

Analisis Efektivitas Media Wordwall dalam Pembelajaran Adab Islami Siswa Sekolah Dasar

Nurjannati¹, Muhaemin², Fatmaridah Sabani³

Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia^{1,2,3}

Corresponding email: nurjannati05@guru.sd.belajar.id

ARTICLE INFO

Article History

Submission : 15-04-2026

Received : 29-05-2026

Revised : 20-07-2026

Accepted : 07-08-2026

Keywords

Wordwall

Islamic Religious Education

Islamic adab

Quasi-experiment

Elementary school

ABSTRACT

This study examined the use of Wordwall in the theme “My Aspiration to Become a Righteous Child” and its effect on elementary students’ understanding of Islamic adab. A quasi-experimental control-group pretest–posttest design involved 26 sixth-grade students at UPT SD Negeri 152 Sukamaju II, North Luwu Regency. Two intact classes were assigned as an experimental group ($n = 13$) and a control group ($n = 13$). Data were collected through 10-item pretests and posttests, a 10-indicator observation sheet, and documentation. Two experts judged the instruments eligible for use. The original individual scores were reanalyzed using descriptive statistics, Shapiro–Wilk and Levene tests, paired-samples t tests, and independent-samples t tests. The experimental mean increased from 49.23 ($SD = 13.82$) to 80.77 ($SD = 13.82$), while the control mean increased from 50.00 ($SD = 12.25$) to 71.54 ($SD = 12.81$). Both groups improved significantly, but the between-group gain difference was not significant, $t(24) = 1.62$, $p = .118$, $d = 0.64$. Observations indicated more active participation during Wordwall-supported learning. Wordwall therefore shows pedagogical promise and a moderate practical effect, but the evidence does not support a strong causal claim. Larger samples and validated behavioral measures are recommended.

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis penggunaan Wordwall pada tema “Cita-Citaku Menjadi Anak Saleh” dan pengaruhnya terhadap pemahaman adab Islami siswa sekolah dasar. Desain kuasi-eksperimen control-group pretest–posttest melibatkan 26 siswa kelas VI UPT SD Negeri 152 Sukamaju II, Kabupaten Luwu Utara. Dua kelas utuh ditetapkan sebagai kelompok eksperimen ($n = 13$) dan kontrol ($n = 13$). Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest 10 soal, lembar observasi 10 indikator, dan dokumentasi. Dua ahli menyatakan instrumen layak digunakan. Skor individual asli dianalisis ulang menggunakan statistik deskriptif, uji Shapiro–Wilk dan Levene, uji-t berpasangan, serta uji-t independen. Rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 49,23 ($SD = 13,82$) menjadi 80,77 ($SD = 13,82$), sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 50,00 ($SD = 12,25$) menjadi 71,54 ($SD = 12,81$). Kedua kelompok meningkat secara signifikan, tetapi perbedaan gain antarkelompok tidak signifikan, $t(24) = 1,62$, $p = 0,118$, $d = 0,64$. Observasi menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama pembelajaran berbantuan Wordwall. Wordwall memiliki potensi pedagogis dan efek praktis sedang, tetapi bukti yang tersedia belum mendukung klaim kausal yang kuat. Penelitian dengan sampel lebih besar dan ukuran perilaku tervalidasi diperlukan.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana strategis untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan moral peserta didik agar mampu menghadapi perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran tidak cukup hanya menghasilkan penguasaan materi, tetapi juga perlu membentuk cara berpikir, kebiasaan, dan tanggung jawab sosial siswa. Karena itu, inovasi metode dan media pembelajaran perlu diarahkan pada tercapainya hasil belajar sekaligus penguatan karakter (Alfian et al., 2020).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi penting dalam proses tersebut karena bertujuan menumbuhkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam. Orientasinya bukan hanya kesalehan pribadi, melainkan juga kesalehan sosial yang tampak dalam hubungan dengan guru, teman sebaya, keluarga, dan masyarakat (Majid & Andayani, 2019). Pada tingkat sekolah dasar, nilai agama perlu disajikan melalui pengalaman belajar yang konkret, sesuai tahap perkembangan siswa, serta dihubungkan dengan perilaku sehari-hari.

Salah satu konsep sentral dalam pendidikan Islam adalah adab. Adab merujuk pada norma perilaku yang memuat nilai etika dan moral Islami untuk membentuk kepribadian yang baik (Majid & Andayani, 2019). Dalam hubungan pendidikan, adab meliputi penghormatan dan kepatuhan kepada guru, kasih sayang dan sikap saling menghargai terhadap teman, serta kedisiplinan dalam menjalankan kewajiban. Pembentukan adab lazim dilakukan melalui keteladanan, pendekatan personal, bimbingan, pembiasaan, nasihat, dan konsekuensi edukatif (Nahlawi, 2019; Rosyidah, 2019; Sholichah, 2020).

Pembentukan adab tidak dapat dipisahkan dari lingkungan keluarga, sekolah, kebiasaan, teman sebaya, dan pengalaman belajar. Disiplin sekolah berkembang ketika siswa memahami aturan, melihat teladan yang konsisten, dan berlatih mengelola waktu serta tanggung jawab (Soepardjo, 2020). Interaksi dengan teman sebaya juga dapat memperkuat atau melemahkan karakter sesuai dengan pola hubungan yang terbentuk. Oleh karena itu, media pembelajaran hanya menjadi salah satu bagian dari ekosistem pembentukan adab dan perlu digunakan bersama keteladanan serta pembiasaan yang konsisten.

Kemajuan teknologi membuka peluang bagi guru untuk mengemas materi PAI secara lebih visual, interaktif, dan partisipatif. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih cepat ketika sesuai dengan karakteristik peserta didik (Iman, 2019; Mulyasa, 2022). Meski demikian, integrasi teknologi dalam PAI masih menghadapi keterbatasan kompetensi digital guru dan ketersediaan infrastruktur (Rasidin et al., 2024; Sabani et al., 2024).

Wordwall merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis, pencocokan pasangan, pencarian kata, roda acak, kartu acak, pernyataan benar-salah, dan bentuk permainan edukatif lainnya. Materi dapat diakses melalui komputer, Chromebook, atau perangkat bergerak dan dapat memberikan skor serta umpan balik secara langsung. Karakteristik ini berpotensi meningkatkan keterlibatan, menyediakan latihan

berulang, dan memudahkan guru memantau respons belajar (Gandasari & Pramudiani, 2021; Nissa & Renoningtyas, 2021).

Penggunaan Wordwall dapat dijelaskan melalui teori belajar kognitif dan behavioristik. Perspektif kognitif menekankan bagaimana siswa mengorganisasikan informasi baru, menghubungkannya dengan pengetahuan awal, serta membangun pemahaman melalui rangsangan visual dan auditori (Abdullah, 2021; Afrianti et al., 2018). Perspektif behavioristik menjelaskan fungsi stimulus, respons, latihan, dan penguatan. Dalam permainan Wordwall, pertanyaan berfungsi sebagai stimulus, jawaban sebagai respons, sedangkan skor dan umpan balik menjadi penguatan yang dapat mendorong pengulangan perilaku belajar (Alghi et al., 2020; Andriyani, 2020).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan manfaat Wordwall dalam pembelajaran. Pamungkas et al. (2023) melaporkan penerapannya dalam pembelajaran PAI, sedangkan Aeni et al. (2022) mengembangkan permainan Wordwall untuk membantu siswa SD memahami materi PAI. Penelitian lain mengaitkan Wordwall dengan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi (Agusti & Aslam, 2022; Farhaniah, 2021; Gandasari & Pramudiani, 2021). Dalam konteks platform digital yang lebih luas, Nuryaningsih (2021) melaporkan peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui Schoology. Namun, penelitian yang secara khusus menguji Wordwall pada tema adab Islami dengan kelompok kontrol masih terbatas.

Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji penggunaan Wordwall pada tema “Cita-Citaku Menjadi Anak Saleh” di kelas VI sekolah dasar. Indikator pembelajaran mencakup hormat dan patuh kepada guru, menyayangi teman, serta disiplin. Penelitian bertujuan: (1) mendeskripsikan pemahaman awal siswa tentang adab Islami; (2) menjelaskan penerapan Wordwall dalam pembelajaran PAI; dan (3) menganalisis perbedaan perubahan skor pemahaman adab Islami antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen control-group pretest–posttest (Rukminingsih et al., 2020; Sugiyono, 2019). Dua kelas yang sudah terbentuk digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran PAI menggunakan media Wordwall, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa Wordwall. Kedua kelompok memperoleh pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran.

Tabel 1
Desain kuasi-eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	Wordwall (X)	O ₂
Kontrol	O ₃	Pembelajaran tanpa Wordwall	O ₄

Sumber: diadaptasi dari rancangan kuasi-eksperimen dalam dokumen penelitian.

Lokasi, Populasi, dan Sampel

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 152 Sukamaju II, Kecamatan Sukamaju, Kabupaten Luwu Utara, pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Dokumen izin dan surat keterangan penelitian menunjukkan rentang pelaksanaan 11 Oktober–16 Desember 2024. Dokumen metode penelitian mencatat populasi sebanyak 349 siswa. Sampel terdiri atas 26 siswa kelas VI yang dipilih melalui convenience sampling, masing-masing 13 siswa kelas VI A sebagai kelompok eksperimen dan 13 siswa kelas VI B sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel mempertimbangkan akses dan ketersediaan siswa selama penelitian. Karena penugasan tidak dilakukan secara acak, desain ini tidak sepenuhnya mengendalikan perbedaan awal antarkelas.

Perlakuan Pembelajaran

Materi perlakuan berfokus pada tema “Cita-Citaku Menjadi Anak Saleh” dengan tiga ranah adab: hormat dan patuh kepada guru, menyayangi teman, dan disiplin. Modul ajar berpendekatan TPACK mengalokasikan satu pertemuan sebanyak 2×35 menit: pendahuluan 10 menit, kegiatan inti 50 menit, dan penutup 10 menit. Guru menayangkan video dan materi, mendemonstrasikan permainan, lalu siswa mengakses Wordwall melalui Chromebook dengan dukungan LCD, laptop, dan jaringan internet. Siswa menjawab soal dalam batas waktu, menerima skor serta umpan balik langsung, kemudian mendiskusikan alasan jawaban dan mengerjakan evaluasi. Materi berbasis situasi digunakan agar siswa menghubungkan konsep adab dengan perilaku di sekolah.

Instrumen dan Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Pretest dan posttest masing-masing terdiri atas 10 soal pilihan ganda berbasis situasi. Kisi-kisi mencakup adab saat guru menjelaskan atau memberi nasihat, tanggung jawab terhadap tugas, tolong-menolong dan empati kepada teman, cara menasihati teman, ketepatan waktu, kepatuhan terhadap tata tertib, dan adab berdoa. Lembar observasi memuat 10 indikator perilaku pada tiga dimensi (hormat dan patuh kepada guru, menyayangi teman, serta disiplin) dengan skala frekuensi 1 = tidak pernah sampai 4 = selalu. Dokumentasi meliputi profil sekolah, perangkat pembelajaran, surat izin, foto kegiatan, dan hasil tes. Dua validator, Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I. dan Dr. Bustanul Iman RN, M.A., menyatakan instrumen layak diajukan. Dokumen penelitian tidak melaporkan indeks validitas kuantitatif atau koefisien reliabilitas; karena itu, skor tes ditafsirkan terutama sebagai pemahaman kognitif, bukan bukti langsung adab yang menetap.

Analisis Data

Skor individual dalam data penelitian asli dihitung ulang untuk mengatasi ketidaksesuaian antara rumus, nilai t , dan jenis uji yang dilaporkan dalam dokumen hasil penelitian. Analisis meliputi mean, standar deviasi, nilai minimum–maksimum, dan gain (posttest dikurangi pretest). Normalitas diperiksa dengan Shapiro–Wilk dan homogenitas varians dengan Levene. Perubahan dalam setiap kelompok dianalisis menggunakan uji- t

berpasangan, sedangkan perbedaan pretest, posttest, dan gain antarkelompok dianalisis menggunakan uji-t independen dengan $\alpha = 0,05$. Besar efek antarkelompok dinyatakan sebagai Cohen's d. Analisis ulang menggunakan seluruh skor yang tersedia tanpa mengubah nilai individual.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal dan Pelaksanaan Wordwall

Pada pretest, kedua kelompok menunjukkan tingkat pemahaman awal yang relatif rendah dan hampir setara. Rata-rata kelas eksperimen adalah 49,23, sedangkan kelas kontrol 50,00. Selisih 0,77 poin tersebut tidak signifikan, $t(24) = -0.15$, $p = 0.882$, sehingga tidak terdapat bukti perbedaan kemampuan awal yang bermakna.

Selama pembelajaran, aktivitas Wordwall digunakan untuk menyajikan soal situasional, pencocokan konsep, dan kuis tentang adab terhadap guru, teman, serta disiplin. Catatan observasi penelitian menggambarkan siswa kelompok eksperimen lebih antusias, aktif menjawab, tertarik memperoleh skor, dan terlibat dalam diskusi. Umpan balik langsung membantu guru mengoreksi jawaban dan menguatkan alasan perilaku yang tepat. Lampiran penelitian menampilkan satu lembar observasi terisi dengan total 37 dari 40 poin (92,5%), tetapi unit yang diamati, waktu observasi, dan prosedur agregasinya tidak dijelaskan. Karena itu, bukti observasi diperlakukan sebagai data pendukung deskriptif dan tidak dianalisis secara inferensial.

Statistik Deskriptif

Tabel 2
Statistik deskriptif skor pemahaman adab Islami

Kelompok	Pengukuran	n	M	SD	Min.	Maks.
Eksperimen	Pretest	13	49.23	13.82	30	70
Eksperimen	Posttest	13	80.77	13.82	60	100
Eksperimen	Gain	13	31.54	17.25	0	60
Kontrol	Pretest	13	50.00	12.25	30	70
Kontrol	Posttest	13	71.54	12.81	50	90
Kontrol	Gain	13	21.54	14.05	0	40

Sumber: perhitungan ulang berdasarkan skor individual penelitian.

Rata-rata kelas eksperimen meningkat 31,54 poin, sedangkan kelas kontrol meningkat 21,54 poin. Pada posttest, 11 dari 13 siswa kelas eksperimen (84,62%) memperoleh skor sekurang-kurangnya 70, dibandingkan 10 dari 13 siswa kelas kontrol (76,92%). Kelas eksperimen juga memiliki sembilan siswa pada rentang 80–100, sedangkan kelas kontrol memiliki lima siswa pada rentang yang sama.

Uji Asumsi

Tabel 3
Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk dan homogenitas Levene

Uji	Data	Statistik	p	Keputusan
Shapiro–Wilk	Pretest eksperimen	0.912	0.194	Normal
Shapiro–Wilk	Pretest kontrol	0.922	0.271	Normal
Shapiro–Wilk	Posttest eksperimen	0.898	0.127	Normal
Shapiro–Wilk	Posttest kontrol	0.911	0.192	Normal
Levene	Pretest antarkelompok	0.707	0.409	Homogen
Levene	Posttest antarkelompok	0.047	0.831	Homogen
Levene	Gain antarkelompok	0.334	0.569	Homogen

Catatan: keputusan menggunakan $\alpha = 0,05$.

Seluruh nilai p pada uji Shapiro–Wilk lebih besar dari 0,05, sehingga tidak terdapat bukti kuat untuk menolak asumsi normalitas. Uji Levene juga menunjukkan varians pretest, posttest, dan gain yang homogen. Dengan demikian, uji-t parametrik dapat digunakan.

Perubahan dalam Kelompok dan Perbedaan Antarkelompok

Tabel 4
Ringkasan uji-t dan besar efek

Perbandingan	Jenis uji	t	df	p	Besar efek
Pre–post eksperimen	Uji-t berpasangan	6.593	12	<0,001	$d^z = 1.83$
Pre–post kontrol	Uji-t berpasangan	5.527	12	<0,001	$d^z = 1.53$
Pretest antarkelompok	Uji-t independen	-0.150	24	0.882	$d = -0.06$
Posttest antarkelompok	Uji-t independen	1.766	24	0.090	$d = 0.69$
Gain antarkelompok	Uji-t independen	1.621	24	0.118	$d = 0.64$

Sumber: perhitungan ulang berdasarkan skor individual penelitian.

Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, $t(12) = 6.59$, $p < 0,001$. Namun, kelas kontrol juga meningkat secara signifikan, $t(12) = 5.53$, $p < 0,001$. Pada posttest, selisih rata-rata 9,23 poin menghasilkan $t(24) = 1.77$, $p = 0.090$, $d = 0.69$. Perbedaan gain 10,00 poin menghasilkan $t(24) = 1.62$, $p = 0.118$, $d = 0.64$. Dengan $\alpha = 0,05$, perbedaan antarkelompok belum signifikan. Meskipun demikian, besar efek sedang menunjukkan kecenderungan praktis yang layak diuji kembali dengan sampel yang lebih besar.

Temuan deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berasosiasi dengan peningkatan pemahaman adab Islami yang lebih besar daripada pembelajaran tanpa Wordwall. Kenaikan rata-rata 31,54 poin pada kelas eksperimen melampaui kenaikan 21,54 poin pada kelas kontrol. Pola ini selaras dengan catatan observasi bahwa siswa lebih aktif, tertarik pada kuis, dan responsif terhadap umpan balik selama pembelajaran. Format permainan tampaknya membantu mengurangi kekakuan evaluasi dan mendorong siswa terlibat dalam latihan pengambilan keputusan terkait adab.

Secara kognitif, pertanyaan situasional dalam Wordwall membantu siswa mengorganisasikan konsep abstrak—seperti hormat, kasih sayang, dan disiplin—ke dalam contoh perilaku yang mudah dikenali. Umpan balik langsung mendukung koreksi pemahaman, sedangkan pengulangan aktivitas memperkuat retensi. Mekanisme ini sejalan dengan teori kognitif yang menempatkan pengolahan informasi, pengaitan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal, dan penggunaan stimulus visual sebagai bagian penting dari proses belajar (Abdullah, 2021; Afrianti et al., 2018).

Dari perspektif behavioristik, skor, batas waktu, jawaban benar–salah, dan kesempatan mengulang berfungsi sebagai penguatan yang membuat siswa segera memahami konsekuensi responsnya. Penguatan ini dapat meningkatkan partisipasi dan kebiasaan belajar. Namun, perubahan respons selama permainan tidak otomatis sama dengan perubahan adab yang menetap. Internalisasi adab tetap memerlukan keteladanan guru, pembiasaan, bimbingan, nasihat, dan penguatan lingkungan sekolah (Nahlawi, 2019; Rosyidah, 2019; Sholichah, 2020).

Hasil penelitian mendukung secara deskriptif temuan Pamungkas et al. (2023) mengenai penerapan Wordwall dalam pembelajaran PAI dan Aeni et al. (2022) mengenai keterlibatan serta pemahaman siswa SD. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang melaporkan manfaat Wordwall bagi hasil belajar dan keaktifan siswa (Agusti & Aslam, 2022; Farhaniah, 2021; Gandasari & Pramudiani, 2021; Nissa & Renoningtyas, 2021). Pada platform berbeda, Nuryaningsih (2021) juga menemukan peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui Schoology, yang menegaskan pentingnya interaktivitas dan umpan balik pada media digital. Dibandingkan penelitian sebelumnya, kontribusi studi ini terletak pada penggunaan kelompok kontrol dan fokus khusus pada materi adab Islami.

Meski demikian, analisis antarkelompok tidak mencapai taraf signifikansi 5%. Hal ini penting karena kenaikan yang signifikan dalam kelas eksperimen saja belum cukup untuk menyatakan perlakuan efektif; kelas kontrol juga mengalami peningkatan signifikan setelah mengikuti proses pembelajaran. Perbandingan gain yang tepat menunjukkan bahwa bukti kausal masih terbatas. Nilai d sekitar 0,64–0,69 mengindikasikan efek praktis sedang, tetapi ketidakpastian masih besar karena hanya terdapat 13 siswa per kelompok.

Perbedaan antara signifikansi statistik dan makna praktis perlu dipertimbangkan. Pada kelas eksperimen, lebih banyak siswa mencapai rentang nilai 80–100 dan rata-rata posttest lebih tinggi 9,23 poin. Bagi guru, pola ini dapat menjadi alasan pedagogis untuk menggunakan Wordwall sebagai media pendamping, terutama ketika tujuannya meningkatkan perhatian, latihan, dan partisipasi. Namun, media tidak sebaiknya diposisikan sebagai satu-satunya strategi pembentukan adab.

Pembelajaran adab memerlukan keselarasan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku. Tes pilihan ganda terutama mengukur kemampuan mengenali jawaban yang benar. Untuk menilai pembentukan adab secara lebih valid, penelitian berikutnya perlu menggunakan rubrik observasi perilaku, penilaian guru dan orang tua, jurnal refleksi siswa, serta pengamatan berulang di dalam dan di luar kelas. Indikator seperti kebiasaan memberi salam,

kepatuhan terhadap arahan, kemampuan bekerja sama, kepedulian terhadap teman, ketepatan waktu, dan tanggung jawab tugas perlu diukur secara konsisten.

Secara praktis, guru dapat merancang Wordwall dengan skenario yang dekat dengan kehidupan siswa, mengaitkan setiap jawaban dengan alasan moral, memberi ruang diskusi setelah permainan, dan menindaklanjuti materi melalui pembiasaan nyata. Namun, penerapan di sekolah dasar dapat terkendala oleh jaringan internet yang tidak stabil, ketersediaan perangkat yang tidak merata, serta perbedaan literasi digital guru dan siswa (Rasidin et al., 2024; Sabani et al., 2024). Gangguan koneksi dapat memutus permainan atau menunda umpan balik, sementara siswa yang belum terbiasa dengan navigasi digital memerlukan demonstrasi dan pendampingan lebih intensif. Untuk mengurangi kendala tersebut, guru dapat menguji jaringan sebelum pembelajaran, menyiapkan soal cetak sebagai cadangan, membagi siswa dalam kelompok kecil ketika perangkat terbatas, dan memberikan petunjuk langkah demi langkah. Strategi ini penting agar kendala teknis tidak mengurangi keterlaksanaan perlakuan maupun mengalihkan tujuan PAI menjadi sekadar aktivitas permainan.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sampel hanya 26 siswa dari satu sekolah dan dipilih melalui convenience sampling, sehingga daya uji dan generalisasi terbatas. Kedua, penugasan kelompok tidak acak. Ketiga, modul mencantumkan satu pertemuan 2×35 menit, tetapi kesinambungan perlakuan sepanjang periode penelitian tidak dijelaskan. Keempat, instrumen telah ditelaah dua validator, tetapi indeks validitas dan reliabilitas kuantitatif belum tersedia. Kelima, satu skor observasi pada lampiran tidak disertai unit analisis, waktu observasi, atau prosedur agregasi yang jelas. Keenam, tidak ada pengukuran tindak lanjut untuk menilai ketahanan perubahan. Ketujuh, sejumlah tabel hasil penelitian mengandung ketidaksesuaian label, nilai minimum–maksimum, status ketuntasan, dan jenis uji statistik; karena itu artikel ini menggunakan perhitungan ulang skor individual asli.

Kesimpulan

Pemahaman awal adab Islami siswa pada kelas eksperimen dan kontrol relatif rendah dan tidak berbeda secara signifikan. Penggunaan Wordwall pada tema “Cita-Citaku Menjadi Anak Saleh” dapat dilaksanakan melalui kuis dan permainan situasional yang mengangkat penghormatan kepada guru, kasih sayang terhadap teman, serta disiplin. Kelas eksperimen menunjukkan kenaikan skor yang lebih besar dan keterlibatan belajar yang lebih aktif secara deskriptif. Namun, setelah skor mentah dianalisis ulang, perbedaan posttest dan gain antarkelompok belum signifikan pada taraf 5%. Dengan demikian, Wordwall layak dipandang sebagai media pendamping yang menjanjikan, tetapi bukti penelitian ini belum cukup untuk menyimpulkan efektivitas kausal yang kuat dalam pembentukan adab Islami.

Penelitian lanjutan disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, beberapa sekolah, alokasi kelompok yang lebih kuat, instrumen adab tervalidasi, dan pengamatan

perilaku jangka panjang. Wordwall juga dapat dipadukan dengan keteladanan, pembiasaan, diskusi reflektif, dan blended learning agar penguasaan konsep berkembang menjadi praktik adab dalam kehidupan sehari-hari.

Deklarasi

Kontribusi penulis. Seluruh penulis berkontribusi pada konseptualisasi, pelaksanaan atau supervisi penelitian, analisis, penyusunan dan penelaahan naskah, serta menyetujui versi akhir.

Pernyataan pendanaan. Tidak ada informasi pendanaan yang dilaporkan untuk penelitian ini.

Konflik kepentingan. Para penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan.

Persetujuan etik dan izin penelitian. Izin penelitian tertulis dari Pascasarjana UIN Palopo dan UPT SD Negeri 152 Sukamaju II tersedia dalam dokumen penelitian. Prosedur persetujuan orang tua atau wali tidak dilaporkan dalam dokumen yang tersedia.

Ketersediaan data. Skor yang dianalisis bersumber dari lembar skor individual dan tabel hasil penelitian yang tersedia bagi penulis.

Informasi tambahan. Tidak ada informasi tambahan yang tersedia untuk artikel ini.

Referensi

- Abdullah, H. (2021). Teori belajar kognitif dan aplikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Linguistik Terapan*, 8(1), 32.
<https://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jlt/article/view/265/155>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam bagi siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan permainan ludo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.6>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Alfian, E., Kaso, N., & Raupu, S. (2020). Efektivitas model pembelajaran brainstorming dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1).
<https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/13596>
- Alghi, F. M., Majid, F., & Suyadi. (2020). Penerapan teori belajar behavioristik dalam pembelajaran PAI di SDN Nogopuro Yogyakarta. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2(2), 79.
<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf/article/view/4443>

- Andriyani, F. (2020). Teori belajar behavioristik dan pandangan Islam tentang behavioristik. *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam*, 10(2), 60. <https://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/syaikhuna/article/view/103>
- Farhaniah, S. (2021). *Penerapan media berbasis Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi* [Undergraduate thesis, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi].
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Iman, B. (2019). Upaya guru Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Istiqra*, 7(1). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/348>
- Majid, A., & Andayani, D. (2019). *Pendidikan Agama Islam berbasis kompetensi: Konsep dan implementasi pendidikan karakter* (6th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2022). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Nahlawi, A. A. (2019). *Pendidikan Islam di rumah, sekolah, dan masyarakat*. Gema Insani Press.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- Nuryaningsih, W. D. (2021). Penerapan media Schoology untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Bojong Pekalongan. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 16–23. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3161>
- Pamungkas, D. P., A'yun, Q., & Sulistiani, I. R. (2023). Implementasi media Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Plus Az-Zahroh Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 280–295.
- Rasidin, D. Y., Marwiyah, S., & Fakhrunnisaa, N. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap kualitas pendidikan di SMP Negeri 3 Palopo. *Al-Birru*, 2(1). <https://ssed.or.id/journal/albirru/article/view/248>
- Rosyidah, E. (2019). Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam pembentukan adab peserta didik di TPQ Al-Azam Pekanbaru. *Al-Idarah*, 9(2). <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/5017>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, dan penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.
- Sabani, F., Bulu, R. M., & Hasis, P. K. (2024). Pendampingan literasi digital untuk meningkatkan kompetensi guru TK se-Luwu Raya. *Transformasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2). <http://journal.ummat.ac.id/index.php/transformasi/index>

- Sholichah, A. S. (2020). Implementasi metode keteladanan dalam meningkatkan adab pada mata pelajaran PAI: Studi kasus di SMP Islam An-Nasiriin Jakarta Barat. *Pendidikan Islam*, 3(2). <https://journal.ptiq.ac.id/index.php/iq/article/view/130>
- Soepardjo. (2020). *Pendidikan disiplin sejak dini*. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.