

Penerapan Media Digital *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di TPA Al-Amanah

Risma Ayu Ningtyas¹, Heny Narendrany Hidayati²

¹Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta; rismaayuning.tys@gmail.com

²Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta; heny.fitk@yahoo.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Digital *Wordwall*
Media;
Learning Interest;
SKI

Article history:

Received 2025-10-14

Revised 2025-11-12

Accepted 2025-12-17

ABSTRACT

Many students have not followed the Islamic Cultural History (SKI) learning optimally. This is due to their negative views on history subjects that only review the past, are boring and contain repetitive stories. Therefore, interactive digital media are needed that can attract students' attention and can form students' enthusiasm in the SKI learning process. One of the digital media used is *wordwall*. This article is compiled based on the author's experience as a teacher at TPA Al-Amanah who found that the lecture method was less effective in delivering SKI material. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques can be done through interviews, class observations and documentation. The results of the observation showed that there was an increase in student participation and interest in SKI learning at TPA AL-Amanah after using digital *wordwall* media. Students are more active, ask questions and show interest in the material because the nature of the *wordwall* itself is interactive and encourages fun learning.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Risma Ayu Ningtyas: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta;
rismaayuning.tys@gmail.com

1. INTRODUCTION

Salah satu elemen yang penting dalam proses pembelajaran selain tujuan dan strategi pembelajaran adalah media pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi namun media juga sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa pada materi yang akan disampaikan. Saat ini media tidak hanya terbatas pada papan tulis dan buku saja. Berbagai media pembelajaran modern yang efektif untuk menunjang

pembelajaran seperti media digital, audio, audiovisual, dan sebagainya (Fadilah, et al., 2023). Walaupun demikian, untuk mengimplementasikan media digital tidak semudah membalikkan telapak tangan. Banyak pendidik yang belum mampu dalam memahami fitur-fitur dalam media digital yang asing. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang seharusnya menjadi titik perhatian didalam era digital ini. Banyak siswa di zaman ini lebih tertarik kepada pembelajaran yang memanfaatkan media digital dalam proses pembelajarannya. Karena media digital dirancang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran SKI yang dianggap membosankan (Pinta, et al., 2024).

Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang muncul dalam era digital ini adalah *wordwall*. *Wordwall* memiliki banyak kelebihan yang ia tawarkan selain mudah digunakan, banyak template media pembelajaran yang ditawarkan secara gratis kepada penggunaanya. Selain itu, akses penggunaan yang terkesan *friendly* memudahkan pendidik dalam pengoperasian media digital tersebut. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) banyak pendidik yang belum memanfaatkan media digital sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa. Banyak pendidik yang masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materinya. Padahal, menggunakan media digital menurut peneliti dapat meningkatkan pemahaman akan materi yang secara abstrak dijelaskan. Penggunaan media digital seperti *wordwall* mampu menggambarkan konsep secara lebih jelas dan mudah, dibanding menggunakan metode ceramah yang seringkali membuat siswa mengantuk dan tidak fokus akan materi yang disampaikan oleh guru (Nuraeni et al., 2023).

Azizah Rahma, Hamdi Karim, dan Linda (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan media digital *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan peningkatan minat siswa di SMPN 3 Kecamatan Gaguak. Sifat *wordwall* yang interaktif dan tergamifikasi melibatkan siswa, mendorong partisipasi aktif dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, sehingga siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil studi oleh Surahwaman et al. (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat diuji di lapangan dengan predikat yang sangat baik dalam setiap aspek, termasuk aspek material dengan persentase 86,67 persen, aspek desain dengan persentase 90 persen, dan aspek media dengan persentase suatu persentase 85 persen. Sama halnya dengan hasil studi Khairunisa (2021) yang menyatakan bahwa dengan media *wordwall* siswa dapat lebih mudah memahi materi pembelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan media digital *wordwall* yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran sejarah di Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Amanah. Selanjutnya, peneliti telah menyusun beberapa rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran SKI di TPA Al-Amanah? Serta apakah media ini dapat meningkatkan minat belajar anak pada mata pelajaran sejarah?. Penelitian yang

dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media digital *wordwall* dalam menumbuhkan minat siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

2. METHODS

Penelitian ini merupakan studi kasus (*Case Studies*) di mana peneliti melakukan analisis secara mendalam terhadap suatu program, peristiwa, kegiatan, proses atau individu. Setiap kasus dibatasi oleh rentang waktu tertentu serta data yang dikumpulkan melalui berbagai Teknik pengumpulan informasi sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan (Rukiminingsih, dkk., 2020). Focus penelitian ini adalah menganalisa secara mendalam penerapan media digital *wordwall* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA AL-Amanah. Dengan menggunakan Pendekatan deskriptif dalam penelitian kualitatif untuk menganalisis, merangkum dan mengumpulkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Pendekatan ini dipilih karena data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata dan gambar bukan angka. Lokasi penelitian merupakan tempat yang dituju dan dibutuhkan untuk memperoleh informasi penelitian, hal ini dilaksanakan di tempat dimana peneliti mengajar yaitu TPA Al-Amanah, Jelambar, Jakarta Barat.

Menurut Hasan Umar dalam Surokim (2016) Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian. Juga dimana dan kapan penelitian dilakukan, bisa juga ditambahkan dengan hal-hal lain jika dianggap perlu. Dengan itu, objek penelitian ini meliputi guru TPA AL-Amanah dan peserta didik dari kelas 3A yang berjumlah 20 siswa. Informasi tambahan akan diperoleh melalui hasil observasi dan dokumentasi pada saat penelitian berlangsung. Tahapan yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi studi literature, pengurusan surat pengantar penelitian dan observasi dari kampus, observasi ke lapangan dan melakukan wawancara kepada guru TPA Al-Amanah, lalu berperan sambil mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung hasil penelitian. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman yang mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data untuk menarik kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilah data penting dari keseluruhan data yang telah terkumpul, kemudian menyajikannya secara sistematis agar mudah difahami dan dapat diuji keabsahannya. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan yakni penafsiran makna terhadap data sesuai dengan konteksnya, bukan dalam perhitungan kuantitatif (Sapto et al., 2020).

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Kondisi Awal Pembelajaran SKI di TPA Al-Amanah

Sebelum melakukan penelitian secara langsung peneliti sudah menemukan

masalah yang timbul dalam lingkungan mengajar peneliti sendiri. Salah satu masalah yang muncul yaitu kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti beberapa pelajaran dikarenakan pendidik hanya memanfaatkan metode konvensional seperti ceramah. Metode ceramah adalah teknik pembelajaran tradisional yang paling lama digunakan oleh guru karena sifatnya yang praktis dan efisien dalam menjangkau banyak murid dikelas, bisa disimpulkan bahwa rata-rata murid atau pendidik pasti pernah menggunakan dan merasakan metode tersebut. Metode ceramah adalah proses penyampaian materi secara lisan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar atau biasa disebut juga pidato (Wirabumi., 2020. Hal.108). Metode ceramah bisa dikatakan efektif dalam menyampaikan pembelajaran apabila seorang guru benar-benar dapat menguasai bahasa yang menarik perhatian peserta didik dan mengetahui penempatan kapan harus digunakannya metode tersebut agar siswa pun terlibat aktif dalam pembelajaran.

TPA Al-Amanah adalah salah satu pendidikan informal yang menerapkan metode tersebut. Jika diperhatikan banyak siswa yang kurang antusias dan tidak fokus terhadap pembelajaran karena kurangnya keterlibatan aktif siswa didalam pembelajaran. Melalui observasi awal yang dialami penulis bahwa, guru hanya terfokus kepada materi yang disampaikan tanpa melihat respon siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran SKI tampak membosankan. Karena guru menggunakan metode ceramah maka fokusnya hanya terhadap sumber materi yang ia dapat dan bagaimana cara menyampaikannya kepada siswa (Aisyah., & Lina Zahro. (2023). Guru hendaknya tidak hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga menekankan pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Menurut informasi yang dikumpulkan bahwa penyebab kurang minatnya siswa terhadap pendidikan yaitu karena penggunaan metode dan media yang masih sangat tradisional di era perkembangan teknologi pada saat ini (Syahril, Pagarra, dan Rahim, 2021). Oleh karena itu, guru seharusnya dapat menemukan metode atau media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran SKI itu sendiri. Seharusnya guru dapat mengembalikan citra mata pelajaran SKI sebagai mapel yang sangat informatif terhadap perkembangan dunia sampai pada saat ini. Banyak media digital yang dapat digunakan seperti *power point* (PPT) sebagai bahan materi yang akan disampaikan, video pembelajaran yang dapat diperoleh dari sumber manapun, lalu penggunaan media digital *wordwall* untuk melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Farhaniah (2021) mengungkapkan bahwa implementasi media pembelajaran *wordwall* sangat baik untuk menumbuhkan minat belajar siswa. *wordwall* adalah salah satu jenis media digital pendidikan yang disajikan dengan tampilan menarik yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Vista et al., 2020).

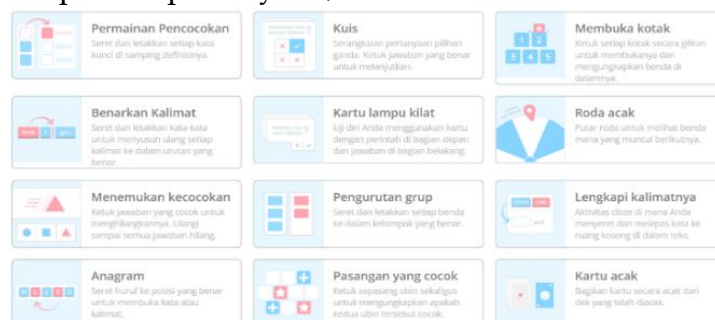
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara secara langsung mengenai implementasi media digital *wordwall* pada

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta dampaknya terhadap minat siswa dalam proses pembelajaran di TPA Al-Amanah. Ada beberapa guru yang sudah menerapkan media digital ini dengan alat yang terbatas seperti laptop dan iPad, karena kondisi lapangan yang hanya berada di pelataran masjid Al-Amanah mengharuskan pendidik untuk memanfaatkan alat pribadi sebagai penunjang pembelajaran dengan media digital ini. Terlihat dari proses observasi yang dilakukan bahwa penerapan media digital *wordwall* sudah mulai dilakukan khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Khulafaur Rasyidin di TPA Al-Amanah

Media digital *wordwall* adalah sebuah platform website pembelajaran berbasis teknologi yang dapat melibatkan aktif siswa di dalam kelas. Menurut Harsanti & Lathifah (2023), media digital *wordwall* merupakan media teknologi pembelajaran berbentuk website yang dimana siswa dapat belajar sambil bermain, suatu website yang menarik minat siswa terhadap materi yang diajarkan dengan banyaknya fitur yang mudah dan fleksible untuk digunakan (Ma'wa., 2024). Ada banyak template gratis yang ditawarkan *wordwall* sendiri, selain mudah digunakan *wordwall* juga informatif yang memungkinkan penggunaan bagi guru yang belum ramah terhadap perkembangan teknologi. Beberapa template media pembelajaran dan *games* yang disediakan sebagai berikut

1. *Maze Chase*: Media yang menawarkan peserta didik untuk berlari menunjuk jawaban yang benar sambil menghindari lawan.
2. *Find The Match*: media yang menampilkan dua gambar yang berpasangan, peserta didik diharapkan dapat mencari pasangan dari gambar-gambar tersebut.
3. *Open the box*: games yang mengharuskan siswa untuk memilih dari banyaknya kotak yg berisi pilihan pertanyaan, dsb.



Gambar 1. Contoh menu utama pada media digital *wordwall* (Sumber: wordwall.net)

Pada proses penerapan media digital *wordwall* di lapangan, fitur yang digunakan oleh guru telah memenuhi karakteristik media yang mengedukasi. Dimana *wordwall* dengan fitur “*Open The Box*” memiliki tantangan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan secara cepat untuk mendapatkan point kelompok secara

rebutan. Soal-soal yang disediakan sesuai dengan materi yang diajarkan dan sebelumnya telah dihimbau untuk tiap kelompok kembali membaca materi yang telah disampaikan. Apabila suatu kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan maka tugas menjawab soal bergantian dengan teman setelahnya, namun untuk siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar diusahakan terus menjawab soal berikutnya yang diajukan dan bebas memilih *box* soal yang diinginkan. Permainan "**Open The Box**" ini sangat menarik. Peserta didik bahkan sering terlalu antusias hingga lupa bergantian dengan temannya. Karena terlalu asyik, mereka menjadi kurang fokus ketika harus menunggu giliran, terutama saat jawaban yang diberikan tidak sesuai. Selain itu, permainan ini mengharuskan strategi dan partisipasi aktif kelompok yang baik untuk menjawab soal dan membantu teman yang paling depan dalam menjawab soal untuk mengumpulkan point sehingga dapat dikatakan menjadi pemenang.

Temuan penelitian pada saat observasi langsung di TPA Al-Amanah yaitu pertama, guru mempersiapkan kelas dengan kalimat pembuka serta berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas, lalu guru menyampaikan apersepsi yang merujuk kepada pembelajaran hari ini. Kedua, menyampaikan materi mengenai *Khulafaur Rayidin* yang ditunjang dengan buku bacaan siswa seperti LKS. Masuk kepada pembelajaran inti yaitu menggunakan media pembelajaran guru menyiapkan ipad sebagai sarana penunjang media digital dalam pembelajaran, lalu guru membuka link yang sebelumnya sudah dipersiapkan untuk pembelajaran hari ini. Selanjutnya, peserta didik membentuk kelompok dengan bantuan fitur "*Random Wheel*" dari *wordwall* yang memungkinkan memilih peserta didik secara random dalam satu kelompok. Setelah terbagi menjadi beberapa kelompok guru kembali menghimbau siswa yang telah berkelompok tersebut untuk kembali memahami materi yang disampaikan. Setelah membaca ulang materi yang telah disampaikan, guru menjelaskan aturan main dalam permainan "*Open The Box*" dari fitur *wordwall*. Lalu guru mengarahkan siswa untuk berbaris dalam tiga kelompok lalu bergantian menjawab soal dibalik *box* yang tersedia. Selanjutnya apabila satu kelompok tersebut tidak bisa menjawab soal maka peserta didik tersebut akan berpindah kepalang belakang dan anggota kedua gantian menjawab soal, apabila bisa menjawab tetap pada barisan awal dan berhak memilih *box* yang diinginkan. Kemudian, guru mencatat *score* yang didapat setiap kelompok di papan tulis, setelah semua *box* soal terbuka guru menghitung jumlah yang didapat perkelompok dan memberikan *reward* berupa jajanan kepada kelompok murid yang mendapatkan *score* tertinggi. Selanjutnya, guru mengulas kembali soal-soal yang tertera di *wordwall* secara bersama-sama dan setelahnya dilakukan kegiatan penutup dan do'a bersama.

Dalam pengamatannya banyak siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, aktif bertanya, menjawab pertanyaan, selalu berpartisipasi dalam kelompok bahkan asik dalam menjawab pertanyaan berbasis game yang sudah *wordwall* rancang. Terbukti bahwa memasukkan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran. Mata

pelajaran sejarah yang menurut mereka membosankan dan monoton kini lebih asyik jika dikombinasikan dengan ide-ide digital yang menarik minat mereka dalam belajar.

Dampak Penggunaan Wordwall terhadap Perubahan Minat Belajar Anak

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar peserta didik di TPA Al-Amanah dengan menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Perubahan minat belajar tersebut dilihat pada saat metode ceramah pada pelajaran sejarah diterapkan, peserta didik cenderung pasif dan tidak memahami apa yang guru sampaikan karena pusat pembelajaran hanya terletak pada guru. Namun, setelah media digital *wordwall* ini diterapkan banyak peserta didik yang aktif berperan dalam pembelajaran serta turut berpartisipasi dalam setiap games yang guru berikan. Cunningham (2000) menyatakan bahwa guru seharusnya tidak hanya sekedar menempelkan kata-kata di dinding dan mengarahkan anak-anak untuk melihatnya. Guru perlu secara khusus memadukan media pembelajaran *wordwall* secara interaktif dengan melibatkan beberapa pendekatan yang sesuai dari beragam karakteristik siswa (Maghfiroh, 2018).

Minat dalam proses belajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya pada proses belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah menyerap materi yang diajarkan. Menurut Slameto dalam Rusmiati (2017) siswa terlihat memiliki minat belajar tinggi apabila ia terlibat aktif dalam pembelajaran, ketertarikan pada materi yang diajarkan, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran (Rusmiati, 2017). Ketiga aspek yang disebutkan tadi menunjukkan kondisi peserta didik TPA Al-Amanah pada saat penggunaan media digital *wordwall* berlangsung. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khoirunnisa (2021) yang menunjukkan bahwa media digital *wordwall* berbentuk gamifikasi mampu menggugah rasa ingin tahu siswa dan menambah pemahaman materi yang diajarkan. *Wordwall* mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dengan tampilan visual dan format seperti permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain tapi tetap mengedepankan aspek penyampaian materi.

Tingkat interaktivitas media digital *wordwall* tidak hanya menciptakan sebuah pembelajaran yang lebih menarik, namun dapat menambah motivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan berbagai fitur yang *wordwall* tawarkan seperti memecahkan *puzzle*, menggabungkan kata, dan menjawab kuis secara interaktif siswa dapat merasakan pencapaian pribadi, membangun rasa percaya diri dalam menjawab soal yang ditanyakan, serta siswa tidak hanya faham secara kognitif tapi juga merasa terhubung secara emosional seperti tertarik, senang, atau merasa pembelajaran yang disampaikan berarti bagi dirinya. Selain itu *wordwall* juga mampu menyesuaikan tingkat kesulitan atau fokus materi berdasarkan respons

siswa, yang dapat memastikan bahwa setiap murid dapat menyelesaikan tantangan pembelajaran sesuai dengan kemampuannya (Fatma et al., 2024).

Penggunaan media digital *wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Al-Amanah membuktikan bahwa adanya peningkatan minat siswa dalam proses pembelajaran. motivasi siswa yang sering kali menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh penggunaan *wordwall* (Tanthowi et al., 2023). Aktivitas yang menarik dan menantang dapat meningkatkan minatnya dalam pembelajaran, dengan merasa terlibat dan termotivasi peserta didik lebih fokus dan tekun dalam memahami materi yang diajarkan. Peran guru juga muncul sebagai faktor kunci keberhasilan menggunakan media *wordwall*. Peserta didik yang mendapat dukungan dan penjelasan lebih lanjut mengenai materi pembelajaran yang diajarkan menggunakan *wordwall* memiliki pemahaman pembelajaran yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru juga turut andil dalam pelibatan aktif dan pemahaman guru terhadap potensi media digital tersebut. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting pada pemahaman kita mengenai dampak penerapan media digital *wordwall* untuk menarik minat belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Temuan ini dapat menjadi dasar bagi para guru untuk memanfaatkan dan mengembangkan teknologi pendidikan secara efektif.

Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Media Digital Wordwall

Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan, penerapan media digital *wordwall* ini membuat peserta didik melupakan betapa rumitnya pelajaran sejarah yang hanya dipenuhi oleh teks-teks yang akan mereka baca, dalam artian penggunaan media ini mampu membuat pembelajaran lebih bermakna. *Wordwall* juga mampu menarik minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Indah Lestari bahwa “penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran SKI, dengan banyaknya fitur yang ditawarkan membuat proses pembelajaran menjadi semakin menarik dan mampu menggugah keaktifan siswa dalam pembelajaran. Banyak peserta didik yang meminta terus melakukan pembelajaran dengan media ini karena memang betul mengasyikkan”.

Bagi peserta didik penggunaan media digital ini juga mampu membuat jiwa kompetitif mereka tersalurkan. Banyak media atau games yang menuntut mereka bersaing dalam menjawab soal yang diberikan. Selain itu dengan menjawab pertanyaan yang diajukan secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi peserta didik dan mengatur kerja sama tim yang baik jika gagal dalam satu soal kuis. Antusiasme mereka terlihat pada saat guru mulai mengeluarkan *device* pendukung seperti ipad dan laptop yang membuat mereka bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlebih jika sudah dimulainya permainan tampak mereka sangat

berstrategi dan bersemangat dalam menjawab soal yang ada dilayar, entah menjawab secara pribadi maupun berkelompok.

Selain terdapat banyak kelebihan dalam penerapannya, ada pula kekurangan yang media digital *wordwall* yang menjadi masalah dalam penerapannya khususnya pada lapangan yang diteliti. TPA Al-Amanah merupakan lembaga pendidikan nonformal yang berlangsung di pelataran masjid Al-Amanah. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan setiap *ba'da* maghrib dengan memanfaatkan ruangan terbuka yang seadanya sehingga penggunaan alat bantu seperti proyektor tidak memungkinkan, namun beberapa guru tetap menginisiasi media belajarnya dengan membawa laptop atau iPad sebagai sarana pendukung dan solusi dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu sebagian guru di TPA Al-Amanah masih kurang informasi mengenai media teknologi yang berkembang di era serba digital ini. Pemanfaatan media dan metode pembelajaran konvensional masih menjadi *top one* dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Penggunaan media digital cenderung baru dan belum banyak diadaptasi oleh seluruh pengajar, sehingga perlunya pendampingan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

4. CONCLUSION

Berdasarkan temuan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital *wordwall* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di TPA Al-Amanah mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. *Wordwall* tidak hanya mampu membuat peserta didik terlibat langsung dan saling bekerja sama antar siswa, namun media digital ini juga mampu membangun koneksi emosional seperti senang, seru, dan menantang dalam proses pembelajaran sejarah, terutama pada materi tentang Khulafaur Rasyidin sesuai dengan isi penelitian yang peneliti lakukan. Walaupun masih ditemui kendala seperti keterbatasan fasilitas dan rendahnya informasi guru mengenai teknologi pendidikan, media ini tetap menunjukkan potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang kreatif dan relevan diterapkan dalam lingkungan pendidikan non-formal.

REFERENCES

- Aisyah., Nur., Lina Zahro., dkk. (2023). "Penerapan Vidio Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI". Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam. Vol.3(4). hal.203
- Fadilah, Aisyah., dkk. (2023) "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran". Journal Of Student Research. Vol.1(2). hal.4
- Fathoni, Abdurrahman. (2011). "Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi". Jakarta: P.T Rineka Cipta. hal.96

- Ma'wa., Putri Fajri. (2024). "Penerapan Media *Wordwall* Kuid Wordsearch Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI". Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia. Vol.2(2). hal.203
- Maghfiroh, Khusnul. (2018). "Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda". Jurnal Profesi Keguruan. Vol.4(1). hal.68
- Nuraeni, Fitri.,dkk. (2023). "Pengaplikasian Wordwal Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar". Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negri. Vol.2(1). hal.61
- Pinta, Azizah Rahma.,dkk. (2024). "Implementasi Penggunaab Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk". Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini. Vol.5(1). hal.127
- Ramanda., Firman., dkk. (2024). "Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman Belajar IPAS Siswa SD". Jurnal Edu Research. Vol 4(4). hal.216
- Rukiminingsih., Adnan. G., Latief. M.A. (2020). "Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas)". Yogyakarta: Erhaka Utama. Cet.I. hal. 102.
- Rusmiati. (2017). "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al-Fatah Sumbermulyo". Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi. Vol.1(1). hal.23
- Haryoko. S., Bahartiar., Arwadi. F. (2020). "Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis)". Makassar: Badan Penerbit UNM. Cet.I. hal. 195
- Surokim., dkk. (2016). "Riset Komunikasi: Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula". Jawa Timur: Pusat Kajian Komunikasi Publik. hal.183
- Syahril, Muhammad., Hamzah Pagarra., & Abdul Rahim. (2021). "Implementasi Problem Based Learning Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tematik Siswa SD." PINISI: Journal Of Teacher Professional. Vol.3(60). hal.452.
- Tanthowi, I., Mahsup, M., Utami, L., dkk. (2023). "Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Justek: Jurnal Sains dan Teknologi, 6(4), 563
- Vista, Erlyanda Runtut., Fida Chasanatun., & Kustini. (2020). "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Game Online *Wordwall* Pada Mata Pelajaran PPKN". Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar. Vol.4(2). hal.273
- Wirabumi., Ridwan. (2020). "Metode Pembelajaran Ceramah". Jurnal Aciet. Vol.1(1). hal.108