

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MENGUNAKAN APLIKASI WORDWALL
DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
DI KELAS VIII A SMPN 2 SALATIGA KECAMATAN SALATIGA
TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

Muspira

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
E-mail: muspirapipi19102003@gmail.com

Arnadi

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
E-mail: drarnadi2016@gmail.com

Nurlisa

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
E-mail: nurlisaidris2@gmail.com

ABSTRACT

This research began with the discovery of facts in the field which showed that students often lack focus, get sleepy easily, and quickly get bored when learning only uses the lecture method, so that the learning process becomes less effective. To address this, Islamic Education teachers applied digital-based innovation through the wordwall application to enhance students' attention and learning activity. This study aims to analyze teachers' creativity in designing, implementing, and evaluating learning using wordwall in Class VIII A of SMPN 2 Salatiga. This research employed a qualitative descriptive approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The results show that teachers successfully created interactive wordwall-based materials, implemented engaging learning through quizzes and educational games, and conducted effective digital evaluations. This innovation has been proven to increase students' enthusiasm, motivation, and learning activities in the learning process.

Keywords: *Creativity, Islamic Education Teacher, Wordwall, Learning Activity*

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari ditemukannya fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa sering kali kurang fokus, mudah mengantuk, dan cepat merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif. Untuk mengatasi hal tersebut, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menerapkan inovasi

pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi *wordwall* guna meningkatkan perhatian dan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru PAI dalam menyusun, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall* di kelas VIII A SMN 2 Salatiga. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI mampu mengembangkan modul ajar interaktif berbasis *wordwall*, melaksanakan pembelajaran menarik melalui kuis dan permainan edukatif, serta melakukan evaluasi digital yang efektif. Inovasi ini terbukti dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Kreativitas, Guru PAI, *Wordwall*, Aktivitas Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter, spiritualitas, dan kecerdasan peserta didik. Guru PAI tidak hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai pembimbing yang menumbuhkan semangat belajar dan mengarahkan siswa untuk mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kreativitas guru menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna (Ramayulis, 2015). Dalam konteks pembelajaran modern, kreativitas guru tercermin dari kemampuannya memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi. Salah satu media yang banyak digunakan adalah *wordwall*, yaitu platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif untuk meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar siswa (Zainal Arifin, 2009).

Media ini tidak hanya menumbuhkan minat belajar, tetapi juga membantu guru menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik generasi digital masa kini. Perintah untuk menuntut ilmu memiliki landasan kuat dalam Islam, sebagaimana sabda Rasulullah saw:

"Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim." (HR. Muslim).

Imam al-Ghazali menegaskan bahwa ilmu merupakan dasar dari amal, sebab amal tidak sah tanpa ilmu. Hanya ilmu yang bermanfaatlah yang bernilai di sisi Allah (Imam Al-ghazali, 2004). Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. Al-'Alaq ayat 4–5, yang menekankan pentingnya alat dan sarana pembelajaran dalam mengembangkan pengetahuan manusia:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: "Yang mengajar (manusia) dengan pena; Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."

Quraish Shihab, memaknai "pena" (*qalam*) dalam ayat tersebut dapat diartikan sebagai simbol dari media dan teknologi pembelajaran yang memungkinkan pengetahuan diwariskan lintas generasi. Dengan demikian,

penggunaan teknologi pendidikan seperti *wordwall* merupakan bentuk aktualisasi dari pesan ilahi untuk mengajarkan manusia melalui sarana yang efektif dan inovatif (M. Quraish Shihab, 2009). Guru ideal di era digital dituntut memiliki kompetensi profesional dan pedagogik yang selaras dengan perkembangan zaman. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi guru mencakup pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki dalam menjalankan tugas profesional (Undang-Undang RI Nomor 14, 2005). Guru yang kreatif mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan prasarvei di SMP Negeri 2 Salatiga menunjukkan bahwa guru PAI telah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya aplikasi *wordwall* dalam proses belajar mengajar di kelas VIII A. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI yang sering dianggap monoton bila hanya menggunakan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru PAI dalam menyusun perencanaan, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall* di kelas VIII A SMP Negeri 2 Salatiga. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diangkatlah penelitian yang berfokus pada kreativitas guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII A SMPN 2 Salatiga Kecamatan Salatiga Tahun Pelajaran 2024–2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu metode yang bertujuan menggambarkan fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan tanpa menggunakan analisis statistik (Lexy J. Moleong, 2021). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menggunakan aplikasi *wordwall* guna meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Salatiga, Jalan Karya Bersama, Desa Serumpun, Kecamatan Salatiga, Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat, pada semester genap Tahun Pelajaran 2024–2025, setelah dilakukan pra-survei pada bulan Oktober 2024. Subjek penelitian adalah guru PAI dan siswa kelas VIII A 3 kategori siswa (teraktif, menengah, dan pasif) dari jumlah siswa 33 orang, serta kepala sekolah sedangkan objek penelitian difokuskan pada kreativitas guru PAI dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Sugiyono, 2019). Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014), yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji dengan

triangulasi sumber dan teknik member check, untuk membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi guna memastikan konsistensi serta keakuratan temuan (Lexy J. Moleong, 2021).

PEMBAHASAN

A. Guru PAI Menyusun Modul Ajar dalam Perencanaan Menggunakan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.

Guru PAI menyusun modul ajar secara terencana dengan mengintegrasikan aplikasi *wordwall* sebagai media interaktif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Salatiga telah melakukan perencanaan pembelajaran dengan baik dan sistematis melalui penyusunan modul ajar yang mengintegrasikan media digital, salah satunya aplikasi *wordwall*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru PAI tidak hanya berfokus pada penyusunan perangkat pembelajaran secara administratif, tetapi juga menyesuaikan isi modul dengan karakteristik siswa. Guru memahami bahwa siswa kelas VIII A memiliki kecenderungan suka bermain, sehingga unsur permainan disisipkan dalam kegiatan belajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Perencanaan pembelajaran, guru PAI mempersiapkan berbagai sarana seperti laptop, LCD proyektor, dan speaker aktif untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital. Upaya ini menunjukkan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai bagian dari strategi pedagogis yang modern. Perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan rancangan kegiatan belajar mengajar yang mencakup tujuan, metode, media, dan evaluasi pembelajaran, yang berfungsi membantu guru mengelola kelas secara efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa (Nana Sudjana, 2019). Dalam konteks PAI, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menjadi teladan dan pembimbing spiritual bagi peserta didik. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran yang baik harus memperhatikan karakteristik siswa serta kondisi kelas agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru PAI menyusun modul ajar secara mandiri dengan tetap mengacu pada sumber-sumber yang relevan seperti internet, buku paket, dan hasil diskusi melalui grup MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran). Guru tidak sekadar menyalin materi, tetapi melakukan penyesuaian terhadap kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemendikbudristek (2022), yang menjelaskan bahwa modul ajar merupakan perangkat ajar yang fleksibel dan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, asesmen, serta media yang digunakan.

Guru PAI di SMP Negeri 2 Salatiga menunjukkan kreativitas tinggi dalam menyusun modul ajar dengan mengintegrasikan aplikasi *Wordwall*

sebagai media interaktif. Wordwall digunakan untuk menciptakan permainan edukatif yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Media ini terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Wina Sanjaya (2016), bahwa guru profesional harus mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang kreatif dan kontekstual agar kegiatan belajar menjadi efektif. Selain itu, Pembelajaran berbasis multimedia yang memadukan teks, gambar, suara, dan video dapat meningkatkan daya serap informasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Munir, 2020).

Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam perencanaan pembelajaran menunjukkan bahwa guru PAI memiliki literasi digital yang baik. Guru tidak hanya memahami cara kerja media tersebut, tetapi juga mampu memanfaatkannya sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, langkah ini termasuk bentuk inovasi pembelajaran adaptif yang menggabungkan unsur teknologi dengan pendekatan yang berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdul Majid (2019), yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran harus disusun secara sistematis agar proses belajar menjadi efektif, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan *wordwall* berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka lebih bersemangat saat menjawab soal, berdiskusi, serta berinteraksi dengan guru maupun teman sekelas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Daryanto dan Karim (2017), bahwa media interaktif seperti game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu memahami materi, dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Selain itu, dukungan juga datang dari kepala sekolah yang menilai bahwa penggunaan *wordwall* oleh guru PAI merupakan bentuk inovasi yang relevan dengan perkembangan pendidikan berbasis teknologi. Strategi ini dianggap mampu meningkatkan semangat belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis *wordwall* yang dilakukan oleh guru PAI di SMP Negeri 2 Salatiga telah berhasil menggabungkan kompetensi pedagogis, literasi digital, dan kreativitas guru dalam mendukung peningkatan aktivitas belajar siswa. Penggunaan teknologi digital tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

B. Guru PAI Menerapkan Proses Pembelajaran Mengguakan *Wordwall* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Guru PAI menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Salatiga telah menerapkan pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai inovasi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII A tahun pelajaran 2024–2025.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa guru PAI tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu, tetapi juga menjadi teladan dalam sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keislaman. Salah satu guru PAI, yaitu Ibu Febriyanti, menunjukkan karakteristik yang mencerminkan semangat belajar sepanjang hayat dengan terus beradaptasi terhadap perkembangan teknologi. Ia terinspirasi dari berbagai konten kreatif guru di media sosial seperti YouTube dan TikTok, lalu secara mandiri mempelajari cara membuat game pembelajaran melalui *wordwall* dan langsung mempraktikkannya di kelas. Guru PAI memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Zakiah Daradjat (2011), bahwa guru agama harus menjadi *uswah hasanah*, yakni teladan dalam tutur kata, sikap, dan perilaku spiritual sehari-hari.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa guru PAI di SMP Negeri 2 Salatiga memiliki karakteristik yang kreatif, adaptif, serta responsif terhadap perkembangan teknologi. Guru tidak lagi bergantung pada metode ceramah tradisional, tetapi berinisiatif menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dengan memanfaatkan media digital. Kemampuan guru untuk belajar secara otodidak melalui media sosial dan mengadaptasikan ide-ide tersebut dalam kegiatan belajar mengajar menunjukkan adanya karakter reflektif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno (2016), yang menyatakan bahwa guru profesional adalah mereka yang mampu menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan kebutuhan serta perkembangan zaman. Dengan demikian, karakteristik guru PAI yang kreatif, inovatif, dan berjiwa pembelajar sepanjang hayat mencerminkan perpaduan antara nilai-nilai keislaman dan kompetensi abad ke-21. Kreativitas guru merupakan faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks ini, pemanfaatan aplikasi *wordwall* oleh guru PAI menjadi bentuk inovasi nyata untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi, guru mampu membuat berbagai game edukatif seperti kuis, dan teka-teki, yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Guru menggunakan fitur seperti *Open the Box* dan *Random Cards* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Salatiga, Ibu Suwadinik, menegaskan bahwa kreativitas guru berhubungan erat dengan motivasi

belajar siswa. Guru yang kreatif mampu menghidupkan suasana kelas sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Utami Munandar (2012), yang menyatakan bahwa kreativitas guru dapat diwujudkan melalui berbagai cara baru dalam penyampaian materi, termasuk dengan memanfaatkan teknologi pendidikan. Selain menggunakan media digital, guru juga mengintegrasikan *wordwall* dengan metode pembelajaran aktif seperti *Market Place Activity*, yaitu kegiatan simulasi pasar di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli materi pelajaran. Metode ini terbukti efektif meningkatkan kerja sama, keberanian berbicara, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penggabungan antara media digital dan metode aktif menunjukkan bahwa guru PAI mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kolaboratif dan komunikasi siswa.

Aktivitas belajar siswa merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Aktivitas adalah prinsip utama dalam belajar karena tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak akan berjalan efektif (Sudirman A.M, 2014). Berdasarkan hasil observasi, siswa di kelas VIII A SMP Negeri 2 Salatiga menunjukkan keterlibatan aktif selama pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Mereka terlihat antusias menjawab kuis, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok. Media *wordwall* berperan besar dalam meningkatkan semangat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Siswa merasa lebih tertantang untuk berpartisipasi aktif, terutama karena mereka dapat mengakses media tersebut melalui perangkat pribadi seperti ponsel. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi pribadi dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan sikap mandiri, partisipatif, dan kolaboratif.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan aplikasi *wordwall* oleh guru PAI di SMP Negeri 2 Salatiga telah membawa dampak positif terhadap peningkatan kreativitas guru dan aktivitas belajar siswa. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dinamis, dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital.

C. Guru PAI Melakukan Evaluasi Berdasarkan Pembelajaran dengan *Wordwall* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Guru PAI melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* untuk menilai keaktifan dan pemahaman siswa secara interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII A SMP Negeri 2 Salatiga telah melaksanakan proses evaluasi

pembelajaran dengan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang inovatif melalui pemanfaatan aplikasi *wordwall*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru PAI telah merancang evaluasi sebelum kegiatan belajar dimulai. Guru mempertimbangkan secara cermat bentuk soal, waktu pelaksanaan, serta tujuan evaluasi, bukan hanya untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, tetapi juga untuk menumbuhkan semangat belajar dan motivasi internal siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Perencanaan evaluasi yang dilakukan guru menunjukkan adanya pemahaman bahwa evaluasi merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Guru tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga menjadikan evaluasi sebagai sarana refleksi dan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Suharsimi Arikunto (2013) yang menyatakan bahwa evaluasi yang baik harus dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan input, proses, dan output agar hasilnya objektif serta bermanfaat bagi perkembangan siswa. Demikian pula dengan pendapat Nana Sudjana (2016) yang menekankan bahwa evaluasi berfungsi tidak hanya sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai pendorong motivasi belajar. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa guru telah menerapkan prinsip tersebut dengan menjadikan evaluasi bukan sekadar kegiatan penilaian, tetapi juga sebagai upaya untuk membangkitkan minat dan keterlibatan siswa.

Penerapan Evaluasi, guru memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media evaluasi formatif. *wordwall* digunakan untuk membuat soal-soal dalam bentuk permainan interaktif seperti kuis, roda putar, atau mencocokkan pasangan. Penggunaan media ini menjadikan proses evaluasi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi. Guru PAI, Ibu Febriyanti, menjelaskan bahwa setelah proses pembelajaran atau diskusi selesai, beliau memberikan soal evaluasi melalui *wordwall* untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Setelah evaluasi berlangsung, guru memberikan umpan balik langsung dengan menjelaskan kembali poin-poin penting yang perlu diperkuat. Selain *wordwall*, guru juga menggunakan Google Form sebagai media evaluasi sumatif seperti pada ujian akhir semester. Pemilihan media tersebut didasarkan pada efisiensi waktu dan kemudahan dalam pengolahan hasil. Namun, bagi siswa yang memiliki kendala teknis, guru tetap menyiapkan alternatif evaluasi sederhana agar seluruh siswa dapat mengikuti proses penilaian. Upaya tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki kesadaran terhadap prinsip inklusivitas dalam pembelajaran digital. Hasil temuan ini sejalan dengan teori Azhar Arsyad (2017), yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas serta partisipasi aktif peserta didik. Senada dengan hal itu, Hamzah Uno (2012), juga menekankan

bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila pengalaman belajar dirancang secara menyenangkan, menantang, dan bervariasi.

Penerapan *wordwall* dalam evaluasi pembelajaran PAI terbukti mencerminkan kedua teori tersebut, di mana siswa menunjukkan peningkatan semangat dan partisipasi aktif siswa selama proses evaluasi berlangsung. Dampak dari penerapan evaluasi berbasis *Wordwall* sangat terlihat dalam aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas yang semula pasif berubah menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih fokus, tidak mudah mengantuk, dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran. Evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan berhasil mengurangi rasa tegang dan tekanan psikologis siswa, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih rileks dan percaya diri. Selain itu, hasil evaluasi yang diperoleh secara langsung membantu guru dalam memantau perkembangan siswa secara cepat dan akurat.

Temuan ini mendukung hasil penelitian Izzah dkk (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran berbasis permainan efektif meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa. Evaluasi yang bersifat menyenangkan membuat siswa tidak hanya aktif secara kognitif, tetapi juga sosial, karena mereka berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sekelas selama kegiatan evaluasi berlangsung. Secara keseluruhan, penerapan evaluasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Salatiga memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Evaluasi tidak lagi dipandang sebagai proses yang menegangkan, melainkan sebagai bagian dari pembelajaran yang menghibur, menantang, dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan *wordwall* sebagai media evaluasi tidak hanya berperan sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan semangat belajar siswa dalam menghadapi pembelajaran berbasis digital di era modern.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru PAI kelas VIII A di SMPN 2 Salatiga Tahun Pelajaran 2024–2025, dapat disimpulkan bahwa: Guru PAI merancang pembelajaran dengan modul ajar yang disesuaikan dengan karakter siswa serta mengintegrasikan aplikasi *wordwall* dan media digital seperti laptop dan proyektor, sehingga tercipta suasana kelas yang interaktif, menyenangkan, dan didukung penuh oleh kepala sekolah sebagai strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Penerapan *wordwall* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penggunaan *wordwall* dalam bentuk kuis, teka-teki, dan permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, fokus, serta meningkatkan interaksi antara

guru dan siswa. Evaluasi pembelajaran dengan *wordwall* dimanfaatkan guru sebagai asesmen formatif untuk mengukur pemahaman siswa sekaligus memotivasi mereka, dengan cara digunakan setelah pembelajaran untuk mengetahui penguasaan materi dan menjelaskan kembali poin penting sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam. Dengan kata lain dapat disimpulkan secara singkatnya Kreativitas guru PAI dalam menggunakan *wordwall* terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII A SMPN 2 Salatiga. Guru kreatif dalam menyusun modul ajar, menerapkan pembelajaran interaktif, dan melakukan evaluasi berbasis *wordwall*. Penggunaan *wordwall* menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazālī, A. Ḥ. 2004. *Iḥyā' 'Ulūm Ad-Dīn, Kitab Al-'Ilm (Juz 1)*. Kairo: Dār al-Ḥadīth.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daradjat, Z. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto & Karim. 2017. *Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Izzah, N., Rahmawati, D., & Sari, N. 2021. Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115–126.
- Kemendikbudristek. 2022. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Majid, A. 2019. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. California: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. 2020. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Ramayulis. 2015. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sanjaya, W. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shihab, M. Q. 2009. *Tafsir Al-Misbah*. Tangerang: Lentera Hati.

- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2019. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Uno, H. B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. 2016. *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.