonsepsi peserta didik*. Penerbit Adab.
- Ambarwati, A., Masrokan M, P., Efendi, N., & Mu'arif, S. (2024). Innovation management of the leading program in improving the quality of graduates (Sequential exploratory design mixed-method study at MAN 2 Kudus). *International Journal of Educational Research and Social Sciences*, 5(4), 736–746. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v5i4.865>
- Anggraini, T. W., Febriyanti, D. P., Sakinah, A. P., Safitri, A., & Annur, S. (2024). Pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 6760–6768. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.28857>
- Darwin, D. (2025). *Efektivitas microlearning dalam meningkatkan pemahaman siswa di era digital*. PT Nawala Gama Education.
- Duli, N. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif: Beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan SPSS*. Deepublish Publisher.
- Eraku, S. S., Baruadi, M. K., Nurfaika, Podu, R. P., Ariani, Samlia, W. O., Machmud, D. S., Hadi, I., & Apadjulu, S. (2025). *Pengembangan media dan teknologi digital pembelajaran geografi*. Dunia Penerbitan Buku.
- Fitrianingrum, A. M., Husain, S. W. J., & Makahinda, T. (2025). *Pengembangan website edukasi interaktif untuk personalisasi pengajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Hafinda, A. N., Hadiansah, D., & Setiawardani, W. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 3975–3985. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/4243>
- Jannah, M. (2020). Peran pembelajaran Aqidah Akhlak untuk menanamkan nilai pendidikan karakter siswa. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 237–252. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.326>
- Jannah, M., & Cahyadi, A. (2023). Menumbuhkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak melalui model simulasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi di madrasah ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 1247–1258. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2507>
- Malau, R. W. A., Nurhayati, S., Fauzi, A., & Matondang, Z. (2024). Pengaruh penerapan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 321–329. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22673>
- Marsuki, M. F., & Muthmainnah. (2023). *Pengembangan sumber dan media pembelajaran*. Wawasan Ilmu.

- Nurhayati, D. (2024). *Efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI MAN Kota Blitar* [Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang].
- Prayitno, Maulidin, S., & Yanti, N. (2025). Meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak melalui pembelajaran berbasis teknologi pada siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.51878/action.v5i1.5538>
- Shubhie, M. (2023). *Pendidikan agama Islam: Akidah akhlak*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suchyadi, Y., Sundari, F. S., & Alfiani, R. (2021). Analisis literasi digital calon guru SD dalam pembelajaran berbasis virtual classroom. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(1), 48–53. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i1.3191>
- Sudarjat, J., Anwar, W. S., Suchyadi, Y., Indriani, R. S., & Amani, G. S. N. (2025). Model pengembangan literasi teknologi guru pada pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(1), 64–69. <https://doi.org/10.33751/jmp.v12i1.9540>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). *Media pembelajaran digital*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Utami, R. R., Sawaludin, H. N. R., & Fatmawati, R. (2025). Upaya guru dalam mengoptimalkan berbagai tingkat pemahaman peserta didik. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(3), 31–46. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v3i3.579>
- Wijayanti, A. G. (2026). Analisis literatur media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (PAI). *PEKERTI: Journal Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, 8(1), 114–127. <https://doi.org/10.58194/pekerti.v8i1.7449>
- Yasa, P., & Trimurtini. (2024). Analisis penggunaan Wordwall sebagai peran teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 252–257. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11219299>