

Research Article

Implementation of Wordwall Quiz Media in Islamic Jurisprudence Learning to Increase the Activeness of Class X Students at MAN 1 Tuban

Himas Retna Kartika Putri

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: himas.retna@gmail.com

Aizatul Ulla

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: aizatululla619@gmail.com

Erlina Nur Susanti

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: erlnnaa44@gmail.com

Atsarudin

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: atsarudinaja@gmail.com

Copyright © 2026 by Authors, Published by Annujum: Journal of Humaniora and Law.

Received : February 28, 2026

Revised : March 29, 2026

Accepted : April 11, 2026

Available online : April 30, 2026

How to Cite: Himas Retna Kartika Putri, Aizatul Ulla, Erlina Nur Susanti, & Atsarudin. (2026). Implementation of Wordwall Quiz Media in Islamic Jurisprudence Learning to Increase the Activeness of Class X Students at MAN 1 Tuban. *Annujum: Journal of Humaniora and Law*, 2(2), 79-91. <https://doi.org/10.63738/annujum.v2i2.30>

Abstract

This study aimed to describe the implementation of the Wordwall Quiz media in Fiqh learning and to determine the improvement of student activeness among tenth-grade students at MAN 1 Tuban after the application of the media. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method with qualitative and quantitative descriptive approaches conducted in two cycles, namely Cycle I and Cycle II. Qualitative data were collected through observation and documentation to describe the implementation process of Wordwall Quiz, while quantitative data were obtained through student activeness questionnaires. The results showed that the use of Wordwall Quiz created a more engaging, interactive, and enjoyable learning atmosphere, thereby increasing students' involvement in the learning process. The improvement in student activeness was evident in all

Implementation of Wordwall Quiz Media in Islamic Jurisprudence Learning to Increase the Activeness of Class X Students at MAN 1 Tuban

Himas Retna Kartika Putri, Aizatul Ulla, Erlina Nur Susanti, Atsarudin

indicators, including enjoyment, interest, enthusiasm, and participation. Overall, the percentage of student activeness increased from 73% in Cycle I to 87.2% in Cycle II, representing an increase of 14.2%. These findings indicate that Wordwall Quiz is an effective learning medium for enhancing the activeness of tenth-grade students in Fiqh learning at MAN 1 Tuban.

Keywords: Wordwall Quiz Media, Fiqh Learning, Student Activeness.

Implementasi Media Wordwall Quiz dalam Pembelajaran Fiqh untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas X di MAN 1 Tuban

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Wordwall Quiz dalam pembelajaran Fiqh serta mengetahui peningkatan keaktifan siswa kelas X di MAN 1 Tuban setelah penerapan media tersebut. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan dokumentasi untuk mendeskripsikan proses penerapan Wordwall Quiz, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall Quiz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan keaktifan siswa terlihat pada seluruh indikator yang meliputi rasa senang, ketertarikan, antusiasme, dan partisipasi. Secara keseluruhan, persentase keaktifan siswa meningkat dari 73% pada siklus I menjadi 87,2% pada siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 14,2%. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media Wordwall Quiz efektif digunakan dalam pembelajaran Fiqh untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas X di MAN 1 Tuban.

Kata Kunci: Media Wordwall Quiz, Pembelajaran Fiqh, Keaktifan Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Hayyah et al., 2025). Pendidikan juga dipahami sebagai proses yang terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan generasi yang berkualitas, baik dari segi intelektual, moral, emosional, maupun spiritual, serta mampu bersikap adaptif dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman (Manalu et al., 2025).

Dalam proses pembelajaran, pengajaran yang efektif menjadi salah satu faktor penting dalam membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Pembelajaran yang baik tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk membentuk perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Muis & Irma, 2024). Selain itu, hasil dari proses pembelajaran diharapkan dapat terlihat secara nyata sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi di era digital, dunia pendidikan mengalami transformasi yang cukup signifikan dari waktu ke waktu.

Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada sistem dan kebijakan pendidikan, tetapi juga pada karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi dan informasi (Simanjuntak et al., 2026). Kondisi ini menuntut proses pembelajaran untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Namun, dalam praktiknya masih terdapat kesenjangan antara konsep pembelajaran yang ideal dengan realitas di kelas. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat (Asmadi et al., 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi. Permasalahan tersebut juga tampak dalam pembelajaran Fikih yang menuntut pemahaman mendalam serta kemampuan dalam mengaplikasikan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran yang masih menekankan metode konvensional dan hafalan, tanpa variasi pendekatan yang relevan, menyebabkan materi Fikih sering kali terasa abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik (Muis & Irma, 2024). Akibatnya, partisipasi peserta didik dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran menjadi rendah.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan belajar. Peserta didik yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui kegiatan bertanya, berdiskusi dengan kelompok, mengemukakan pendapat, maupun merespons pertanyaan yang diajukan oleh guru dan teman (Nurfatimah et al., 2023). Namun, dalam kenyataannya, tingkat keaktifan siswa masih perlu ditingkatkan. Hal ini dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang kurang variatif serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif (Fatmawati & Jasiah, 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna.

Perkembangan teknologi di era digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan metode konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Media berbasis digital terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Bond et al., 2020). Dengan demikian, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah Wordwall Quiz. Wordwall merupakan platform digital yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan aktivitas berbasis game lainnya. Media ini memiliki kelebihan berupa tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan *game-based learning* (Deterding et al., 2011). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar dan

keaktifan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Maharani, 2022) Dalam konteks pembelajaran Fiqih, Wordwall sangat relevan digunakan karena materi yang cenderung teoritis dapat disajikan secara lebih menarik sehingga memudahkan pemahaman siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Tuban, sebuah lembaga pendidikan menengah berbasis Islam yang berperan dalam membentuk pemahaman keagamaan siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran Fiqih di kelas X masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya keaktifan siswa di kelas. Padahal, keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Fredricks et al., 2004).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall Quiz dalam pembelajaran Fiqih, terhadap peningkatan keaktifan siswa kelas X di MAN 1 Tuban. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses implementasi Wordwall Quiz dalam pembelajaran Fiqih, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa melalui penggunaan media Wordwall Quiz.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut saling berkaitan dan membentuk suatu siklus penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus hingga mencapai hasil yang diharapkan (Ashari et al., 2025).

Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran Fiqih dan tingkat keaktifan siswa sebelum diterapkannya media Wordwall Quiz. Selanjutnya, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran serta melakukan pengumpulan data yang digunakan untuk mendeskripsikan proses implementasi media Wordwall Quiz dan mengetahui peningkatan keaktifan siswa selama pelaksanaan tindakan.

Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendeskripsikan implementasi Wordwall Quiz dalam pembelajaran Fiqih (Aminaty & Jasiah, 2024). Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian keaktifan siswa yang kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa setelah penggunaan media Wordwall Quiz.

Selain itu, studi literatur juga digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat landasan teori yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif, khususnya Wordwall Quiz, serta konsep keaktifan siswa (Rohmah & Fahmi, 2025).

Implementation of Wordwall Quiz Media in Islamic Jurisprudence Learning to Increase the Activeness of Class X Students at MAN 1 Tuban

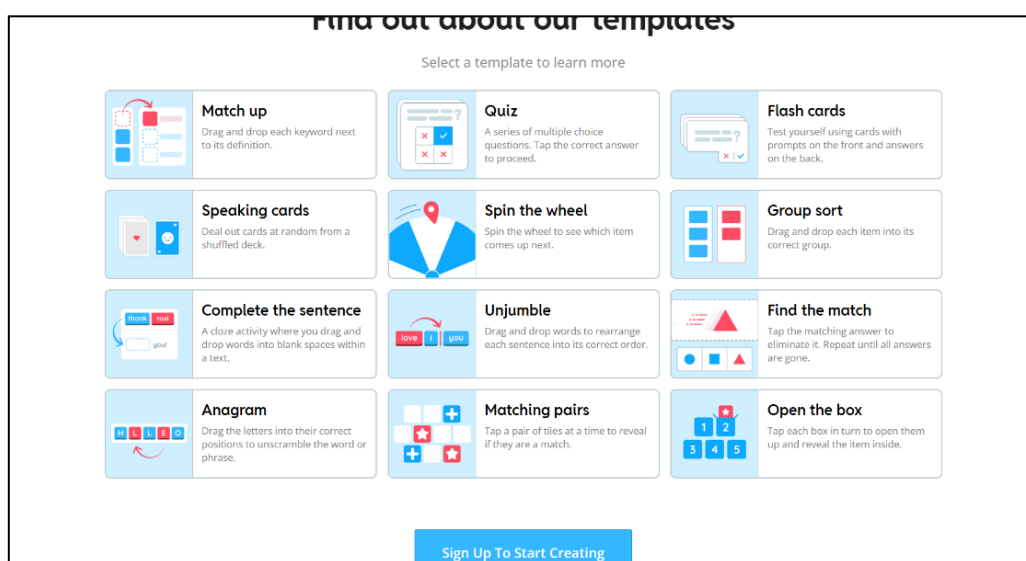
Himas Retna Kartika Putri, Aizatul Ulla, Erlina Nur Susanti, Atsarudin

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada upaya untuk mengkaji dan mendalami implementasi media Wordwall Quiz dalam pembelajaran Fikih guna meningkatkan keaktifan siswa kelas X di MAN 1 Tuban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Wordwall Quiz

Penggunaan media Wordwall dapat dilakukan dengan beberapa langkah yang cukup mudah. Langkah pertama yaitu membuka peramban atau *browser* pada perangkat yang terhubung dengan internet, seperti laptop, komputer, tablet, maupun *smartphone*. Setelah itu, pengguna menetik alamat situs Wordwall pada kolom pencarian, yaitu www.wordwall.net, kemudian menekan tombol enter hingga halaman utama Wordwall terbuka.



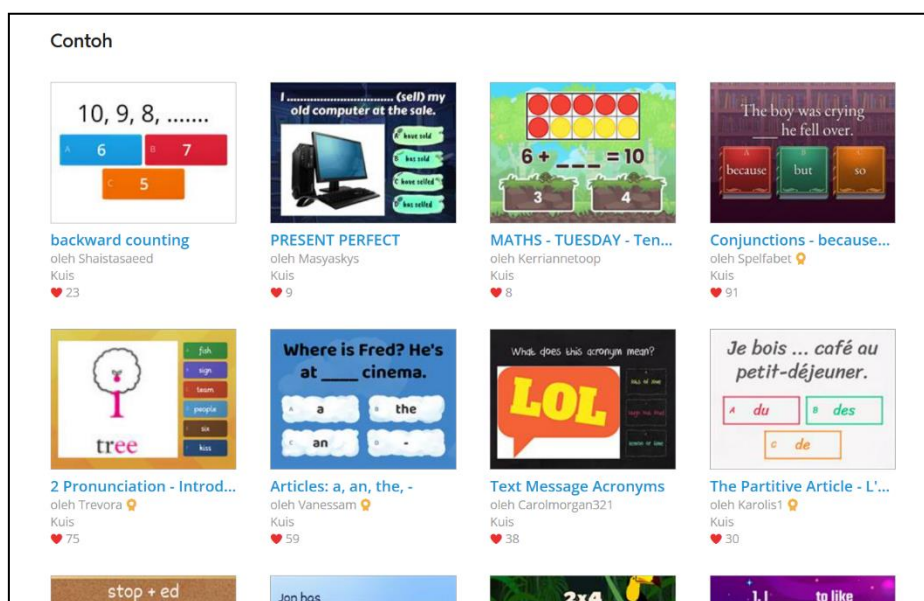
Gambar 1. Visualisasi halaman utama Wordwall

Setelah berhasil masuk ke halaman beranda, pengguna akan melihat berbagai menu yang tersedia, seperti "cari", "jelajahi", dan "buat", dan lainnya. Lalu pilih kategori atau cari quiz. Pada tahap ini, pengguna dapat menelusuri berbagai konten pembelajaran yang telah tersedia di Wordwall. Selanjutnya, pengguna dapat memilih kategori tertentu sesuai kebutuhan, misalnya mata pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, Sains, Fikih, maupun mata pelajaran lainnya (Naumi & Nurdin, 2025).

Jika ingin mencari sesuatu yang spesifik, gunakan kotak pencarian untuk menemukan Quiz yang sesuai dengan topik atau judul tertentu. Setelah menemukan kategori atau hasil pencarian yang diminati, pilih salah satu Quiz dari daftar yang muncul. Sebelum memulai, pengguna dapat membaca deskripsi atau petunjuk yang tersedia agar lebih memahami aturan dan tujuan dari kuis tersebut. Setelah itu, pengguna menekan tombol mulai atau mainkan untuk memulai permainan. Pengguna akan diarahkan untuk login menggunakan email/akun google agar dapat menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada Wordwall.

Implementation of Wordwall Quiz Media in Islamic Jurisprudence Learning to Increase the Activeness of Class X Students at MAN 1 Tuban

Himas Retna Kartika Putri, Aizatul Ulla, Erlina Nur Susanti, Atsarudin



Gambar 2. Visualisasi pilihan template dari fitur Quiz

Setelah memilih template atau Quiz yang akan digunakan, pengguna menekan menu "Edit Content" untuk mengubah isi materi sesuai kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, pengguna dapat menambahkan pertanyaan, jawaban, gambar, maupun instruksi sesuai materi Fikih yang akan diajarkan. Setelah proses pengeditan selesai, pengguna menyimpan perubahan tersebut agar Quiz dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pengerjaan kuis, pengguna diminta mengikuti instruksi yang muncul pada layar, seperti memilih jawaban yang benar, mencocokkan pasangan, mengurutkan jawaban, maupun menyelesaikan tugas lainnya sesuai jenis permainan yang digunakan. Kegiatan tersebut dilakukan hingga seluruh soal selesai dikerjakan.

Setelah Quiz selesai, Wordwall akan menampilkan skor atau hasil yang diperoleh pengguna sebagai bentuk umpan balik terhadap jawaban yang telah dikerjakan. Selanjutnya, pengguna dapat menutup halaman tersebut atau kembali ke menu utama untuk mencoba Quiz lainnya yang tersedia di Wordwall.

Implementasi Media Wordwall Quiz dalam Pembelajaran Fikih

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Fikih memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilakukan dengan bantuan media Wordwall sehingga siswa dapat belajar sambil bermain melalui berbagai bentuk kuis edukatif.

Sebelum kuis dimainkan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai cara penggunaan Wordwall agar siswa tidak mengalami kesulitan saat mengakses

permainan. Guru menunjukkan cara membuka tautan kuis, memasukkan nama, serta menjelaskan aturan selama kegiatan berlangsung. Aturan tersebut meliputi pengerjaan soal secara mandiri, ketepatan waktu dalam menjawab soal, dan menjaga ketertiban selama permainan berlangsung. Penjelasan tersebut dilakukan agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan tertib dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Ketika pembelajaran berlangsung, siswa mulai mengakses Wordwall menggunakan smartphone atau perangkat lain yang dimiliki. Setelah berhasil masuk ke dalam kuis, siswa langsung mengerjakan soal-soal yang tersedia sesuai arahan guru. Soal yang ditampilkan dalam Wordwall disajikan dalam berbagai bentuk permainan, seperti pilihan ganda, mencocokkan jawaban, mencari kata, maupun permainan lain yang dapat membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran (Aliatunisa & Faridi, 2024).

Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas terlihat lebih aktif dibandingkan pembelajaran biasa. Adanya tampilan warna, animasi, suara, serta sistem permainan membuat siswa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan (Todi dalam Kholisoh et al., 2025). Penggunaan Wordwall memicu semangat kompetitif secara positif pada siswa untuk memperoleh skor terbaik karena terdapat batas waktu dalam pengerjaan kuis, sehingga beberapa siswa terlihat berusaha menjawab soal dengan cepat agar mendapatkan nilai tertinggi (Andini et al., 2025). Guru juga memberikan apresiasi kepada siswa yang mendapatkan skor terbaik sebagai bentuk motivasi agar siswa lebih semangat dalam belajar.

Melalui penggunaan Wordwall, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus, aktif bertanya, dan berani mencoba menjawab soal yang diberikan. Selain itu, fitur penilaian otomatis pada Wordwall membantu guru mengetahui hasil belajar siswa secara langsung sehingga guru dapat melihat materi yang masih belum dipahami oleh sebagian siswa (Andini et al., 2025).

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa membahas jawaban yang dianggap sulit dan memberikan penjelasan kembali terhadap materi yang belum dipahami. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Fikih dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tidak monoton, serta mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Fikih

Dalam proses pembelajaran Fikih, masih ditemukan beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya keaktifan siswa, seperti kurangnya variasi media pembelajaran dan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Kondisi tersebut membuat sebagian siswa kurang antusias dan kurang terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah media Wordwall. Media ini mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih menyenangkan melalui berbagai aktivitas interaktif sehingga siswa dapat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti pembelajaran. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut, penelitian dilakukan melalui tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II guna melihat perkembangan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih.

Pra Siklus

Observasi pra siklus dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN 1 Tuban. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Fikih.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, diketahui bahwa tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah. Pada saat guru menyampaikan materi, sebagian besar siswa cenderung hanya mendengarkan tanpa memberikan respons aktif terhadap pembelajaran. Hanya beberapa siswa yang terlihat berani bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru, sedangkan siswa lainnya lebih banyak diam dan kurang terlibat dalam diskusi kelas.

Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga suasana kelas terlihat monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Beberapa siswa tampak kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku, serta kurang antusias ketika kegiatan tanya jawab berlangsung. Rendahnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif.

Dari hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Fikih, diperoleh informasi bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan lisan dan membaca buku paket. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif masih jarang diterapkan sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran belum optimal.

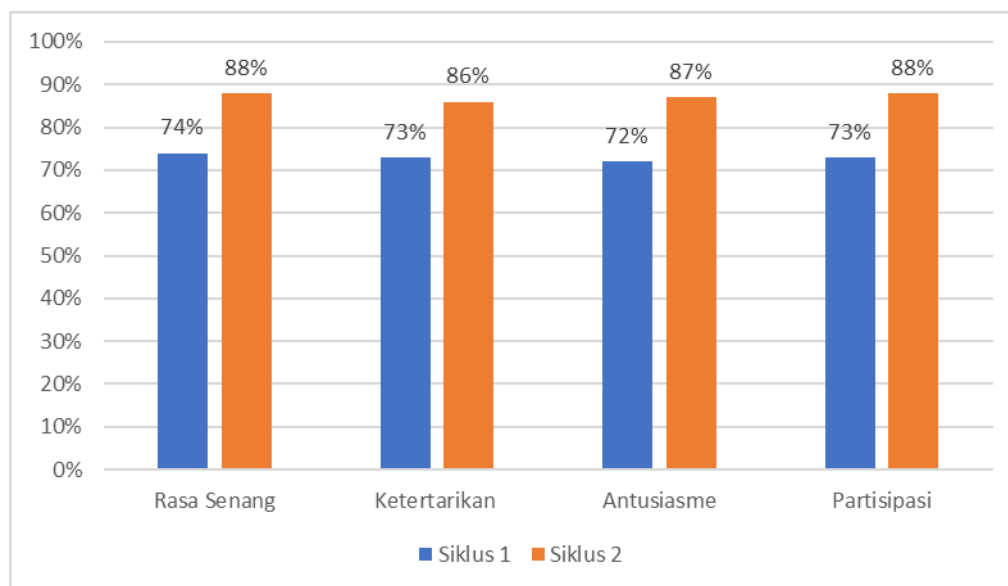
Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih media Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X dalam pembelajaran Fikih.

Hasil Siklus I dan II

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas X di MAN 1 Tuban pada mata pelajaran Fikih. Perbandingan hasil angket yang diberikan pada peserta didik antara Siklus I dan Siklus II ditampilkan secara visual melalui diagram batang di bawah ini.

Implementation of Wordwall Quiz Media in Islamic Jurisprudence Learning to Increase the Activeness of Class X Students at MAN 1 Tuban

Himas Retna Kartika Putri, Aizatul Ulla, Erlina Nur Susanti, Atsarudin



Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Angket Siklus I dan II

Berdasarkan hasil diagram yang diperoleh melalui dua siklus, terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa kelas X MAN 1 Tuban pada mata pelajaran Fikih setelah penerapan media pembelajaran Wordwall Quiz. Pada siklus I, keaktifan siswa masih belum optimal. Hal ini terlihat dari indikator rasa senang yang memperoleh persentase 74%, ketertarikan 73%, antusiasme 72%, dan partisipasi 73%. Meskipun siswa telah menunjukkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, sebagian siswa masih kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, maupun berinteraksi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui optimalisasi penggunaan media Wordwall Quiz dan penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, keaktifan siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase rasa senang meningkat menjadi 88%, ketertarikan menjadi 86%, antusiasme menjadi 87%, dan partisipasi menjadi 88%. Seluruh indikator tersebut berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa semakin tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, jumlah skor keaktifan siswa meningkat dari 584 pada siklus I menjadi 697 pada siklus II. Persentase keaktifan juga mengalami peningkatan dari 73% menjadi 87,2%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 14,2%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall Quiz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Fikih.

Peningkatan keaktifan siswa terlihat dari semakin tingginya partisipasi dalam menjawab kuis Wordwall, keberanian mengemukakan pendapat, antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran Wordwall Quiz

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Wordwall Quiz terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas X MAN 1 Tuban.

Berbagai penelitian sebelumnya mendukung temuan bahwa pemanfaatan media Wordwall berperan signifikan dalam meningkatkan minat, ketertarikan, dan capaian belajar peserta didik, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta materi Fiqih. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh (Syachruroji et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menstimulasi minat belajar mata pelajaran IPAS bagi peserta didik Sekolah Dasar di SDN 19 Palembang melalui pendekatan eksperimen quasi-experimental. Di sisi lain, (Fajarini et al., 2025) melaporkan bahwa permainan interaktif Wordwall terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SD Islam Ibnu Rusyd Kotabumi melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian lain oleh (Melvi et al., 2024) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar PAI peserta didik SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto setelah diterapkan media Wordwall. Selain itu, (Melvi et al., 2024) menemukan adanya peningkatan pada ketuntasan belajar sekaligus minat peserta didik SMP Harapan Bhakti Makassar setelah dua siklus PTK menggunakan Wordwall. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Khasanah & Ihsan, 2025), di mana penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VI SDN 010 Bontang Utara hingga 13,9%. Selanjutnya, (Johan et al., 2024) berhasil mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis model ADDIE yang menunjukkan validitas dan kelayakan tinggi sekaligus mampu memacu minat belajar matematika peserta didik kelas IV SD IT Cemara Islami Plus.

Selain memberikan kontribusi yang sejalan dengan berbagai studi sebelumnya, temuan penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall tidak hanya sekadar menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan belajar di kelas, peneliti mencatat bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan hidup, karena peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi ketika materi disajikan dalam format permainan edukatif. Tingkat antusiasme ini kemudian mendorong partisipasi aktif peserta didik secara signifikan, terutama ketika mereka berkompetisi secara sehat untuk memperoleh skor terbaik. Fenomena ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis Quiz terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata Pelajaran Fiqih.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan sebagai bahan refleksi dan evaluasi lebih lanjut. Pertama, kemampuan literasi digital peserta didik bervariasi, di mana sebagian membutuhkan bantuan tambahan agar dapat menggunakan perangkat dengan lancar, terutama saat pertama kali mengenal media pembelajaran ini. Kedua,

keterbatasan waktu yang tersedia dalam jam pelajaran menuntut peneliti untuk menyesuaikan durasi setiap permainan agar tetap sesuai dengan target pembelajaran, tanpa mengorbankan pemahaman materi secara mendalam. Selain itu, guru perlu memiliki keterampilan manajemen kelas yang mumpuni, karena antusiasme kompetitif peserta didik yang tinggi dapat menyebabkan suasana belajar menjadi kurang terkontrol jika tidak diarahkan dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media Wordwall Quiz dalam pembelajaran Fikih mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Penggunaan media ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menjawab kuis, berdiskusi, serta berinteraksi dengan guru dan teman sekelas.

Penerapan media Wordwall Quiz juga terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas X MAN 1 Tuban. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator keaktifan, yaitu rasa senang, ketertarikan, antusiasme, dan partisipasi. Secara keseluruhan, persentase keaktifan siswa meningkat dari 73% pada siklus I menjadi 87,2% pada siklus II, sehingga terjadi peningkatan sebesar 14,2%. Dengan demikian, media Wordwall Quiz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliatunisa, N., & Faridi. (2024). Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 220-230.
- Aminaty, D., & Jasiah, J. (2024). Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al Qur'an dan Hadits: Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII MTs Darul Amin dalam Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits Menggunakan Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 144-154.
- Andini, R., Ponidi, & Syam, N. F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *JPP: Jurnal Pendidikan Profesional*, 1(2), 47-62.
- Ashari, H., Makmur, E., & Hamris, H. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 4(2), 221-228.
- Asmadi, 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), 39-42.
- Bond, M., Bedenlier, S., Buntins, K., Kerres, M., & Zawacki-Richter, O. (2020). Facilitating student engagement in higher education through educational technology: A narrative systematic review in the field of education.

Implementation of Wordwall Quiz Media in Islamic Jurisprudence Learning to Increase the Activeness of Class X Students at MAN 1 Tuban

Himas Retna Kartika Putri, Aizatul Ulla, Erlina Nur Susanti, Atsarudin

Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 20(2), 315–368.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Fajarini, M., Setiawan, A., Sung, C.-M., Chen, R., Liu, D., Lee, C.-K., Niu, S.-F., & Chou, K.-R. (2025). Effects of advanced practice nurses on health-care costs, quality of care, and patient well-being: a meta-analysis of randomized controlled trials. *International Journal of Nursing Studies*, 162, 104953.
- Fatmawati, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah). *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(4), 1610–1621.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Hayyah, Z., Salsabila, H., & Humairoh, Z. (2025). PENDIDIKAN SOSIAL MASYARAKAT MENURUT HADIS. *Global Research and Innovation Journal (GREAT)*, 1(3), 3155–3166.
- Johan, W., Maulida, E. M., Aryanti, R. D., Wulandari, A. E., Nanta, R. Y., Nugroho, N. P., Ariyanti, W., Krisnanda, D., Nugrahanto, F., Fitri, B. A., & others. (2024). Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Kader Posyandu serta Masyarakat dalam Pencegahan dan Penanganan Stunting di Posyandu Balita Sehat, Boyolali. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 1618–1628.
- Khasanah, L., & Ihsan, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Wordwall terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri 010 Bontang Utara Tahun Pelajaran 2023/2024. *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(2), 67–79.
- Kholisoh, S. N., Ariyanti, V., Setyani, D., & Nur, D. M. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 45–57.
- Maharani, S. (2022). Media pembelajaran interaktif. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75.
- Manalu, Y. R., Pendidikan, J., & Usia, A. (2025). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI KEHIDUPAN DAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Journal of Golden Generation Multidisciplinary*, 1(2), 68–74.
- Melvi, M., Muda, M. A., Akbar, Y. R. S., Wahidy, Y., & Ulvan, A. (2024). Pengembangan Canti sebagai Desa Wisata Pesisir Tangguh Bencana Berbasis pada Kearifan Lokal. *Jurnal Nusantara Mengabdikan*, 4(1), 1–9.
- Muis, N. R., & Irma. (2024). Peran Media Digital Wordwall Terhadap Keterlibatan Didik dalam Pembelajaran Fiqih. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 8(2), 72–83.
- Naumi, R., & Nurdin, R. (2025). Penerapan Media Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. 11(4), 1786–1803.
- Nurfatimah, Darmiani, & Aminudin. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan

Implementation of Wordwall Quiz Media in Islamic Jurisprudence Learning to Increase the Activeness of Class X Students at MAN 1 Tuban

Himas Retna Kartika Putri, Aizatul Ulla, Erlina Nur Susanti, Atsarudin

- Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 85–91.
- Rohmah, D. E., & Fahmi, M. (2025). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Pendidikan Agama Islam; Studi Kasus di Sekolah Menengah Al-Falah Surabaya. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15(2), 767–791.
- Simanjuntak, M. M., Simanjuntak, G., Panjaitan, M. H., Manik, K. D., Theresia, H., Sinabariba, B., Saragih, S. S., & Hutapea, M. (2026). TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL. *Jurnal Studi Islam Lintas Negara (Journal of Cross-Border Islamic Studies)*, 8(1), 1–8.
- Syachruroji, A., Leksono, S. M., Fathurrohman, M., & Khastini, R. O. (2024). Exploring Research Trends in Science Education to be Implemented in the Elementary School. *International Journal of STEM Education for Sustainability*, 4(2), 253–266.