

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam sangat mempengaruhi nilai-nilai, etika, dan karakter siswa di sekolah¹. Terutama pada jenjang sekolah menengah, karena fase ini merupakan periode penting dalam perkembangan moral, intelektual, dan spiritual. Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi sejumlah kendala, terutama terkait dengan rendahnya tingkat keterlibatan siswa. Padahal, partisipasi siswa merupakan salah satu indikator utama dalam menilai efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)².

Berdasarkan penelitian tentang proses pembelajaran menunjukkan bahwa banyak siswa cenderung pasif, hanya hadir secara langsung dan tidak berpartisipasi dalam proses tersebut³. Penelitian yang dilaksanakan oleh Anita Sri Rahayu menunjukkan rata-rata partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah 54,64%. Data hasil pengamatan di salah satu kelas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang aktif menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran masih sangat terbatas. Sebagian besar siswa

¹ M. Mahbubi Moch. Tohet, Ahmad Mughis Ramadani, "Strategi Mengatasi Rendahnya Motivasi Dan Partisipasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti" 5, No. 1 (2025): 556–69.

² Moch. Tohet, Ahmad Mughis Ramadani.

³ Dhillia Nur'aeni Az-Zuhri Et Al., "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Pai," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, No. 3 (2025): 932–45, <https://doi.org/10.56916/Ejip.V4i3.1572>.

cenderung bersikap pasif, ditandai dengan minimnya respons serta kecenderungan untuk tetap diam ketika guru memberikan pertanyaan. Temuan ini memperkuat data sebelumnya mengenai rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran⁴.

Herman Anas dan Khotibul Umam mencatat bahwa rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam disebabkan oleh masih dominannya metode pengajaran tradisional⁵. Penelitian lain oleh Syibran Mulasi dan Fedry Saputra mengemukakan bahwa rendahnya partisipasi belajar siswa akibat minimnya sumber belajar dan kurang variatifnya strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru⁶. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada masalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga guru harus lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran.

Di era digital saat ini, banyak guru masih menggunakan metode ceramah atau metode pembelajaran tradisional lainnya, yang sebenarnya masih bisa digunakan dalam proses pendidikan. Namun demikian, partisipasi siswa cenderung menurun apabila proses pembelajaran hanya didominasi oleh metode ceramah. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, guna meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa

⁴ Anita Sri Rahayu, "Pengaruh Partisipasi Siswa Dalam Pendidikan Islam Nonformal Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Al-Aqsyar Islamic School," *הארץ*, No. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

⁵ Herman Anas And Khotibul Umam, "Pengajaran Pai Dan Problematikanya Di Sekolah Umum," *Rsj: Rechtenstudent Journal* 19, No. 1 (2020): 1–9.

⁶ Syibran Mulasi And Fedry Saputra, "Problematika Pembelajaran Pai Pada Madrasah Tsanawiyah Di Wilayah Barat Selatan Aceh" 18, No. 2 (2019): 269–81.

dalam proses pembelajaran⁷. Guru dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis melalui pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyampaikan pesan secara efektif. Penggunaan media tersebut membantu siswa memahami serta mengingat informasi baru, sehingga siswa dapat berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal⁸. Menurut Gagne seperti yang dikutip oleh Indah dkk, media dipahami sebagai berbagai unsur dalam lingkungan belajar yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi dan memfasilitasi proses pembelajaran siswa. Sementara itu, Briggs mendefinisikan media sebagai setiap objek konkret yang dapat menyampaikan pengetahuan serta menstimulasi motivasi belajar siswa. Kedua pandangan tersebut menegaskan bahwa media merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena berperan langsung dalam menunjang efektivitas proses belajar⁹. Ada banyak jenis media pembelajaran yang berbeda, seperti Kahoot dan Wordwall.

Kahoot merupakan salah satu platform berbasis internet yang memungkinkan guru untuk merancang dan menyajikan tes dalam bentuk permainan interaktif. Melalui aplikasi ini, guru dapat menyajikan berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda dan benar atau salah, yang dilengkapi dengan

⁷Hamim Anshari, “Wawancara’ Guru Pai Sman 1 Babelan,” 2025, <https://doi.org/10.61253/we820219>.

⁸ Daniyati Ani Et Al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya Stai Dr.Khez Muttaqien Purwakarta,” *Journal Of Student Research (Jsr)* 1, No. 1 (2023): 282–94.

⁹ Indah Purnama Sari, Anindita Trinura Novitasari, And Zaeni Miftah, “Efektivitas Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Macro Powerpoint Bagi Guru,” *Research And Development Journal Of Education* 6, No. 2 (2020): 31, <https://doi.org/10.30998/Rdje.V6i2.6107>.

pengaturan waktu sehingga mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan daya saing siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Sartika dan Octafiani, yang dikutip oleh Aan Putra dan Kesi Afrilia, yang menyatakan bahwa Kahoot efektif digunakan sebagai alat evaluasi karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kreativitas, serta menambah daya tarik pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung keaktifan siswa¹⁰.

Menurut Alharbi, sebagaimana yang telah dikutip oleh Muslimin, Wordwall merupakan platform pembelajaran daring yang memungkinkan pendidik untuk merancang berbagai bentuk aktivitas pembelajaran, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya, guna mendukung proses pembelajaran. Platform ini dapat diakses melalui berbagai perangkat dan digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka, sehingga bersifat fleksibel dalam penerapannya. Selain itu, Wordwall mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa melalui variasi aktivitas yang disediakan, memberikan umpan balik secara langsung, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Materi yang disajikan juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga Wordwall berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dan adaptif¹¹. Kedua aplikasi ini dianggap

¹⁰ Aan Putra And Kesi Afrilia, "Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4, No. 2 (2020): 110–22, <https://doi.org/10.32505/Qalasadi.V4i2.2127>.

¹¹ Muslimin, "Analisis Persepsi Guru Terhadap Game Edukasi Kahoot Dan Wordwall Pada," *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 1 (2024): 52–62.

mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Babelan, salah satu sekolah menengah atas negeri yang berlokasi di Kabupaten Bekasi, tepatnya di Jalan Taman Kebalen Indah, Babelan. SMAN 1 Babelan merupakan salah satu SMA negeri tertua dan memiliki reputasi yang baik di wilayah tersebut, yang didirikan pada tahun 1901. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama salah satu guru di SMAN 1 Babelan, masih terdapat beberapa guru yang menerapkan metode pembelajaran tradisional, khususnya metode ceramah. Penerapan metode tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal, yang tercermin dari rendahnya tingkat partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki relevansi dan urgensi yang tinggi mengingat masih terbatasnya kajian yang membahas penggunaan media Kahoot dan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah menengah atas. Sementara itu, praktik pembelajaran PAI di sekolah masih banyak didominasi oleh pendekatan pembelajaran tradisional. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada upaya peningkatan partisipasi belajar siswa melalui pemanfaatan media digital interaktif menjadi penting untuk dilakukan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai penerapan metode pembelajaran PAI yang lebih efektif dan kreatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Atas dasar tersebut,

penulis tertarik untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran Kahoot dan Wordwall dengan judul **“Aplikasi Kahoot dan Wordwall Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Babelan”**.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran.
- b. Minimnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari rendahnya keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan terhadap materi yang telah disampaikan.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang belum optimal sehingga belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, maka peneliti membatasi permasalahan pada pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dan Wordwall Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Babelan.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi Kahoot dan Wordwall dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Babelan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi aplikasi Kahoot dan Wordwall pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Babelan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan implementasi Kahoot dan Wordwall dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Babelan.
2. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi aplikasi Kahoot dan Wordwall pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Babelan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori partisipasi belajar dalam konteks Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya Kahoot dan Wordwall.
- b. Hasil penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan mengenai keterkaitan antara peningkatan partisipasi siswa dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

- c. Temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

2. Manfaat Praktis

- a. Melalui pemanfaatan aplikasi Kahoot dan Wordwall, guru Pendidikan Agama Islam dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat interaktif, serta mampu meningkatkan daya tarik proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam melalui penerapan aktivitas pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.
- c. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah sebagai dasar dalam merumuskan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan lingkungan belajar yang modern, kreatif, dan efektif.

E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian berjudul “Pemanfaatan Teknologi Berbasis Permainan Wordwall dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”¹² yang dilakukan oleh Jahrona Harahap dan Ahmad Darlis menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik

¹² Jahrona Harahap And Ahmad Darlis, “Pemanfaatan Teknologi Berbasis Game Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” 10 (2025): 152–53, <https://doi.org/10.23916/085990011>.

pengumpulan data berupa observasi, wawancara, serta pelaksanaan pretest dan posttest. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,89%, disertai dengan meningkatnya keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena sama-sama memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan. Perbedaannya terletak pada penggunaan aplikasi Kahoot, yang menjadi unsur kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini.

2. Penelitian berjudul “Implementasi Permainan Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital”¹³ yang dilakukan oleh Muhammad Ilham Abdillah, Wiwin Luqna Hunaida, dan Abdul Muqit menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan edukasi secara efektif mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan penulis karena sama-sama menitikberatkan pada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun

¹³ Muhammad Ilham Abdillah, Wiwin Luqna Hunaida, And Abdul Muqit, “Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Pai Di Era Digital,” *Al-Mau'izhoh*6, No.2(2024): 1099–1107, <https://doi.org/10.31949/Am.V6i2.12294>.

perbedaannya terletak pada konteks dan cakupan penelitian, di mana penelitian penulis dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah atas dengan fokus yang lebih luas serta memanfaatkan aplikasi Kahoot dan Wordwall sebagai media untuk meningkatkan pembelajaran aktif dan partisipasi siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi Hidayah, Nurman, Nur Ani Parida, Lisa Amillina, dan Nadita Fajarin dengan judul "*Penggunaan Permainan Wordwall Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Ibnu Rusyd, Kotabumi*"¹⁴ menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall interaktif efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena sama-sama memanfaatkan media Wordwall interaktif dalam pembelajaran PAI. Namun, perbedaan terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada peningkatan minat dan keterlibatan siswa, sedangkan penelitian penulis memiliki cakupan yang berbeda sesuai dengan tujuan penelitian.
4. Penelitian oleh Dwi Nurhayati, "Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

¹⁴ Nadita Fajarini Et Al., "Pemanfaatan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Pai Di Sd Islam Ibnu Rusyd Kotabumi," *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara* 6, No. 1 (2025): 682–93.

Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X Man Kota Blitar”¹⁵ Kajian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group, melibatkan kelas eksperimen dan kontrol. Hasil menyatakan bahwa Wordwall terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya hanya terletak pada metode penelitian dan fokusnya, yaitu hasil belajar dan partisipasi siswa.

5. Penelitian oleh Samsul Ma’arif, Irma Soraya, Mohammad Kurjum, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”¹⁶ Kajian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama meneliti pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya, terletak pada metode penelitian.
6. Penelitian oleh Moch. Nurhidayatul Muttaqin, Mustajab, Mas’ud, Hany Safitri “Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam

¹⁵ Dwi Nurhayati, “Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Xi Man Kota Blitar Skripsi,” 2024.

¹⁶ Samsul Ma’arif, Irma Soraya, And Mohammad Kurjum, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10 (2025): 1152–58.

Pembelajaran Agama Islam di Sekolah dasar Jember”¹⁷ Kajian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dari 85% menjadi 96%. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan media digital interaktif Kahoot untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya dengan penelitian saya yaitu terletak pada implementasinya di tingkat SMA.

7. Penelitian oleh Ananda Salma Khoerunnisa, Anisa Fitriany Sholehah, Annisa Fitriyani, Dede Wartini, Maslani, “Peningkatan Pemahaman Siswa: Integrasi Canvadan Wordwallpada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”¹⁸ Kajian ini menggunakan metode kuantitatif melalui survei dan wawancara terhadap 21 siswa, hasil menunjukkan bahwa Canva membantu pemahaman materi sulit, sedangkan Wordwall meningkatkan partisipasi dan semangat belajar. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan media digital interaktif , perbedaannya terletak pada penelitian saya mengombinasikan Kahoot dan Wordwall untuk meningkatkan partisipasi siswa di tingkat SMA.

¹⁷ Moch. Nurhidayat Muttaqin Et Al., “Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar Jember Moch. Nurhidayatul Muttaqin, Mustajab, Mas’ud, Hany Safitri,” *Attadib: Journal Of Elementary Education Sinta* 3, No. 3 (2024).

¹⁸ Ananda Salma Khoerunnisa Et Al., “Peningkatan Pemahaman Siswa: Integrasi Canva Dan Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 14, No. 1 (2025): 34–44, <https://doi.org/10.19109/Intizar.V14i1.26774>.

8. Penelitian oleh Jumratu Awalia, “Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran Pai Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi Pai Iain Curup”¹⁹ Kajian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot efektif, praktis, dan efisien dalam pembelajaran daring serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya, namun yang membedakan pada penelitian saya menambahkan Wordwall untuk meningkatkan partisipasi siswa.
9. Penelitian oleh Fitra Andriani Nur Jannah, Noor Amirudin “Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwal”²⁰ Kajian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus melalui observasi dan wawancara, hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya, penelitian saya mengintegrasikan Kahoot dan Wordwall pada jenjang SMA untuk meningkatkan partisipasi siswa secara lebih komprehensif.

¹⁹ J Awalia, M Masudi, And M Mahfuz, “Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran Pai Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi Pai Iain Curup,” 2022, [Http://E-Theses.Iaincurup.Ac.Id/Id/Eprint/1413%0ahttp://E-Theses.Iaincurup.Ac.Id/1413/1/Jumratu Awalia.Pdf](http://E-Theses.Iaincurup.Ac.Id/Id/Eprint/1413%0ahttp://E-Theses.Iaincurup.Ac.Id/1413/1/Jumratu%20Awalia.Pdf).

²⁰ Fitra Andriani And Nur Jannah, “Peningkatan Motivasi Belajar Pai Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall” 8, No. 2 (2025): 263–74, [Https://Doi.Org/10.32528/Tarlim.V8i2.3801](https://doi.org/10.32528/Tarlim.V8i2.3801).

10. Penelitian oleh Srifariyati, Ayu Laras Sati, Asrul Faruq, Muhamad Rifa'i Subhi "Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pematang" ²¹ Kajian ini menggunakan metode kualitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan keterlibatan, kesenangan, dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama meneliti pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran PAI, tetapi penelitian saya mengombinasikan Kahoot dan Wordwall untuk meningkatkan pembelajaran aktif siswa di tingkat SMA.
11. Penelitian oleh Nurismaya Aliatunisa, Faridi Faridi "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat" ²² Kajian ini menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka, wawancara, dan observasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall efektif dan menarik digunakan dalam pembelajaran online. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama meneliti media digital interaktif dalam pembelajaran PAI, tetapi penelitian saya mengombinasikan Wordwall dan Kahoot dengan pendekatan pembelajaran aktif untuk meningkatkan partisipasi siswa di SMAN 1 Babelan.

²¹ Ayu Laras Sati, Asrul Faruq, And Muhamad Rifa, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti Di Smk Negeri 1 Pematang" 9, No. 2 (2023): 475–85, <https://doi.org/10.37567/Alwatzikhoebillah.V9i2.1785>.

²² Nurismaya Aliatunisa, "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat" 2, No. 5 (2024): 220–30.

12. Penelitian oleh Irza Azmia, Mario Kasduri “Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan”²³ Fokus kajian ini ingin melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran pada aplikasi Kahoot terhadap evaluasi pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan Kahoot sebagai media interaktif pembelajaran PAI, namun penelitian saya mengombinasikan Kahoot dan Wordwall untuk meningkatkan partisipasi siswa secara lebih mendalam di SMAN 1 Babelan.
13. Penelitian oleh Nur Indah Sari “Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Materi Qada Dan Qadar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”²⁴ Kajian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan Wordwall efektif meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan media digital interaktif dalam pembelajaran PAI, namun penelitian saya mengombinasikan Kahoot

²³ Irza Azmia And Mario Kasduri, “Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pai Di Smp Swasta An-Nizam Medan,” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 2, No. 4 (2023): 451–56, <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i4.193>.

²⁴ Nur Indah Sari, “Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Materi Qada Dan Qadar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* 6, No. 4 (2023): 768–76.

dan Wordwall di jenjang SMA dengan fokus pada pembelajaran aktif dan partisipasi siswa secara menyeluruh.

14. Penelitian oleh Savira Putri Wulandari, Marmi, Achmadi “Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Panen dan Pasca Panen di SMKN 1 Gondang”²⁵ Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model PBL berbantuan Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 46,56 pada siklus I menjadi 80,47 pada tahap akhir, menandakan efektivitas Wordwall dalam mendukung pembelajaran berbasis masalah. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, namun penelitian saya mengombinasikan Wordwall dan Kahoot.
15. Penelitian oleh Silvi Andriani, A. Ainur Rofiq, Siti Zainab, Nur Khosiah, Abd Rohman “Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Wordwall Di Kelas 3 Mi Miftahul Huda”²⁶ Kajian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan Wordwall pada pembelajaran PAI, namun yang

²⁵ Savira Putri Wulandari, Marmi Marmi, And Achmadi Achmadi, “Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Panen Dan Pasca Panen Di Smkn 1 Gondang,” *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, No. 2 (2025): 126–42, <https://doi.org/10.55606/Lencana.V3i2.5026>.

²⁶ Silvi Andriani Et Al., “Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Wordwall Di Kelas 3 Mi Miftahul Huda,” *Eduimpact: Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Pendidikan Masyarakat* 1, No.2 (2024): 69–78,

<https://journal.ciptapustaka.com/index.php/eipm/article/view/20>.

membedakakn dengan penelitian saya yaitu menggabungkan Kahoot dan Wordwall untuk meningkatkan partisipasi siswa.