

Penggunaan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Kuis Wordwall Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis di Madrasah Ibtidaiyah

Misbahul Munir¹, Maidatus Solihah²

¹ Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Indonesia; munirmisbah2008@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Indonesia;

ARTICLE INFO

Keywords:

Interactive media,
Wordwall,
Quran and Hadith learning,
Educational technology.

Article history:

Received 2026-02-14

Revised 2026-03-12

Accepted 2026-04-05

ABSTRACT

The teaching of the Quran and Hadith at MI Al Jawahir Sampang is still dominated by conventional methods, such as lectures and memorization, which result in decreased student interest, participation, and understanding. Meanwhile, existing educational technologies have not been maximized. This study aims to analyze the use of Wordwall quiz-based interactive learning media in improving student involvement and understanding in Quran and Hadith lessons. This research employs a qualitative approach with a case study method, and data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The subjects of the study include a Quran and Hadith teacher, the principal, and five students from grade IV. The key findings of this study indicate that the use of Wordwall, especially the Group Sort feature, has a positive impact on student participation, motivation, and activity during the learning process. Students become more enthusiastic and engaged when the material is presented in a fun and interactive game format. However, the use of this media is still limited and uneven among teachers, particularly senior teachers who prefer traditional methods. Additionally, the school has the necessary infrastructure, such as a 50-inch TV, but there is still a need for teacher training and mentoring to improve the use of technology in the classroom. The implications of this study highlight the importance of enhancing teacher competency in educational technology to create a more interactive, relevant, and engaging learning experience in the digital era.

This is an open-access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Misbahul Munir

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Indonesia; munirmisbah2008@gmail.com

INTRODUCTION

Pembelajaran Al-Quran dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan untuk membangun dasar keimanan, memahami ajaran, serta mengamalkan nilai-nilai Islam sejak usia dini kepada siswa (Fauziah, 2023; Jannah & Jumari, 2024; Pangastuti et al., 2025; Sabarudin et al., 2023). Proses ini seharusnya tidak hanya berfokus pada hafalan (*tahfiz*), tetapi juga memberi perhatian pada pemahaman (*tafaqquh*) dan penghayatan terhadap isi Al-Quran dan Hadis secara menyeluruh (Ismail et al., 2023; Rekan & Mokhtar, 2025; Setiawan et al., 2025). Untuk mencapai tujuan yang beragam ini, diperlukan metode pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif serta psikologis anak-anak di usia sekolah dasar (Harahap, 2024; Purnomo & Mansur, 2024; Widiawati & Firman, 2025). Pembelajaran yang melibatkan interaksi dan partisipasi siswa diyakini dapat meningkatkan motivasi, minat, dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan (Baroroh & Prastowo, 2023; Nasution et al., 2025; Ramadan et al., 2025). Oleh karena itu, terciptalah suasana belajar yang tidak hanya efektif dalam hal akademik tetapi juga memberikan makna spiritual bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti permainan berbasis edukasi, telah terbukti secara teori mampu menciptakan suasana belajar yang seru, mengurangi stres akademis, serta meningkatkan partisipasi siswa (Ali et al., 2025; Cohen & Wills, 1985; R & Thohir, 2024; Rabbi et al., 2026). Ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya (Nabiila Tsuroyya Azzahra et al., 2025). Media seperti ini memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang kegiatan yang memicu rasa ingin tahu dan jiwa eksploratif anak (Awwaliyah & Hafidz, 2024; Nurhalisa et al., 2025).

Salah satu platform yang berpotensi untuk mewujudkan prinsip pembelajaran interaktif adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang memfasilitasi para pendidik untuk menciptakan berbagai macam media kuis dan permainan edukasi, seperti penyocokan, kuis, pencarian kata, dan anagram, dengan tampilan yang menarik dan mudah disesuaikan (Septiani et al., 2025). Platform ini memberikan kemungkinan untuk menyajikan konten dengan cara yang fleksibel, sehingga materi yang bersifat teoretis dan normatif seperti Al-Quran dan Hadis dapat disajikan dalam bentuk kegiatan yang lebih nyata dan menantang bagi peserta didik. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan melalui platform seperti *Wordwall* didukung oleh penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar dan minat siswa di berbagai mata pelajaran (Oktaviasari et al., 2024). Dengan demikian, *Wordwall* memiliki potensi untuk menjadi penghubung antara konten agama tradisional dengan metode pembelajaran modern yang lebih disukai oleh generasi digital native.

Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara informal dengan beberapa pengajar di MI Al Jawahir Sampang, terungkap bahwa pengajaran Al-Quran Hadis masih didominasi oleh cara tradisional. Metode seperti ceramah, sesi tanya jawab yang sederhana, dan tugas menghafal masih menjadi pilihan utama dalam aktivitas belajar di kelas. Walaupun pendekatan ini memiliki keunggulan dalam menyampaikan pengetahuan secara langsung, dalam praktiknya seringkali kesulitan untuk mempertahankan perhatian dan minat siswa secara maksimal, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman lebih dalam. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran cenderung satu arah dan partisipasi siswa terasa terbatas (SOWIP, 1968).

Ketersediaan alat dan fasilitas pendukung teknologi pendidikan di MI Al Jawahir sudah ada, seperti proyektor LCD, Interactive Flat Panel (IFP) dan akses internet yang terbatas. Namun, penggunaannya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif masih sangat rendah. Sebagian besar media pembelajaran yang digunakan bersifat tetap, seperti buku pelajaran, gambar, atau papan tulis. Para guru menghadapi tantangan terkait keterampilan dan rasa percaya diri untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran digital yang lebih interaktif. Ini mengakibatkan potensi infrastruktur teknologi yang ada belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Dampak kondisi ini dapat dilihat dalam dinamika pembelajaran di kelas. Para siswa menunjukkan tanda-tanda kebosanan dan kurang aktif saat pelajaran berlangsung, terutama ketika materi yang disampaikan berbentuk hafalan atau penjelasan tentang konsep yang sulit dipahami. Hubungan antara siswa dengan materi, guru, dan teman sekelas cenderung minim. Padahal, mata pelajaran Al-Quran Hadis kaya dengan nilai-nilai kehidupan yang seharusnya bisa diolah dan dibahas lebih interaktif. Rendahnya tingkat interaksi ini berpotensi menghalangi pemahaman nilai-nilai ajaran Islam yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran (Zaini, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas, tampak adanya perbedaan yang cukup besar antara cita-cita pembelajaran Al-Quran Hadis yang bersifat interaktif, kontekstual, dan menggunakan teknologi dengan kondisi nyata di MI Al Jawahir Sampang yang masih bergantung pada metode tradisional serta terbatasnya penggunaan media digital. Di satu sisi, teori dan kemajuan teknologi memberikan alternatif berupa media interaktif seperti *Wordwall* yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Namun, di sisi lain, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan kurang bervariasi, interaksi yang terbatas, dan belum adanya pemanfaatan teknologi secara maksimal. Perbedaan ini dapat mengurangi efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran yang menyeluruh.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilaksanakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara langsung bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis kuis *Wordwall* dalam pengajaran Al-Quran Hadis di MI Al Jawahir Sampang. Analisis ini akan difokuskan pada cara implementasi, tanggapan siswa, kendala yang dihadapi oleh guru, serta dampak awal yang terlihat terhadap motivasi dan interaksi belajar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai potensi dan tantangan dalam mengintegrasikan teknologi sederhana seperti *Wordwall* dalam pendidikan agama Islam di tingkat dasar.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan ilmiah dan pertimbangan praktis bagi para pendidik, khususnya bagi guru Al-Quran Hadis, agar mulai menggunakan serta berinovasi dengan media pembelajaran digital yang mudah diakses. Selain itu, studi ini juga dapat memberikan saran kepada pihak madrasah dalam merancang program pelatihan atau pendampingan yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan teknologi pedagogik (TPACK) para guru (Dharin et al., 2025; Habil et al., 2025). Dengan begitu, penelitian ini tidak hanya menjawab ketidakcocokan teoritis, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Studi kasus merupakan suatu metode kajian penelitian yang fokus terhadap objek tunggal seperti sebuah program, individu, suatu kelompok, suatu lembaga atau institusi, ataupun organisasi (Abduh et al., 2023). Dalam hal ini proses pembelajaran intraktif berbasis kuis *wordwall* dalam pembelajaran Al-Quran Hadis. Pendekatan kualitatif peneliti gunakan karena memungkinkan mengeksplorasi secara rinci terkait peran, proses, dan dampak pembelajaran intraktif berbasis kuis *wordwall* pada maple Al-Quran Hadis. Studi kasus digunakan karena penelitian difokuskan pada satu lokasi atau kasus tertentu yang dianggap representatif (Poltak, 2024). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran dan proses supervisi, wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk menggali informasi pandangan belajar mereka tentang pembelajaran intraktif berbasis kuis *wordwall*, serta dokumentasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, seperti penerapannya waktu didalam kelas, program pembinaan, dan laporan evaluasi (Suryana et al., 2024).

Setelah data terkumpul, proses analisis dilakukan melalui tiga tahapan: reduksi data (menyaring dan menyederhanakan data penting), penyajian data (mengorganisasi informasi agar mudah dipahami), dan penarikan kesimpulan (merumuskan temuan berdasarkan pola yang ditemukan dalam data). Proses ini dilakukan secara berulang untuk memastikan hasil analisis akurat dan valid (Sahgal, 2024)

Lokasi penelitian ditetapkan di MI Al Jawahir Malaka Sampang, karena sekolah ini dikenal memiliki komitmen kuat dalam penerapan nilai-nilai keislaman melalui budaya. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru Al-quran hadis, ada juga kepala sekolah yang berperan sebagai pengawas pelaksanaan program, serta 5 orang siswa dari kelas. Teknik pengambilan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling yakni dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu (Adhimah, 2020). Adapun kriteria yang ditentukan oleh peneliti sebagai subjek penelitian adalah mereka yang terlibat pada kegiatan yang diteliti, mengetahui dan memahami informasi terkait penelitian. Strategi ini dilakukan untuk memperoleh sudut pandang yang beragam dan representatif dari berbagai peran, baik pelaksana, pengawas, maupun penerima manfaat program.

FINDINGS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilakukan dilembaga MI Al Jawahir Malakah Sampang, peneliti mulai melakukan observasi pada tanggal 25 November 2025, MI Al Jawahir merupakan sebuah lembaga dibawah naungan Pondok Pesantren Al Asy'ari yang terdiri dari 6 kelas, MI Al Jawahir mempunyai program unggulan yaitu program tahfizd untuk kelas 3-6. dari hasil observasi yang peneliti temukan dilapangan proses pelaksanaan pembelajaran di MI Al Jawahir di mulai pada jam 06:30 yang mana semua siswa sebelum jam 07:00 yak ni sebelum masuk ke mata pelajaran diwajibkan mengikuti program cara cepat membaca al-quran dengan menggunakan Metode Qurani Sidogiri. dilanjut dengan pembelajaran yang sudah di tentukan oleh lembaga yakni mata pelajaran pada umumnya pada jam 07:00 sampai selesai.

Peneliti melakukan observasi di kelas 4 yang mana sedang melakukan proses pembelajaran, yaitu mata pelajaran al-quran hadis, Hifni, S. Pd.I sebagai salah seorang guru mata pelajaran Al-quran hadis bisa disebut humoris didalam kelas, yakni ketika melakukan proses pembelajaran beliau tidak hanya fokus dalam proses penyampaian materi dengan metode ceramah saja, melainkan diselingi dengan candaan yang membuat anak-anak tidak bosan dalam pembelajaran, selain itu peneliti melihat beliau sebelum mengakhiri pembelajaran, memberikan edukasi game kepada siswa berbantuan TV yang disediakan oleh kepala sekolah MI Al Jawahir. media yang digunakan oleh beliau adalah wordwall yang menyajikan Group sort yang menampilkan pilihan surah-surah pendek untuk menyandingkan sesuai dengan urutan ayat yang ditentukan oleh guru, begitulah cara beliau membuat keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran al-quran hadis di kelas 4 MI Al Jawahir.

Pada waktu istirahat peneliti juga menyempatkan wawancara dengan kepala sekolah MI Al Jawahir (Mahrus Ali, S. Pd.I), peneliti mulai tanya-tanya terkait kedisiplinan guru dalam mengajar, fasilitas yang ada, serta proses pembelajaran didalam kelas. Untuk kedisiplinan guru di MI Al-Jawahir Al hamdulillah sesuai dengan waktu yang ditentukan, jadi meskipun tidak dari keseluruhan guru yang ada, 90% guru hadir tepat waktu di lembaga, karena disini guru wajib hadir minimal kuran 5 sebelum pembelajaran di mulai yakni jam 06:25 sudah ada di kantor, karena di jam 06:30 siswa sudah datang dan memulai program, karena disini ada program tahfizd, jadi ada metode pendukung yaitu Metode Qurani Sidogiri (MQS) yang menjadi pembiasaan siswa setiap hari untuk mempermudah dan mempercepat cara membaca Al-Quran dengan benar. Jadi semua guru saling membantu para muallim yang khusus menjadi mentor dalam metode MQS ini (Wawancara dengan Kepala Sekolah, 2025).

Terkait fasilitas yang ada di MI Al Jawahir ini memang mayoritas murni dari yayasan semua, termasuk pembangunan gedung baru ini merupakan hasil swadaya dengan walimurid, semua kalangan sangat antusias dalam membantu proses pembangunan gedung baru MI Al jawahir ini, karena di lembaga ini murni menggratiskan mulai dari SPP dan lainnya dalam artian siswa hanya duduk manis dan belajar yang semngat. Disini juga baru membeli TV ukuran 50 in sebagai sarana untuk guru yang membutuhkan dalam proses pembelajara, pengadaan ini dilakukan karena terkadang ada pembelajaran yang membutuhkan LCD/Proyektor untuk dijadikan sebagai bahan media pembelajarannya, akan tetapi ketika di waktu bersamaan maka ada harus yang mengalah, dari itu kami sebagai kepala sekolah sambal lalu rembuk dengan ketua yayasan untuk pengadaan TV ini, dan alhamdulillah beliau mengiyakan keinginan kami (Wawancara dengan Kepala Sekolah, 2025).

Untuk proses pembelajaran didalam kelas berbagai macam laporan ketika dilakukan evaluasi, ada yang memang guru suka dalam melakukan inovasi dalam pembelajarannya, ada juga yang masih tetap setagnan melakukan pembelajaran seperti biasa pada umumnya yang hanya fokus pada buku ajar dan metode ceramah saja, dan itu banyak dilakukan oleh para guru-guru yang sudah senior. Berbeda dengan guru-guru yang masih muda, merka terkadang ketika laporan dalam rapat evaluasi ada yang menyampaikan pembelajarannya deselingi dengan sambil menunton video sesuai dengan materi yang di ajarkan, ada juga yang sudah menggunakan praltrform berbasis kuis atau game ketika proses pembelajaran, jadi dengan adanya semangat para guru ini saya sebagai kepala sekolah juga mengimbangi sesuai dengan keinginan mereka, dalam artian kalua lembaga mampu insyaallah memenuhi permintaa sesuai

dengan yang diinginkan agar semangatnya tidak pudar untuk mencerdaskan anak bangsa (Wawancara dengan Kepala Sekolah, 2025).

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran yang interaktif adalah proses belajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi atau berbagai jenis media. Media pembelajaran interaktif adalah alat yang dirancang dengan sebuah program atau perangkat lunak yang saling mendukung sehingga mampu berfungsi secara interaktif (Rahmanto et al., 2023). pembelajaran interaktif di MI Al Jawahir itu sendiri sudah mulai berjalan mulai sejak semester ganjil ini, para guru sudah mulai memanfaatkan media-media yang ada seperti LCD dan TV sebagai pendukung dalam keterlibatan siswa untuk sama-sama aktif dalam proses pembelajaran, dalam hal ini siswa tidak hanya sebagai pemirsa pendengar seta saja, melainkan siswa diajak aktif untuk berfikir dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan intraktif ini. Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: 1) memiliki lebih dari satu jenis media yang terintegrasi, contohnya mengkombinasikan elemen suara dan gambar. 2) memiliki sifat interaktif, yang berarti mampu menampung tanggapan dari pengguna. 3) memiliki sifat mandiri, yaitu menyajikan informasi dengan cara yang mempermudah sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bantuan orang lain (Education et al., 2025).

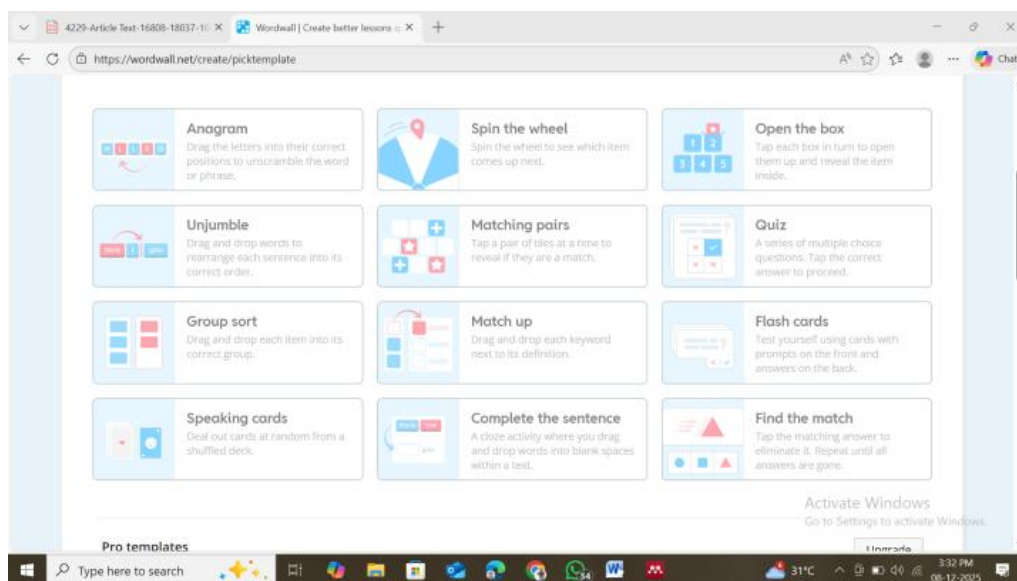
Penggunaan media pembelajaran intraktif berbasis kuis wordwall dalam pembelajaran Al-Quran Hadis merupakan media yang sudah berjalan dan di implementasikan dalam proses pembelajaran pada siswa MI Al Jawahir, sebagai sarana inovasi para guru dalam penggunaan media teknolgi dalam pembelajaran berbagai cara dan pendekatan sudah dilkauan, termasuk salah satu inovasi guru dalam menghidupkan kelas serta membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran yaitu penggunaa *kuis wordwall* dalam menguji kepaahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya pada saat itu juga.

Platfrom Wordwall

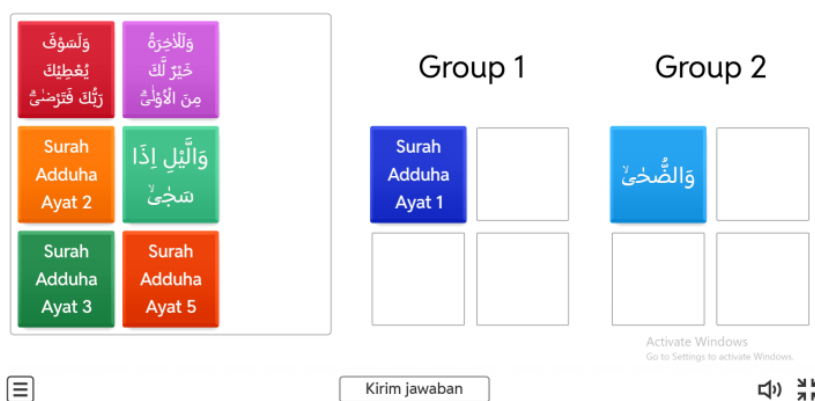
Wordwall adalah aplikasi berbasis gamifikasi digital dengan berbagai fitur game dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini cocok bagi pendidik dapat digunakan mengkreasikan metode penilaian pembelajaran, selain itu game ini dapat dimainkan secara offline dengan fasilitas Printable (Manusia et al., 2021). Wordwall, sebagai platform pembelajaran daring, menawarkan fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Nurhalisa et al., 2025).

Media permainan interaktif *wordwall* adalah platform berbasis web yang dapat diakses secara daring, digunakan sebagai alat untuk mengajar serta mudah dalam penggunaannya yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar dalam kegiatan belajar baik secara langsung maupun secara online (Auliya et al., 2025; Patonah et al., 2025; Yakubu et al., 2025). *Wordwall* adalah sebuah platform yang dirancang untuk menghasilkan pengalaman belajar interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, menggunakan perangkat teknologi yang terhubung ke internet, seperti komputer, tablet, smartphone, dan lainnya (Badawi, 2025; Indasari, 2026; Japheth et al., 2025). sedangkan dari hasil belajar Al-Quran Hadis di MI Al Jawahir merupakan salah satu kegiatan berbasis kuis yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi tentang pecapaian dan kepaahaman siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan guru.

Pencapaian belajar adalah evaluasi dari hasil-hasil aktivitas belajar yang dialami siswa setelah menjalani proses pembelajaran (Publications & Technology, 2016).



Gambar 1 : Gambar beranda pilihan kuis *wordwall*



Gambar 2 : Tampilan *Group Sport* kuis *wordwall*



Gambar 3 : Pelaksanaan kuis *wordwall* didalam kelas

Berdasarkan Dokumen 4, para siswa menyaksikan dan memahami cara menggunakan kuis Wordwall setelah mereka terlibat dalam mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Mereka secara bergantian mencoba untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kuis yang tersedia di Wordwall hingga semua kelompok memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Untuk memulai, guru mengaktifkan kuis Group Sport di Wordwall dengan mengeklik tombol mulai dan kemudian permainan berlangsung. Selain itu, siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi serta sangat bersemangat untuk maju dan menjawab soal-soal yang berkaitan dengan pencocokan ayat dan lafaz dalam pelajaran Al-Quran Hadis. Penggunaan kuis Wordwall Group Sport terbukti membantu aktivitas belajar siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar yang mereka capai. Di samping itu, media pembelajaran kuis Wordwall Group Sport membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan ketika mereka menemui kesulitan dalam menjawab soal, khususnya dalam pelajaran Al-Quran Hadis, dan semangat siswa dalam berpartisipasi dalam permainan kuis Wordwall Group Sport juga sangat terlihat.

Pengertian Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Mempelajari topik Al Quran Hadits tidak bisa dipisahkan dari pemahaman mengenai Pendidikan Agama Islam. Al-Quran Hadits merupakan bagian dari kategori mata pelajaran PAI. Pembelajaran Al-Quran Hadits umumnya disampaikan di madrasah, bukan di sekolah umum.

Berdasarkan Lampiran I dari Keputusan Menteri Agama Nomor 183 tahun 2019 mengenai Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di madrasah, mata pelajaran Al-Quran Hadits termasuk dalam salah satu kelompok mata pelajaran PAI. Diungkapkan dalam Bab IV mengenai pengajaran PAI dan Bahasa Arab, bahwa proses pembelajaran PAI di Madrasah meliputi berbagai cabang ilmu seperti Al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (Madrasah et al., 2019).

Penerapan metode belajar Al-Quran Hadis dalam pembelajaran intraktif adalah kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh para pengajar Al-Quran Hadits. Hal ini berarti bahwa pengalaman para guru dalam menjalani pendidikan berperan penting dalam menentukan apakah mereka tetap memiliki kompetensi dalam mengajar Al-Quran Hadis. Suasana pembelajaran akan terasa lebih aktif ketika para siswa sangat antusias dalam suatu pembelajaran sehingga dapat dinilai melalui tingkat kesemangatan ketika diberikan materi dengan diselipkan permainan atau kuis. Dengan kata lain, dalam keterampilan membuat suasana nyaman siswa senang dalam pembelajaran, para guru diharapkan memiliki kualitas pendidikan, kemampuan penglihatan, inovasi yang bagus, pemahaman tata bahasa, serta metode pengajaran yang baik untuk menyampaikan materi kepada siswa (Harpiani et al., 2025; Ramadhani & Anas, 2025).

Tujuan daripada mata pelajaran Al-Quran Hadis di Madrasah Ibtidaiyah dijelaskan dalam Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 mengenai Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab diantaranya 1. Memberikan keterampilan dasar kepada siswa dalam membaca, menulis, serta membiasakan dan mengembangkan minat membaca Al-Quran dan Hadis 2. Memberikan penjelasan serta pemahaman yang mendalam mengenai isi Al-Quran dan Hadits melalui contoh serta kebiasaan 3. Mengembangkan dan

mengarahkan perilaku siswa dengan merujuk pada isi dari ayat-ayat Al-Quran dan Hadits (Aulia Mufti et al., 2024; Fauziah et al., 2021; Sefiana et al., 2025).

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis kuis Wordwall, khususnya fitur Group Sort, memberikan efek yang positif terhadap proses belajar Al-Quran Hadis di MI Al Jawahir Sampang. Penerapan ini berhasil meningkatkan partisipasi, aktivitas, dan motivasi belajar siswa, serta mengubah suasana kelas yang sebelumnya cenderung tidak aktif menjadi lebih partisipatif dan menyenangkan.

Namun, penerapan teknologi ini masih belum merata dan menghadapi tantangan utama yaitu kurangnya penguasaan teknologi di antara para guru, terutama yang lebih berpengalaman. Oleh karena itu, diperlukan usaha yang terencana dari pihak madrasah untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan guna meningkatkan kompetensi teknologi pedagogik (TPACK) para pendidik. Dengan dukungan yang memadai, media seperti Wordwall dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk memberikan pembelajaran agama yang lebih relevan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

REFERENCES

- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Abdullah, R., & Afgani, M. W. (2023). Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 44–87.
- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Aulia Mufti, Z., Syafruddin, Rehani, Yusmanila, & Zuzano, F. (2024). Transformasi Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis dalam Pendidikan Agama Islam untuk Menghadapi Revolusi Industri 5.0. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 5(2), 572–588. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1248>
- Auliya, A., Latifah, S., Sodikin, S., & Abrori, M. S. (2025). Phypox-Integrated Problem-Based E-Worksheets to Train Students' Collaborative Skills in Physics Learning. *Online Learning In Educational Research (OLER)*, 5(2), 259–275. <https://doi.org/10.58524/oler.v5i2.739>
- Awwaliyah, N. S., & Hafidz. (2024). Eksplorasi Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran PAI Berbasis Media Audio Visual. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 282–291. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i2.874>
- Badawi, H. (2025). Linguistic Equity in Digital Age Education: A Critical Examination of Language Hierarchies, Technological Bias, and Multilingual Pedagogies. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 21(2), 134–142. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v21i2.973>
- Baroroh, U., & Prastowo, A. (2023). Rancangan brain based learning dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam sekolah dasar. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(2), 192–204. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i2.609>
- Cohen, S., & Wills, T. A. (1985). Stress, social support, and the buffering hypothesis. *Psychological Bulletin*, 98(2), 310–357. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.98.2.310>
- Dharin, A., Setiawan, A., Nugroho, I. S., Sahabuddin, E. S., & Priyanto, D. (2025). Analysis of TPACK-Based Learning for Teachers of Madrasah Tsanawiyah in Banyumas Regency,

- Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 282–303. <https://doi.org/10.31538/nzh.v8i2.118>
- Education, I. R., Media, L., & Islam, P. A. (2025). *No Title*. 12(1), 157–170.
- Fauziah, I. (2023). Urgensi Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik melalui Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 8(1), 87–102. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v8i1.5312>
- Fauziah, I., Agama, I., Negeri, I., & Tulungagung, I. (2021). *No Title*. 8, 1–18.
- Habil, M. N., Nastiti, L. R., & Sulistyowati, S. (2025). Peningkatan Dinamika Pembelajaran Matematika melalui Integrasi Model TGT dan Media Interaktif Berbasis TPACK di Madrasah Ibtidaiyah: Improving Mathematics Learning Dynamics through the Integration of the TGT Model and TPACK-Based Interactive Media in Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 707–716. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i3.1033>
- Harahap, N. (2024). Application Of Cognitive Learning Theory In Improving Students' Critical Thinking Skills. *Interdisciplinary Journal of Social Sciences*, 1(2), 79–86. <https://doi.org/10.59373/ijoss.v1i2.80>
- Harpiani, S., A.m, M. I., Ampry, E. S., Setiawan, A., & Sridelia, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Digital sebagai Upaya Mengatasi Problematika Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar: Development of Digital Flash Card Learning Media as an Effort to Address Language Skill Challenges in Elementary Schools. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 553–565. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i3.1012>
- Indasari, N. L. (2026). Modelling Acceptance of Artificial Intelligence Technology among Pre-service Teachers in Islamic Higher Education. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 5(1), 22–39. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v5i1.241>
- Ismail, S., Mustafa, N. M., Shahrudin, S. A., Yahaya, M., Razali, K. S., & Sapiuddin, U. U. (2023). Pre-School Qur'an Memorization Digital Application Requirements. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(2), Pages 2768–2779. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v12-i2/18111>
- Jannah, M., & Jumari, J. (2024). Penerapan Metode Proyek Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 245–254. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v13i2.1702>
- Japheth, T., Gbule, N. J., & Opara, C. (2025). Shaping Identities, Shaping Futures: The Socio-Religious Impact of Digital Culture on Nigerian Youth. *Khazanah Journal of Religion and Technology*, 3(1), 9–17. <https://doi.org/10.15575/kjrt.v3i1.2067>
- Madrasah, D. K., Jenderal, D., Islam, P., Agama, K., & Indonesia, R. (2019). *KEPUTUSAN MENTERI AGAMA TENTANG*.
- Manusia, P., Nur, A., Surahmawan, I., Arumawati, D. Y., & Palupi, L. R. (2021). *Proceeding of Integrative Science Education Seminar Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem*. 1, 95–105.
- Nabiila Turoyya Azzahra, Septa Nur Laila Ali, & M Yunus Abu Bakar. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Nasution, M., Padya, A. D., Sitepu, M. S., Wanda, K., & Ayu, L. (2025). Pop-Up Books as a Learning Innovation: Their Influence on Elementary School Students' Motivation to Learn. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 436–443. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.940>
- Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandes, Y. R., & Fasli, M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151–159. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.867>

- Oktaviasari, H., Pratiwi, D. E., & Hastungkoro, H. N. A. (2024). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika Pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 30–36. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.128>
- Pangastuti, R., Suyudi, H. M., Bahtiar, M., Erfansyah, N. F., & Abdullah, Z. (2025). Education Management Strategies for Internalizing Moderate Religious Values in Learning Quran, Hadith, and Aqeedah Akhlaq in Madrasah Ibtidaiyah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v6i1.1544>
- Patonah, S., Budiati, I., & Hayat, M. S. (2025). Practicality of STEAM–SDGs-Based IPAS Learning for Vocational Students in the Green Economy Era. *Online Learning In Educational Research (OLER)*, 5(2), 369–394. <https://doi.org/10.58524/oler.v5i2.884>
- Poltak, H. dan R. R. Widjaja. (2024). “Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif.” Teknik Lokal (2024). *Jurnal Publisitas*, 2(2), 50–58. <https://doi.org/10.59810/localengineering>
- Publications, S., & Technology, E. (2016). *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology 2016*. (20), 929–940.
- Purnomo, D., & Mansur, A. (2024). Jurnal jendela pendidikan. *Jendelaedukasi.Id*, 01(02), 48–60.
- R, A. A. M., & Thohir, M. (2024). Cognitive Disputation Through Sholawat Burdah To Overcome Stress of a Santri In Pesantren. *Interdisciplinary Journal of Social Sciences*, 1(2), 67–78. <https://doi.org/10.59373/ijoss.v1i2.62>
- Rabbi, M. F., Pranto, U. H., & Sheikh, M. L. (2026). Beyond Deadlines: Academic Stress, Mental Health Risks, and Coping Inequities at Khulna University. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 5(1), 82–100. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v5i1.233>
- Rahmanto, A. A., Salshabella, D. C., & Rahmawati, D. R. (2023). *TINJAUAN PUSTAKA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI PENDIDIKAN INDONESIA*. 145–159.
- Ramadan, R., Kaharu, S. N., Nuraini, N., Zulfuraini, Z., & Tadeko, N. (2025). Peran Strategis Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 209–220. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.857>
- Ramadhani, F., & Anas, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 369–376. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.929>
- Rekan, A. A., & Mokhtar, M. I. (2025). The Development of Eco-Tahfiz In Malaysia: Bridging Islamic Education and Environmental Sustainability. *Ulumuna*, 29(1), 1–31. <https://doi.org/10.20414/ujs.v29i1.1431>
- Sabarudin, M., Ayyubi, I. I. A., Rohmatulloh, R., & Indriyani, S. (2023). The Effect of Contextual Teaching and Learning Models on Al-Quran and Hadith Subjects. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(2), 129–142. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i2.43>
- Sahgal, A. (2024). Опыт аудита обеспечения качества и безопасности медицинской деятельности в медицинской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасность» No Title. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Sefiana, S. D., Hidayati, E. W., & Albab, H. A. U. (2025). Praktik Metode Resitasi dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadist. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 21(1), 57–68. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v21i1.989>
- Septiani, L. E., Suidiana, I. N., Putrayasa, I. B., Studi, P., Dasar, P., Pascasarjana, P., & Ganesha, U. P. (2025). Media Game Edukasi Wordwall Topik Bentuk Bumi Dalam. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 15(1), 85–98.
- Setiawan, H., Kausar, S., Hakim, M. N., & Husna, F. A. (2025). Integrating Tahfidz Program Management for Comprehensive Student Character Development. *Kharisma: Jurnal*

- Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 44–59.
<https://doi.org/10.59373/kharisma.v4i1.63>
- SOWIP. (1968). Contemporary Education. *Arthritis*, 11(2), 296–300.
- Suryana, M. N., Nurkholis, & Sutisno, A. N. (2024). Dampak Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 2 Tegaltaman. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4867–4874.
- Widiawati, L., & Firman. (2025). The Effectiveness of Group Counseling Services Using the Cognitive Behavior Modification (CBM) Approach in Preventing Relational Aggression in Students. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 6(2), 292–304.
<https://doi.org/10.31538/tijie.v6i2.1686>
- Yakubu, M. A., Sain, Z. H., Lawal, U. S., Budiman, S. A., & Permana, D. (2025). Analysis of Online Academic Writing Tools Usage among Postgraduate Students in North-west Nigeria. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 1–13.
<https://doi.org/10.59373/kharisma.v4i1.69>