



IMPLEMENTATION OF WORDWALL-BASED GAMIFICATION TO IMPROVE STUDENT PARTICIPATION IN LEARNING ISLAMIC CULTURAL HISTORY

IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Abidah Nida Al - Khoiriyah^{1*}, Fahmi Irfani², Indra Martian Permana³

^{1,2} Islamic Departement, Ibn Khaldun University, Bogor, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Abidah Nida Al - Khoiriyah
nidaabidah7@gmail.com

Keyword:

Gamification, Wordwall, Student
Participation, Islamic Cultural History

Kata Kunci:

Gamifikasi, Wordwall, Partisipasi
Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam

Abstract

This study aims to improve the participation of eleventh-grade students at MAN 2 Kota Bogor in learning Islamic Cultural History through the implementation of Wordwall-based gamification. The background of this research is the low level of student participation in Islamic Cultural History lessons, which is caused by the use of monotonous and unengaging teaching methods. The method employed in this study was Classroom Action Research (CAR), implemented in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The data collection techniques included observation sheets of teacher and student activities, interviews with the Islamic Cultural History teacher, and student participation questionnaires at MAN 2 Bogor City. The findings of this study indicate that the implementation of Wordwall-based gamification effectively enhanced both teacher performance and student participation in Islamic Cultural History learning. Teacher activity increased from 61.90% in Cycle I to 95.23% in Cycle II. This improvement was accompanied by an increase in the average student learning activity score, which rose from 27 to 31. Furthermore, student participation demonstrated a significant improvement, increasing from a score of 56, categorized as "fair," in Cycle I to a score of 81, categorized as "very active," in Cycle II. This enhancement was further supported by improvements in both individual and group achievement scores in Cycle II, indicating that the use of Wordwall-based gamification not only fostered greater student engagement and participation in the learning process but also had a positive impact on students' understanding of Islamic Cultural History materials.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Partisipasi siswa di kelas XI di MAN 2 Kota Bogor pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan gamifikasi berbasis wordwall. Latar belakang penelitian ini yaitu karena rendahnya partisipasi siswa terhadap materi



Copyright © 2025 by
Islamic Education
Studies: An Indonesian
Journal (IES)

This is an open access article under
the cc-by license

<https://doi.org/10.30631/ies.v7i2>

SKI yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan dua siklus. Dalam setiap siklusnya meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun pengumpulan datanya menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, wawancara dengan guru mata Pelajaran SKI dan angket partisipasi siswa di MAN 2 Kota Bogor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Wordwall mampu meningkatkan aktivitas guru dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Aktivitas guru meningkat dari 61,90% pada siklus I menjadi 95,23% pada siklus II. Peningkatan tersebut diikuti oleh kenaikan rata-rata aktivitas belajar siswa dari skor 27 menjadi 31. Selain itu, partisipasi siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari skor 56 dengan kategori "cukup" pada siklus I menjadi skor 81 dengan kategori "sangat aktif" pada siklus II. Peningkatan ini turut didukung oleh meningkatnya nilai individu dan kelompok siswa pada siklus II, yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis Wordwall tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam.

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, paradigma pendidikan dituntut berubah dari pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Paradigma baru menuntut adanya partisipasi aktif, kerja sama, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Fadillah, 2025). Pembelajaran dapat dipahami sebagai proses yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian guna mencapai tujuan pendidikan. Proses ini bertujuan untuk mengubah perilaku dan meningkatkan pengetahuan siswa melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Dalam Suseno et al. (2025) disebutkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang memainkan peran penting dalam pembentukan karakter dan identitas keislaman siswa yang menghadapi tantangan ini secara khusus.

Namun, pembelajaran sejarah kebudayaan islam sering dianggap sebagai subjek yang bersifat teoretis dan kurang relevan dengan kehidupan siswa modern. Partisipasi dalam proses pembelajaran merupakan hal penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Secara khusus, gejala partisipasi rendah siswa

dalam pembelajaran sejarah islam biasanya muncul dalam bentuk sikap pasif selama proses pembelajaran.

Siswa tidak ikut antusias, sering diam, merasa jenuh dan enggan bertanya atau berpendapat dalam diskusi, hal ini ditimbulkan oleh kurangnya ketepatan dalam pemilihan metode maupun media pembelajaran yang dipilih. Metode pembelajaran yang umum diterapkan oleh guru sejarah kebudayaan islam ialah metode konvensional di mana guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, akibatnya proses pembelajaran menjadi bersifat monoton, sehingga para siswa menjadi sulit dalam memahami materi pada pembelajaran SKI karena kurang tepatnya model dan media pembelajaran yang dipakai.

Proses pembelajaran merupakan cara komunikasi, oleh sebab itu media pembelajaran adalah komponen yang teramat penting. Ketika proses belajar mengajar tidak menggunakan media, komunikasi tidak akan maksimal. Materi ini dapat disampaikan melalui kegiatan yang menarik dan interaktif, seperti pengamatan langsung ataupun menggunakan media pembelajaran yang menggabungkan interaktivitas dengan konsep permainan (Nurfadhillah et al., 2021). Hal ini bertujuan agar metode tersebut dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memfasilitasi pemahaman sejarah islam. Oleh karena itu perlu profesionalisme seorang guru untuk memastikan bahwa materi pelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan perkembangan siswa. Pendekatan yang interaktif, konseptual, dan menyenangkan akan membantu mengatasi hambatan dalam pembelajaran (Al-Khatib, 2026).

Ningsih & Zalisman (2024), menyatakan dalam perpektif islam terdapat dalil Al-Qur'an yang mewajibkan sekelompok kaum muslimin mempelajari agama secara mendalam untuk memberi peringatan kepada kaumnya, hal ini menegaskan partisipasi kelompok dalam pembelajaran. Sebagaimana firman Allah yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَ َنَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَهَّقَهُ َوَا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“Dan tidak sepatutnya orang – orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang), mengapa sebagian dari setiap golongan diantara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada

kaumnya jika mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya” (QS At – Taubah : 122).

Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam yang masih bersifat konvensional sering kali kurang mampu menjawab kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital. Oleh karena itu, guru dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Suseno et al., 2025a). Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan dengan kebutuhan tersebut adalah *gamifikasi*.

Gamifikasi adalah salah satu metode yang dianggap sesuai dengan semangat pendidikan masa kini menurut teori ini. *Gamifikasi* adalah penerapan elemen permainan (seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan) dalam konteks non game untuk meningkatkan dorongan dan keterlibatan siswa (Mukhtamiroh & Bashith, 2025).

Dalam hadits Nabi Muhammad ﷺ, banyak terkandung beragam metode pembelajaran yang dicontohkan oleh Nabi. Berkata Ibnu Abbas Radhiyallahu ‘anhu, bahwa Rasulullah Shallallahu ‘alaihi Wa Sallam bersabda :

اعْمَلُوا بِالْيَسِيرِ مِنَ الْخَيْرِ لَئَلَّ يُكَلِّفُ هَالِكٌ نَفْسًا إِهْلًا وَسَعَهَا وَاعْلَمُوا أَنَّهُ مِنْكُمْ أَخْلَفًا
فَاعْمَلُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ أَنْ يَتَّبِعُوكُمْ

Artinya: "*Lakukanlah amal perbuatan yang ringan dari kebaikan, karena Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ketahuilah bahwa di antara kalian ada generasi pengganti, maka amalkan kepada mereka dengan yang ringan-ringan, mudah-mudahan mereka akan mengikuti kalian*" (HR. Bukhari).

Hadits ini mengajarkan bahwa sebagai pendidik perlu untuk menyesuaikan metode dengan kapasitas dan zamannya anak, menghindari beban berlebih agar generasi muda dapat mengikuti contoh teladan. Prinsip ini selaras dengan pendidikan yang aman (fleksibel dan kontekstual) untuk hasil optimal di setiap era.

Dalam dunia pendidikan, *gamifikasi* telah terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan *fun learning* dan memicu motivasi intrinsik siswa, untuk mengimplementasikan *gamifikasi* secara praktis, platform seperti *Wordwall* adalah aplikasi digital berbasis web yang menawarkan berbagai

fitur permainan yang memungkinkan penggunaannya membuat game kuis yang menyenangkan dan menghibur. Media permainan ini cocok untuk guru yang ingin menggunakan media lain saat merancang atau menganalisis penilaian selama pembelajaran karena berbagai model permainan yang dapat dibuat oleh *wordwall*. Salah satu media interaktif berbasis *wordwall* merupakan aplikasi website pada bidang pendidikan diterapkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan keaktifan serta membangkitkan motivasi siswa. Platform *Wordwall* memungkinkan guru membuat berbagai permainan edukatif yang interaktif (seperti kuis, pencocokan, dan susun kata) dengan tampilan yang menarik dan mudah diakses oleh siswa (Putra et al., 2024).

Pendekatan *gamifikasi* menggunakan aplikasi *wordwall* dirancang dalam penelitian Kustati & Amelia (2024), hal tersebut membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan pemahaman mereka terkait materi. Memadukan *gamifikasi* ke dalam media *wordwall*, mampu menunjang aktivitas pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan menurut siswa. Metode pembelajaran *gamifikasi* berbasis *wordwall* memungkinkan siswa untuk ikut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, hal ini mampu meningkatkan aktivitas siswa di dalam kelas, karena mereka ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Alasan menggabungkan antara metode *gamifikasi* dan *wordwall* dapat memberikan berbagai manfaat dalam konteks proses pembelajaran. Di mana kombinasi *gamifikasi* dengan *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas yang disediakan oleh *wordwall* dapat diintegrasikan dengan gamifikasi atau tantangan yang menarik, sehingga memotivasi siswa dan dapat berpartisipasi aktif selama berlangsungnya pembelajaran.

Hasil observasi di kelas XI IPS MAN 2 Kota Bogor menunjukkan bahwa siswa tidak seluruhnya aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka kurang memaksimalkan kemampuan yang mereka miliki. Alasan terjadinya hal ini adalah kurangnya motivasi siswa, sehingga menjadi faktor utama yang menghambat kinerja siswa dalam pembelajaran, ketika siswa tidak merasa terlibat atau tertarik dalam proses pembelajaran, kurangnya relevansi materi dengan contoh – contoh yang diberikan, kurang adanya variasi pada metode atau model pada pembelajaran

sejarah. Maka dari itu, hal tersebut memungkinkan siswa menjadi jenuh atau bahkan pasif pada saat berlangsungnya pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dimengerti bahwa adanya metode pembelajaran yang diterapkan bernama *Gamifikasi* berbasis media *wordwall* memiliki potensi yang besar dalam peningkatan partisipasi siswa. Jika dibuat perbandingan dengan pembelajaran yang masih konvensional, maka melalui penggunaan metode dan media ini memberikan keuntungan bagi siswa, sehingga guru benar-benar membutuhkan rencana pembelajaran yang mampu menarik partisipasi siswa. Selain hal tersebut, dibutuhkan pula rencana pembelajaran yang dapat menjadikan kelas terkelola dengan baik, sehingga lingkungan belajar yang tercipta menjadi menyenangkan bagi para siswa.

Efektivitas *gamifikasi* dalam pendidikan telah didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu, akan tetapi dari kajian pustaka tersebut dapat diidentifikasi celah penelitian (*research gap*), yaitu keterbatasan penelitian yang secara spesifik mengkaji implementasi *gamifikasi* berbasis media *wordwall* untuk meningkatkan partisipasi aktif (bukan hasil belajar) dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kekhususan inilah yang menjadi *novelty* dalam penelitian ini.

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa melihat pelajaran SKI dengan cara yang lebih positif dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Selain itu, sekolah dapat menggunakan temuan ini sebagai inspirasi untuk mendorong penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Adapun penelitian ini mengambil fokus pada siswa kelas XI IPS MAN 2 Kota Bogor, yang mengimplementasi secara proses bagaimana metode *gamifikasi* berbasis platform *wordwall* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui implementasi gamifikasi berbasis *Wordwall* di MAN 2 Kota Bogor. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung

dan berkelanjutan melalui tindakan nyata di dalam kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Sugiyono, 2024). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan media gamifikasi berbasis *Wordwall* yang disesuaikan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya, tindakan dilakukan dengan menerapkan media tersebut dalam proses pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung serta refleksi untuk mengevaluasi kekurangan pada siklus sebelumnya sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket (Hardani, 2020). Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun secara sistematis. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam guna memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta tanggapan terhadap penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall*. Selain itu, angket partisipasi siswa kelas XI.9 dengan jumlah siswa 38 anak digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran setelah penerapan media tersebut. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan partisipasi siswa pada setiap siklus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui partisipasi siswa di MAN 2 Kota Bogor dalam mata Pelajaran SKI menggunakan *gamifikasi* berbasis *wordwall*. Penelitian ini mengkaji secara rinci kualifikasi keaktifan guru dalam memberikan pembelajaran SKI dengan menggunakan *gamifikasi wordwall*, serta untuk mengetahui partisipasi siswa terhadap mata Pelajaran SKI dengan menggunakan *gamifikasi* berbasis *wordwall*.

1. Kualifikasi Keaktifan guru pada mata Pelajaran SKI dengan menggunakan *gamifikasi* berbasis *wordwall* di MAN 2 Kota Bogor

Dari data yang telah didapatkan oleh peneliti, menunjukkan

adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus pembelajaran. Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa penerapan *gamifikasi* berbasis *wordwall* pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, yakni aktivitas guru pada kategori “Baik” dari nilai 61,90% menjadi kategori “Baik Sekali” dari nilai 95,23% Terlihat dari data perbandingan pada siklus I dan II.

Berdasarkan persentase tersebut, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan terhadap aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dengan *gamifikasi* berbasis *wordwall*. Hasil rekapan data observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, dimana pada siklus I dan siklus II siswa sudah nampak antusias didalam kelas. Siswa juga disiplin dalam mengikuti arahan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya bukti empiris mengenai implementasi *gamifikasi* berbasis *wordwall*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI kelas XI MAN 2 Kota Bogor, Ibu Fitri Nurhayati, S.Hum, diperoleh informasi bahwa penggunaan *gamifikasi* berbasis *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih aktif, lebih mudah diarahkan untuk berdiskusi, serta lebih berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan *gamifikasi wordwall* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional yang sebelumnya sering membuat siswa merasa jenuh.

2. Partisipasi siswa terhadap pembelajaran menggunakan *gamifikasi wordwall* pada mata Pelajaran SKI di MAN 2 Kota Bogor

Berdasarkan hasil analisis data mengenai partisipasi siswa kelas XI.9 terhadap mata Pelajaran SKI dengan menggunakan *gamifikasi* berbasis *wordwall*, dapat peneliti simpulkan bahwa partisipasi siswa tergolong pada kriteria "partisipasi siswa cukup" pada siklus I dan "partisipasi siswa sangat aktif" pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa terhadap *gamifikasi* berbasis *wordwall*. Berikut adalah tabel perbandingan partisipasi siswa siklus I dan siklus II :

No.	Siklus I	Siklus 2	Peningkatan
1.	56,39%	81,54%	25,15%

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata Pelajaran SKI yaitu ibu Fitri Nurhayati, S.Hum, beliau mengatakan bahwa dengan menggunakan *gamifikasi* berbasis *wordwall* ini membuat siswa senang ketika belajar, dapat berpikir kritis, dapat berdiskusi, bebas untuk mengeluarkan pendapat.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan adanya respon positif terhadap implementasi *gamifikasi* berbasis *wordwall*. Salah satu siswa, Alisha Rizky Damara, mengatakan “*Seneng kak, karena tampilannya menarik, dan seru kalau ada kuis yang berbentuk bermain. Mengerjakan soalnya jadi lebih tertantang karena ingin jadi pemenangnya dan jadi ga bosen di kelas*”. Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih seru dan menantang karena adanya kuis berbentuk permainan sehingga siswa menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran. Wawancara dengan Irsyad mengungkapkan bahwa pembelajaran SKI sebelumnya jarang menggunakan media interaktif, sehingga *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan tidak membosankan.

Temuan hasil wawancara tersebut memperkuat data observasi yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa pada siklus I dan siklus II. Siswa tidak hanya aktif secara perilaku, tetapi juga menunjukkan keterlibatan emosional dan kognitif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa saat berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok untuk memperoleh poin tertinggi pada *gamifikasi wordwall*.

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa siswa kelas XI.9 di MAN 2 Kota Bogor merasa lebih bersemangat dan termotivasi ketika mengikuti pembelajaran SKI melalui *gamifikasi* berbasis *Wordwall*. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Yuliarti et al. (2024), bahwa partisipasi siswa yang aktif mencakup tiga dimensi, yakni partisipasi perilaku (*behavioral engagement*), partisipasi emosional (*emotional engagement*), dan partisipasi kognitif (*cognitive*

engagement). Ketiga dimensi tersebut terbukti meningkat secara nyata pada siswa kelas XI.9 di MAN 2 Kota Bogor setelah diterapkannya gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran SKI. Sama halnya ketika proses pembelajaran, siswa juga lebih senang ketika menggunakan gamifikasi berbasis *wordwall* daripada pembelajaran *konvensional* pada umumnya. Dan dari tabel tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki partisipasi belajar dengan *gamifikasi* berbasis *wordwall* pada mata Pelajaran SKI di MAN 2 Kota Bogor.

3. Perbandingan Nilai Individu dan Kelompok pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil dari nilai individu dan kelompok diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat peningkatan partisipasi siswa terhadap proses pembelajaran pada mata Pelajaran SKI dengan menggunakan *gamifikasi* berbasis *wordwall*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori *Self-Deterpartisipasiion Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Susanti et al. (2025), bahwa motivasi intrinsik siswa akan berkembang optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yakni kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Dalam penelitian ini, elemen *leaderboard*, poin, dan kerja tim pada *Wordwall* terbukti memenuhi ketiga kebutuhan tersebut, sehingga siswa kelas XI.9 di MAN 2 Kota Bogor merasa lebih kompeten, memiliki kontrol atas proses belajarnya, serta terhubung secara sosial dengan teman sebayanya. Sebagaimana disampaikan oleh Ibu Fitri Nurhayati, S.Hum selaku guru mata pelajaran SKI bahwa dengan menggunakan gamifikasi berbasis *Wordwall* siswa merasa senang ketika belajar, dapat berpikir kritis, dapat berdiskusi, dan bebas mengeluarkan pendapat. Pernyataan guru tersebut memperkuat bahwa gamifikasi berbasis *Wordwall* berhasil menciptakan suasana belajar yang mendukung pemenuhan kebutuhan psikologis siswa secara menyeluruh.

Selain itu, hasil ini juga selaras dengan Teori *Flow* sebagaimana dipaparkan pada Bab II, di mana siswa kelas XI.9 di MAN 2 Kota Bogor mengalami kondisi keterlibatan penuh (*flow*) saat mengerjakan kuis *wordwall* berkat adanya keseimbangan antara tingkat tantangan soal SKI dengan kemampuan siswa, sehingga partisipasi mereka baik secara perilaku, emosional, maupun kognitif menjadi optimal.

Berdasarkan rekaman data observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, pada siklus I dan siklus II siswa kelas XI.9 di MAN 2 Kota Bogor sudah nampak aktif dan antusias di dalam kelas. Siswa juga disiplin dalam mengikuti arahan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pernyataan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang dipaparkan pada Bab II, bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial.

Dalam konteks penelitian ini, gamifikasi berbasis *Wordwall* mendorong siswa untuk saling berdiskusi, berkompetisi secara sehat, dan terlibat aktif dalam memahami materi Dinasti Syafawi pada pelajaran SKI. Hal ini juga didukung oleh temuan wawancara dengan siswa, nadya menyatakan bahwa sebelumnya metode pembelajaran SKI yang digunakan guru jarang bersifat interaktif, sehingga hadirnya *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang sama-sama menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *gamifikasi* dan terbukti efektif meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, implementasi gamifikasi berbasis *wordwall* tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kota Bogor.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MAN 2 Kota Bogor, dapat disimpulkan bahwa implementasi gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI terbukti sangat efektif meningkatkan kualitas pembelajaran secara komprehensif. Peningkatan ini terlihat nyata pada aktivitas guru yang melonjak dari 61,90% pada siklus I menjadi 95,23% pada siklus II, yang mencerminkan perbaikan signifikan dalam pengelolaan kelas. Dampak positif ini selaras dengan peningkatan performa siswa, di mana rata-rata aktivitas belajar meningkat dari skor 27 menjadi 31, dan partisipasi siswa mengalami lonjakan drastis dari angka 56 (kategori "cukup")

menjadi 81 (kategori "sangat aktif"). Keberhasilan ini disempurnakan oleh adanya kenaikan nilai individu maupun kelompok pada siklus II, yang membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif ini tidak hanya mendongkrak keaktifan dan keterlibatan siswa di kelas, tetapi juga memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan pemahaman materi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khatib, I. (2026). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Akhlak Siswa Di SDIT Al Hamidiyyah Bogor. *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 11(1). <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/al-muaddib/article/view/24452>
- Fadillah, Z. I. (2025). Konstruktivisme Sebagai Paradigma Baru dalam Manajemen Pembelajaran di Era Transformasi Pendidikan. *Journal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 1–14.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433.
- Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133.
- Ningsih, W., & Zalisman, Z. (2024). *Pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dalam konteks global*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya di sekolah dasar swasta plus ar-rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289–298.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Susanti, R. N., Zaeni, A. N., & Dewi, N. S. F. (2025). Dekonstruksi pendidikan dan rekonstruksi motivasi intrinsik guna meningkatkan belajar di era disrupsi. *Prosiding Seminar Psikologi (PROSEPSI)*, 2(1), 45–57. <https://prosiding.umk.ac.id/index.php/prosepsi/article/view/983>

- Suseno, S., Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran SKI: Systematic Literatur Rivew. *EDU Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 723–738.
- Suseno, S., Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025b). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 937–951.
- Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). Peran media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia: Dimensi kognitif, emosional, dan perilaku. *GERAM*, 12(2), 74–82.