

**TESIS**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI  
BERBASIS QUIZ WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ( DI KELAS VII SMP ISLAM  
SUNAN GUNUNG JATI ) TANGGULANGIN KEJAYAN  
PASURUAN**

**Oleh :**

**Lina Kori'ah**

**240502011010**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM  
MOJOKERTO**

**2026**

**TESIS**  
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI**  
**BERBASIS QUIZ WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN**  
**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ( DI KELAS VII SMP ISLAM SUNAN**  
**GUNUNG JATI ) TANGGULANGIN KEJAYAN PASURUAN**

**Diajukan Kepada:**

Program Pascasarjana Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto

Untuk Memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Magister Pendidikan Agama Islam

Oleh :

**Lina Kori'ah**

**240502011010**

Dosen Pembimbing :

**Dr. Rahmat, M.Pd.I**

**NIDN.2126098902**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
**PASCASARJANA UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM**  
**MOJOKERTO**

**2026**

## ABSTRAK

**Kori'ah. Lina. 2026. Implementasi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas KH. Abdul Chalim. Pembimbing : Dr. Rahmat, M.Pd.I**

---

**Kata Kunci :** Implementasi, Media Pembelajaran, Game Edukasi, Quiz Wordwall, Pendidikan Agama Islam.

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan menuntut guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif guna menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu media yang dapat digunakan adalah game edukasi berbasis Quiz Wordwall. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta menciptakan suasana belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMPI Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan implementasi media pembelajaran game edukasi berbasis Quiz Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, mengkaji implikasi penggunaannya terhadap proses pembelajaran, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, serta peserta didik kelas VII sebagai informan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Quiz Wordwall telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan media ini memberikan dampak positif berupa meningkatnya minat belajar, motivasi, keaktifan, pemahaman materi, serta interaksi antara guru dan peserta didik. Di sisi lain, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, yaitu jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, terbatasnya fitur pada akun Wordwall versi gratis, serta kecenderungan sebagian peserta didik lebih berfokus pada permainan dibandingkan pemahaman materi. Dengan demikian, Quiz Wordwall dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## ABSTRACT

**Kori'ah Lina. 2026. The Implementation of Quiz Wordwall-Based Educational Game Learning Media in Islamic Religious Education for Seventh Grade Students at SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan. Thesis. Islamic Religious Education Study Program, KH. Abdul Chalim University. Supervisor: Dr. Rahmat, M.Pd.I**

---

**Keywords:** Implementation, Learning Media, Educational Game, Quiz Wordwall, Islamic Religious Education.

The rapid advancement of technology in education requires teachers to utilize innovative learning media to create more effective, engaging, and relevant learning experiences. One of the digital learning media that can be applied is the Quiz Wordwall-based educational game. This platform enhances students' participation and creates a more interactive, enjoyable, and student-centered learning environment in Islamic Religious Education (IRE). Therefore, this study was conducted in the seventh grade of SMPI Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan.

This study aims to describe the implementation process of Quiz Wordwall-based educational game learning media in Islamic Religious Education classes, examine its implications for the learning process, and identify the supporting and inhibiting factors affecting its implementation.

This study employed a qualitative approach using a case study design. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving the principal, the Islamic Religious Education teacher, and seventh-grade students as the research informants. The collected data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, which includes data condensation, data display, and conclusion drawing. The validity of the data was ensured through source triangulation, technique triangulation, and time triangulation.

The findings reveal that the implementation of Quiz Wordwall learning media was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. The use of this learning media positively contributed to increasing students' learning interest, motivation, classroom participation, understanding of the learning materials, and interaction between teachers and students. However, several challenges were also identified, including unstable internet connectivity, limited instructional time, restricted features available in the free version of the Wordwall account, and the tendency of some students to focus more on the game than on understanding the learning materials. Overall, Quiz Wordwall proved to be an innovative and effective learning medium for supporting the teaching and learning process of Islamic Religious Education.

## خلاصة

قُرَيْعَة، لينا، ٢٠٢٦م. تطبيق وسائل التعلّم بالألعاب التعليمية القائمة على اختبارات ووردوول التعليمية في مادة التربية الإسلامية لدى طلاب الصف السابع بمدرسة سونان جونونج جاتي الإسلامية المتوسطة تانجولانجين كيجايان باسوروان. رسالة ماجستير، برنامج دراسة التربية الإسلامية، جامعة كياهي الحاج عبد الحليم. المشرف: الدكتور رحمة، الماجستير في التربية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية : التطبيق، وسائل التعلّم، الألعاب التعليمية، اختبارات ووردوول التعليمية، التربية الإسلامية.

إن التطور المتسارع في مجال التكنولوجيا التعليمية يفرض على المعلمين الاستفادة من وسائل تعليمية مبتكرة تساهم في إيجاد عملية تعليمية أكثر فاعلية وجاذبية، وتواكب متطلبات العصر. ومن الوسائل الحديثة التي يمكن توظيفها في التعليم الألعاب التعليمية المعتمدة على منصة ووردوول، حيث تساهم في زيادة مشاركة المتعلمين، وتوفير بيئة تعليمية أكثر تفاعلاً ومتعة، وتجعل المتعلم محوراً أساسياً في عملية التعلم، ولا سيما في مادة التربية الإسلامية. لذلك أُجريت هذه الدراسة في الصف السابع بمدرسة سونان جونونج جاتي الإسلامية المتوسطة، تانجولانجين - كيجايان - باسوروان.

هدفت هذه الدراسة إلى وصف عملية تطبيق وسيلة التعلّم القائمة على الألعاب التعليمية باستخدام ووردوول في تعليم التربية الإسلامية، وتحليل الآثار المترتبة على استخدامها في العملية التعليمية، بالإضافة إلى التعرف على العوامل الداعمة والمعوقات التي تواجه تطبيقها.

اعتمدت الدراسة المنهج الكيفي (النوعي) بأسلوب دراسة الحالة. وجمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والوثائق، بمشاركة مدير المدرسة، ومعلم التربية الإسلامية، وطلاب الصف السابع بوصفهم مصادر للبيانات. ثم خلّلت البيانات باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان وسالدا الذي يشمل تكييف البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج، كما تم التحقق من مصداقية البيانات من خلال التثليث في المصادر، والأساليب، والزمن.

وأظهرت نتائج الدراسة أن تطبيق وسيلة التعلّم باستخدام ووردوول قد نُفذ من خلال ثلاث مراحل، وهي: التخطيط، والتنفيذ، والتقييم. وأسهم استخدام هذه الوسيلة في زيادة دافعية الطلاب للتعلّم، ورفع مستوى اهتمامهم ومشاركتهم داخل الصف، وتحسين فهمهم للمادة الدراسية، وتعزيز التفاعل بين المعلم والطلاب. وفي المقابل، كشفت الدراسة عن بعض المعوقات، منها ضعف استقرار شبكة الإنترنت، وضيق الوقت المخصص للحصة الدراسية، ومحدودية الخصائص المتاحة في النسخة المجانية من منصة ووردوول، إضافة إلى تركيز بعض الطلاب على اللعب أكثر من تركيزهم على فهم المادة التعليمية. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن ووردوول تعد وسيلة تعليمية مبتكرة وفعالة تساهم في دعم وتحسين عملية تعليم التربية الإسلامية.