

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era digital, keberadaan perangkat digital, internet, dan aplikasi pembelajaran memberi peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.¹ Terutama bagi generasi Z yang tumbuh bersama teknologi, pendekatan pembelajaran yang inovatif seperti *digital game-based learning* menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan bersifat ceramah dan monoton.

Selain itu guru memegang peran penting dalam pemanfaatan teknologi untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Guru merupakan komponen pendidikan yang memegang tanggung jawab atas berhasil dan gagalnya pengajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk selalu meningkatkan keprofesionalannya sebagai seorang guru. Salah satu tugas yang harus dilakukan oleh guru yang berhubungan dengan proses belajar mengajar adalah mengadakan perencanaan pengajaran yang cermat dan mengadakan analisa tujuan, memiliki bahan dan metode yang tepat serta mendukung proses belajar mengajar secara sistematis dan menganalisa hasil belajar untuk mendiagnosa kelemahan siswa dan dapat memberikan bantuan yang diperlukan.²

¹ Anas Tasya Khairani, dkk, *Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Al-Qur'andan Hadis Untuk Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol. 11 No 03, September 2025. hlm. 314

² Indrawan, Irjus. "Profesionalisme Guru Di Era Revolusi Industri 4.0." Jurnal Al-Afkar Vol. VII, No. 2. Oktober 2019

Dalam konteks *Pendidikan Agama Islam* (PAI), pembelajaran sering dideskripsikan sebagai proses yang kurang menarik apabila hanya mengandalkan metode tradisional seperti penugasan tertulis, ceramah, dan hafalan tanpa adanya variasi media yang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta kurang optimalnya hasil belajar pada materi seperti akidah, fiqh, al-Qur'an dan Hadis. Kesenjangan ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang bukan hanya informatif tetapi juga mampu *mengaktifkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik*.

Media pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Alat ini membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran adalah bentuk stimulus dari hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan terhadap kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Secara umum, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan informasi dengan bentuk yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran.³

Game edukasi digital merupakan salah satu bentuk media inovatif yang menggunakan unsur permainan untuk tujuan pembelajaran. Platform Wordwall, misalnya, menyediakan berbagai model kuis interaktif, aktivitas cocokan, pencarian kata, anagram, dan lain-lain, yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta

³I Komang Sukariada, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3d Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta*. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika. Vol. 8 No. 1, Februari 2024. hlm. 911

karakteristik peserta didik. Media tersebut mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berupa permainan yaitu wordwall. Wordwall dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar dan alat penilaian bagi guru, wordwall menyediakan desain game pembelajaran yang menarik selain itu wordwall dapat diakses secara daring dan juga bisa diunduh serta dicetak pada kertas. Oleh sebab itu dengan menggunakan media pembelajaran berupa game wordwall ini bisa meningkatkan minat belajar dari peserta didik sehingga didalam proses pembelajarannya peserta didik merasa senang dan tidak bosan.⁴

Selain itu, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran memiliki banyak dampak positif. Penelitian di berbagai jenjang pendidikan menemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, dan PAI. Misalnya, Wordwall terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran berbasis digital game.

Dalam kajian khusus *Pendidikan Agama Islam*, pemanfaatan Wordwall juga menunjukkan hasil yang positif. Di MI Negeri 2 Solok, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari pre-cycle ke cycle kedua, menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alternatif media

⁴Shancy Syahrani.P, dkk. *Implementasi Media pembelajaran Berbasis Permainan Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Journal Of Humanities And Social Studies. Vol. 2 No. 4 November 2024. Hlm. 1436

pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian di SMP Negeri 13 Solok Selatan menunjukkan bahwa implementasi Wordwall di pembelajaran PAI mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Islam.⁵

Hasil serupa juga ditemukan pada studi yang meneliti Wordwall dalam konteks PAI di SD dan MTs. Misalnya, penelitian di SDN Lubuk Pakam menunjukkan bahwa Wordwall meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar dalam PAI, sedangkan penelitian di MTs Darul Amin Palangka Raya menunjukkan kenaikan keaktifan dan respons positif siswa terhadap pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits setelah penggunaan Wordwall.

Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada jenjang pendidikan dasar atau menengah atas, serta belum banyak yang secara spesifik memfokuskan pada pembelajaran PAI di kelas VII SMP dengan konteks lokal seperti SMPI Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan. Padahal, siswa kelas VII, yang berada pada tahap awal masa remaja, memiliki karakteristik belajar yang membutuhkan media yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan agar proses pembelajaran dapat optimal. Keterlibatan siswa pada tahap ini ditentukan tidak hanya oleh konten materi tetapi juga oleh cara penyampaian materi melalui media pembelajaran yang relevan dengan dunia digital mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMPI Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan,⁶ pembelajaran PAI di kelas VII sebelumnya masih di dominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah, penugasan tertulis, dan hafalan. Dalam proses tersebut, sebagian peserta didik terlihat kurang aktif,

⁵Puja Savira, dkk. *Implementasi Media Game Edukasi Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di UPT SMP Negeri 13 Solok Selatan*. Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan. Vol 4 No. 1 Maret 2024

⁶ Observasi di SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan, 21 Desember 2025

mudah bosan, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi PAI, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti akidah, fiqh, serta al-Qur'an dan Hadis.

Dengan demikian, penelitian tentang *Implementasi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII* menjadi penting sebagai kontribusi empiris terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini akan mengevaluasi sejauh mana Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta dampaknya terhadap pemahaman materi PAI, khususnya di lingkungan pendidikan SMP pada konteks lokal di SMPI Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan diatas, maka fokus dalam penelitian ini Adalah :

1. Bagaimana Proses Implementasi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan?
2. Bagaimana Implikasi Media Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan ?
3. Apa Saja Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sampaikan, tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk Menganalisis Proses Implementasi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan.
2. Untuk Menganalisis Implikasi Media Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan.
3. Untuk Menganalisis Apa Saja Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quiz Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai penggunaan game edukasi berbasis Quiz Wordwall sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik, serta memperkuat teori tentang efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat yang diharapkan dari penulis adalah:

1. Diharapkan penulis mendapatkan langsung untuk menerapkan media wordwall sebagai media pembelajaran.
 2. Dapat menjadi sarana pengetahuan tentang media aplikasi wordwall.
- b. Manfaat bagi peserta didik, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini proses pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, dan meningkatkan sikap positif peserta didik untuk berfikir kritis dan sistematis dalam usaha memahami materi dan membantu peserta didik fokus dalam mengulas kembali materi dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Manfaat bagi Sekolah dan Pengajar, diharapkan bisa menggunakan media ini dalam pembelajaran yang lain atau menggunakannya sebagai alat penilaian peserta didik dalam pengetahuan tersebut.

E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Tesis : Analisis Efektivitas Media Wordwall Dalam Pembentukan Adab Islami Siswa Di Upt Sd Negeri 152 Sukamaju Ii Kabupaten Luwu Utara (2025) yang ditulis oleh Nurjannati (Universitas Islam Negeri Palopo) Penelitian ini di latar belakang oleh pentingnya pembentukan adab Islami sejak dini melalui media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: (1) tingkat pemahaman siswa dalam pembentukan adab Islami; (2) efektivitas penggunaan media Wordwall pada tema cita-citaku menjadi anak saleh dalam meningkatkan adab Islami siswa; serta (3) kontribusi Wordwall dalam memperkuat pembelajaran nilai Islami dan pembentukan karakter di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi experimental) dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian berjumlah 26 siswa yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data

menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan inferensial meliputi uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall secara Signifikan meningkatkan pemahaman dan pengamalan adab Islami siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta berkurangnya pelanggaran adab siswa dalam interaksi kelas. Wordwall terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang memotivasi siswa, memperkuat pemahaman nilai Islami, serta mendukung pembentukan karakter. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai Islami di sekolah dasar.⁷

2. Tesis : Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa Sd (2024) Yang Di Tulis Oleh : Rosnawati (Universitas Muhammadiyah Malang) penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana minat belajar dan keterampilan literasi siswa pada penerapan media game edukasi Wordwall di SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 26 siswa laki-laki. Objek penelitian adalah penggunaan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang semula berada pada kategori "Sedang" dengan persentase 63,14%, meningkat menjadi 72,75%. Peningkatan serupa juga terjadi pada keterampilan literasi siswa, di mana persentase aspek menyimak meningkat dari 68,89% ("Sedang") meningkat

⁷ Nurjannati, *Analisis Efektivitas Media Wordwall Dalam Pembentukan Adab Islami Siswa Di Upt Sd Negeri 152 Sukamaju Ii Kabupaten Luwu Utara*, Universitas Islam Negeri Palopo Uin Palopo 2025

menjadi 76,11% (“Tinggi”), aspek membaca dari 72,22% (“Sedang”) menjadi 77,22% (“Tinggi”), aspek berbicara dari 70,56% menjadi 72,78% tetap pada kategori “Sedang”, dan aspek menulis dari 74,44% menjadi 75,00% juga tetap pada kategori “Sedang”. Peningkatan ini dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dan observasi mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa Wordwall memberikan dampak positif dalam memotivasi siswa dan mendorong pengembangan keterampilan literasi, terutama pada aspek menyimak dan berbicara.⁸

3. Tesis : Desain Pembelajaran Pai Menggunakan Media Wordwall Penelitian Studi Kasus Di Smpit At-Taufiq Kota Depok (2025) yang di tulis oleh : Maulida Fithria (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara guru PAI dalam mendesain pembelajaran PAI menggunakan media Wordwall untuk membantu proses pembelajaran pada tingkat SMPIT At-Taufiq di Kota Depok. Adapun indikator yang akan diteliti adalah implementasi guru PAI dalam mendesain pembelajaran PAI dengan media Wordwall, kekurangan, kelebihan, faktor pendukung dan faktor penghambat dari media Wordwall, serta interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran PAI menggunakan media Wordwall. Metode penelitian yang digunakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Adapun prosedur pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data melalui triangulasi sumber, teknik dan waktu. Analisis data dilakukan dengan mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah implementasi pembelajaran

⁸ Rosnawati, *Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa Sd*, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024

PAI dengan menggunakan media Wordwall dalam pelaksanaannya, yaitu: pra pembelajaran, kegiatan proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran.⁹

4. Tesis : Pengaruh Media Word Wall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Jenazah Di Smp Ibs (Islamic Boarding School) Al-Hamra (2025) yang di tulis oleh M. Fadil Muafaq (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang) Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan media Word Wall dalam pembelajaran Fiqih pada materi Shalat Jenazah, mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media Word Wall, serta menganalisis efektivitas pengaruh media Word Wall terhadap hasil belajar siswa di SMP IBS Al-Hamra. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimental, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara non-acak. Data utama diperoleh melalui pre-test dan post-test, sedangkan data sekunder berasal dari observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Variabel penelitian terdiri dari penggunaan media Word Wall sebagai variabel independen dan motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen. Sampel penelitian adalah siswa kelas 9 SMP IBS Al-Hamra yang dipilih dengan teknik non-probability sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta tes pemahaman siswa. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji t independen, dan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan media Word Wall secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa. Analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa 98,85% variasi motivasi belajar siswa

⁹ Maulida Fithria, *Desain Pembelajaran Pai Menggunakan Media Wordwall Penelitian Studi Kasus Di Smpit At-Taufiq Kota Depok*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2025

dipengaruhi oleh penggunaan media Word Wall. 2) hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p = 0,000$). 3) Penggunaan Word Wall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Shalat Jenazah, serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan kurikulum dan inovasi pembelajaran di sekolah Islam.¹⁰

5. Tesis : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Gugus Ii Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar (2025) yang di tulis oleh Nur Azmi M. (Universitas Muhammadiyah Makassar) Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan wordwall secara signifikan meningkatkan minat siswa terhadap IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Menggunakan desain Nonequivalent Kontrol Group Design. Peneliti menggunakan sampling purposive. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner, observasi, tes (pretest-posttest), dan dokumentasi. Sampel yang terpilih terdiri dari siswa kelas IV SD Nusa Harapan Permai dan SD Sipala 2. Peneliti menganalisis data menggunakan aplikasi JASP (Jeffreys's Amazing Statistics Program). Hasil uji analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan pengolahan data yang menunjukkan hasil uji hipotesis Independent Samples T-Test untuk posttest motivasi dan hasil belajar siswa, menunjukkan hasil yang sama dengan nilai p ¹¹

¹⁰ M. Fadil Muafaq, *Pengaruh Media Word Wall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Jenazah Di Smp Ibs (Islamic Boarding School) Al-Hamra*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2025

¹¹ Nur Azmi M, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Gugus Ii Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar*, Universitas Muhammadiyah Makassar 2025

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nurjannati, 2025, Analisis Efektivitas Media Wordwall Dalam Pembentukan Adab Islami Siswa Di Upt Sd Negeri 152 Sukamaju Ii Kabupaten Luwu Utara.	Sama-sama meneliti Media Wordwall,	Penelitian ini fokus pada Implementasi media pembelajaran game edukasi quiz wordwall, Sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada Analisis Efektivitas Media Wordwall	Implementasi media pembelajaran game edukasi quiz wordwall
2.	Rosnawati, 2024, Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa Sd	Sama-sama meneliti Media Wordwall	Penelitian ini fokus pada Implementasi media pembelajaran game edukasi quiz wordwall, Sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa Sd	Implementasi media pembelajaran game edukasi quiz wordwall
3.	Maulida Fithria, 2025, Desain Pembelajaran Pai	Sama-sama meneliti Media Wordwall	Penelitian ini fokus pada Implementasi media	Implementasi media pembelajaran

	Menggunakan Media Wordwall Penelitian Studi Kasus Di Smpit At-Taufiq Kota Depok.		pembelajaran game edukasi quiz wordwall, Sedangkan penelitian terdahulu fokus pada Desain Pembelajaran Menggunakan Media Wordwall	game edukasi quiz wordwall
4.	M. Fadil Muafaq , 2025, Pengaruh Media Word Wall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Jenazah Di Smp Ibs (Islamic Boarding School) Al-Hamra	Sama-sama Media Word Wall	Fokus penelitian ini pada Implementasi Media pembelajaran game edukasi wordwall, Sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada Pengaruh Media Word Wall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Implementasi media pembelajaran game edukasi berbasis quiz wordwall dalam pendidikan agama islam.
5.	Nur Azmi M, 2025, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Gugus Ii Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar	Sama-sama Media Pembelajaran Berbasis Wordwall	Fokus penelitian ini pada mata Pelajaran PAI, Sedangkan penelitian sebelumnya pada mata Pelajaran IPS	Implementasi media pembelajaran game edukasi berbasis quiz wordwall dalam pendidikan agama islam

F. Definisi Istilah

1. Implementasi

Secara umum, implementasi berarti proses penerapan ide, program, kebijakan, atau inovasi ke dalam tindakan nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, implementasi diartikan sebagai pelaksanaan rencana pembelajaran, metode, dan media secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Implementasi juga mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, dalam penelitian ini, “implementasi” mengacu pada penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall oleh guru Pendidikan Agama Islam kepada siswa kelas VII untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar merangsang perhatian, minat, dan pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah Wordwall, yaitu media digital yang berisi aktivitas belajar interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan kata, dan teka-teki edukatif yang disesuaikan dengan materi PAI.

Media pembelajaran Adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi .

Contohnya : gambar, video, aplikasi, permainan digital, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah game edukasi Wordwall

3. Game Edukasi berbasis wordwall

Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, di mana siswa belajar sambil bermain. Platform Wordwall menyediakan berbagai format kuis interaktif seperti *match up*, *quiz*, *true or false*, *open the box*, dan *random wheel* yang membantu guru menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang. Dalam konteks penelitian ini, *game edukasi berbasis Wordwall* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana untuk menanamkan ajaran Islam kepada peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Dalam penelitian ini, PAI adalah mata pelajaran yang diajarkan menggunakan media Wordwall untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

5. Kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati Tanggulangin Kejayan Pasuruan

Bagian ini menjelaskan lokasi dan subjek penelitian:

Kelas VII siswa tahun pertama tingkat SMP Islam. SMPI Sunan Gunung Jati nama sekolah tempat penelitian dilakukan. Tanggulangin Kejayan Pasuruan lokasi geografis sekolah (kecamatan dan kabupaten di Jawa Timur).