

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DENGAN
MEDIA *WORDWALL (MATCH UP)* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN DI TPQ AL-AZIZ DAMPIT**

SKRIPSI

OLEH

PUTRI NURAI SYAH

220101110128



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DENGAN
MEDIA *WORDWALL (MATCH UP)* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN DI TPQ AL-AZIZ DAMPIT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas IslamNegeri Maulana Malik Ibrahim Malang

OLEH

PUTRI NURAI SYAH

NIM. 220101110128



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Imron Rossidy, M. Th, M.Ed
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Putri Nuraisyah

Malang, 7 Juni 2026

Lamp: 4 (empat) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Putri Nuraisyah

NIM 220101110128

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media *Wordwall*
(*Match Up*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ
Al-Aziz Dampit

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing



Dr. Imron Rossidy, M. Th, M.Ed.

NIP.196511122000031001

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur’an di TPQ Al-Aziz Dampit’** oleh **Putri Nuraisyah** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang.

Dosen Pembimbing

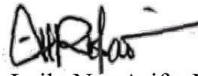


Dr. Imron Rossidy, M. Th, M.Ed.

NIP.196511122000031001

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP.1990052201012003

LEMBAR PENGESAHAN

Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media *Wordwall (Match Up)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Putri Nuraisyah (220101110128)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Prof. Dr. Marno, M.Ag

NIP. 197208222002121001

Penguji

Shidqi Ahyani, M.Ag

NIP.198304252018011001

Sekretaris

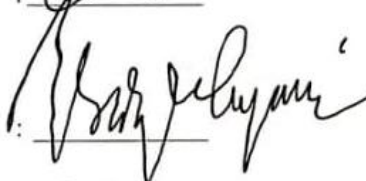
Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed

NIP.196511122000031001

Pembimbing

Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed

NIP.196511122000031001

: 
: 
: 
: 

Mengesahkan,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.

NIP.197308232000031002



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Nuraisyah

NIM : 220101110128

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan
Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya sendiri bersiap untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan pihak maupun.

Malang, 9 Mei 2026

Hermet saya,

uraisyah

NIM. 220101110128

LEMBAR MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya
Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa)
dari (kejahatan) yang diperbuatnya”
(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, bahwa sesungguhnya bersama
kesulitan ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan
pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan
melewatkanmu”
(Umar Bin Khattab)

“Apapun yang sudah terjadi dalam hidupmu, jangan berkata “seandainya”, tapi
katakan “Qadarullah” karena semua yang terjadi adalah takdir dan takdir Allah itu
selalu baik, karena Allah maha baik”
(Ustadz Hanan Attaki)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT Atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah dianugerahkan-Nya, langkah yang terasa amat panjang dan melelahkan ini akhirnya menemui ujungnya. Tiada daya dan upaya yang saya miliki tanpa petunjuk-Nya yang senantiasa menuntun jemari, pikiran, dan hati ini untuk terus melangkah di kala badai keraguan datang menghampiri.

Setiap lembar halaman dan bait kata yang terukir dalam skripsi ini adalah saksi bisu dari sebuah perjuangan yang menguras energi, air mata, dan melebihi batas kemampuan yang saya bayangkan sebelumnya. Namun, di balik setiap kesulitan yang hadir, selalu ada tangan-tangan tak terlihat dan doa-doa yang tulus yang membuat saya mampu bangkit kembali setiap kali terjatuh dalam keputusasaan menyelesaikan karya ini.

Sebagai wujud rasa syukur, hormat, dan cinta yang tidak akan pernah pudar oleh waktu, lembar persembahan yang sederhana ini dengan tulus saya dedikasikan sepenuhnya kepada mereka yang paling berarti, yang menjadi alasan terbesar saya untuk tetap bertahan dan menyelesaikan apa yang telah saya mulai:

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Bapak Tatok dan Ibu Elok. Terima kasih atas setiap tetes keringat, pengorbanan tanpa batas, dan doa yang tidak pernah putus untuk saya. Karya ini adalah hadiah kecil untuk membayar semua lelah Bapak dan Ibu. Terima kasih telah menjadi alasan saya untuk tidak menyerah, gelar ini sepenuhnya milik kalian.
2. Almh. nenek Djoemani, Almh. bibi Mulianing, dan Almh. bulek Elik Susanti. Sosok-sosok hebat yang dekapannya kini hanya bisa saya temui lewat doa.

Terima kasih tak terhingga karena sudah membantu segalanya untuk kuliah penulis dari awal hingga akhir. Gelar ini abadi bersama semua kebaikan dan jasa kalian yang selalu hidup di hati. Persembahkan ini untuk kalian di sana.

3. Kedua adik tercinta, M. Elfan Yusha Putra dan M. Naufal Saputra. Terima kasih karena sudah selalu memberikan dukungan dan menjadi alasan untuk tetap semangat menyelesaikan kuliah ini. Keberhasilan ini dipersembahkan juga untuk kalian, semoga bisa menjadi motivasi dan kebanggaan dalam mengejar mimpi masing-masing di masa depan. Sayang kalian selalu.
4. Dosen pembimbing saya, Bapak Dr. Imron Rossydi, M.Th.,M.Ed yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan kesabaran yang sangat berarti bagi penulis.
5. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Prayoga Jamaludin terima kasih telah menjadi sosok rumah yang selama ini saya cari. Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan serta bantuan baik tenaga , pikiran, maupun materi. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini. Mari tetap berjuang bersama hingga kita pulang ke rumah yang sama.
6. Untuk diri sendiri, apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai titik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang kamu usahakan. Tetaplah menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba. *I'm so proud of you, Putri Nuraisyah.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Wordwall (*Match Up*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz" ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, uswatun hasanah yang selalu menjadi panutan bagi umatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama masa perkuliahan.
2. Dr. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
4. Dr. Imron Rossydi, M.Th., M.Ed selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, memberikan ilmu dan motivasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Imron Rossydi, M.Th., M.Ed selaku dosen wali yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, memberikan ilmu dan motivasi selama perkuliahan.

6. Seluruh pihak TPQ Al-Aziz, khususnya Ibu Luluk Komariah, yang telah memberikan izin serta membantu proses penelitian ini. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuan dan dukungannya.
7. Orang tuaku terssayang, Bapak Tatok dan Ibu Elok Pelita, yang hebat luar biasa dan selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat menghadapi kerasnya dunia ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kalian. Terimakasih sudah menemani saya , akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan berada di posisi ini. Kesuksesan dan segala hal baik kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena doa kalian. Tolong hidup lebih lama didunia ini, izinkan saya mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang kalian lakukan selama ini.
8. Semua keluarga tercinta, Terima kasih atas segala perhatian, petunjuk, dukungan moral, serta doa tulus yang selalu mengiringi setiap langkah perjalanan akademik penulis hingga akhir.
9. Untuk orang spesial, Prayoga, terimakasih atas segala kesabaran, dukungan, dan ketulusan yang selalu diberikan di sepanjang jalan hidup penulis. Semoga Allah senantiasa menjaga kebaikan di antara kita, memberikan kebahagiaan yang utuh, dan merahmati setiap langkah perjalanan kita ke depan.
10. Sahabat kecil penulis, Shavarani Shalaisya Nabila, terimakasih selalu mendukung, mendoakan dan menjadi sahabat terbaik. Semoga langkahmu selalu ditemani takdir yang bersahabat dan harapan yang tak pernah lelah berjalan.

7. Rekan seperjuangan penulis, A'izza Rahmatal Ulya, Nadiah Faiza Salsabila, Lail Abid Qodry Zhulzila, dan Laila Rahma Ariyani. Terima kasih karena sudah selalu memberikan *support*, menjadi tempat berkeluh kesah, dan berjuang bersama melewati segala drama perkuliahan dari awal hingga titik ini.
8. Keluarga tercinta mabna Ummu Salamah, Dayu Vita Oktavia, Nahdhiyah Tazkiyatul Wafiroh, Eka Wirdiyani Jamilah, Syela Nelufar, Naila Nahdliyah, Abidatus Sholihah, Ariyanti Kholidatus Syafinah dan Cinta Nur Diyanah. Terima kasih karena telah menjadi pelukan yang paling hangat dan rumah kedua tempat saya menyalurkan lelah. Terima kasih telah menemani, dan menyaksikan proses tumbuh penulis. Semoga takdir baik selalu mendekap erat langkah kita masing-masing.
9. Sahabat penulis, Atika Fatihatul Mukarromah, rekan penulis yang selalu ada dan menemani setiap proses dari titik paling bawah hingga bisa melangkah sejauh ini. Terima kasih atas dukungan yang tidak pernah putus, dan segala tawa yang selalu dihadirkan di kala dunia sedang terasa berat.
10. Monica Laily Kamalin. Terima kasih telah selalu baik, telah bersedia menjadi pelukan yang paling teduh di kala dunia sedang terasa riuh. Di mana pun takdir membawa kita melangkah nanti, semoga ikatan ketulusan ini akan selalu abadi, dan kebaikan yang kalian tanam di hidup penulis tumbuh menjadi bahagia yang utuh untuk kalian selamanya.
11. Serta seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas segala bantuan, doa, tawa, dan kebersamaan yang telah kalian bagikan selama ini. Meski nama kalian tidak tertulis di lembar ini, setiap

bentuk dukungan dan kebaikan yang pernah kalian berikan tetap tersimpan rapi dan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis menyelesaikan studi ini. Semoga kesuksesan dan kebaikan selalu menyertai langkah kita semua.

12. Terakhir, untuk diri penulis sendiri, Terima kasih karena telah memilih untuk tidak menyerah, meski di kala jalan yang dilalui terasa begitu rumit dan melelahkan. Terima kasih atas segala kerja keras, air mata, dan ketangguhan yang telah dikerahkan hingga berhasil berdiri tegak di titik ini. Lembar keberhasilan ini adalah bukti nyata dari setiap malam panjang dan usaha keras yang diperjuangkan sendiri. Aku bangga pada diriku, dan mari melangkah lebih jauh dengan keyakinan yang sama di masa depan.

Penulis berharap semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Selain itu, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi para pembaca.

\

DAFTAR ISI

SAMPUL

NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
ملخص.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	9
F. Definisi Istilah.....	22
G. Sistematika Penulisan	26
BAB II	28
TINJAUAN PUSTAKA	28

A.	Kajian Teori	28
a.	Pembelajaran Berbasis Permainan	28
b.	Wordwall.....	31
c.	Motivasi Belajar	36
d.	Pembelajaran Al-Qur'an di TPQ	45
e.	Relasi Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa 46	
B.	Kerangka Berpikir	49
BAB III.....		52
METODE PENELITIAN		52
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	52
B.	Lokasi Penelitian	53
C.	Kehadiran Peneliti.....	54
D.	Subjek Penelitian	55
E.	Data dan Sumber Data.....	55
F.	Instrumen Penelitian.....	56
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	62
H.	Pengecekan Keabsahan Data	64
I.	Analisis Data	65
J.	Prosedur Penelitian	67
BAB IV		70
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN		70
A.	Latar Belakang Objek Penelitian	70
a.	Sejarah TPQ Al-Aziz Dampit.....	70
b.	Profil TPQ Al-Aziz Dampit	72
B.	Hasil Penelitian	77
1.	Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media <i>Wordwall</i> di TPQ Al-Aziz Dampit	77
a.	Analisis Masalah Pembelajaran dan Urgensi Pembaruan Media	78
b.	Kesiapan Perangkat Digital, Sarana, dan Efisiensi Anggaran	80
c.	Perancangan Tujuan Pembelajaran dan Penyusunan Materi Soal.....	81

2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Wordwall di TPQ Al-Aziz Dampit	83
a. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran dengan <i>Wordwall</i>	83
b. Keaktifan Santri Selama Pembelajaran.....	86
c. Unsur Kompetisi dan Kendala Pelaksanaan.....	88
3. Dampak Penerapan Media Wordwall terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri di TPQ Al-Aziz Dampit	90
a. Perubahan Sikap dan Kehadiran Santri TPQ Al-Aziz.....	90
b. Ketekunan dan Daya Tahan Belajar di Dalam Kelas.....	92
c. Munculnya Kebiasaan Belajar Mandiri di Rumah	94
BAB V.....	97
PEMBAHASAN	97
1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Wordwall (Match Up) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri.....	97
a. Menganalisis Masalah Pembelajaran dan Urgensi Pembaruan Media... ..	97
b. Mempersiapkan Perangkat Digital, Sarana, dan Efisiensi Anggaran	99
c. Merancang Tujuan Pembelajaran dan Menyusun Materi Soal.....	100
1. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Wordwall (Match Up) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri	103
a. Melaksanakan Langkah-Langkah Pembelajaran.....	103
b. Mengamati Keaktifan Santri Selama Pembelajaran.....	105
c. Mengidentifikasi Unsur Kompetisi dan Kendala Pelaksanaan	107
I. Dampak Keberhasilan Media Wordwall (Match Up) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri	109
a. Mengamati Perubahan Sikap dan Kehadiran Santri.....	109
b. Mengamati Ketekunan dan Daya Tahan Belajar Santri di Dalam Kelas.....	111
c. Mengidentifikasi Munculnya Kebiasaan Belajar Mandiri di Rumah... ..	114
BAB VI.....	117
KESIMPULAN DAN SARAN	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118

DAFTAR PUSTAKA	120
-----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 3.1 Kisi Kisi Observasi	57
Tabel 3.2 Kisi Kisi Wawancara	58
Tabel 3.3 Kisi Kisi Dokumentasi	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Laman <i>Wordwall</i>	33
Gambar 2.2 Pembuatan Aktivitas	33
Gambar 2.3 Pembuatan Soal	33
Gambar 2.4 Uji Coba Internal <i>Wordwall</i>	34
Gambar 2.5 Laman Hasil Pengerjaan Siswa	34
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	51
Gambar 5. 1 Perencanaan Pembelajaran Media <i>Wordwall</i>	102
Gambar 5. 2 Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Wordwall</i>	109
Gambar 5. 3 Dampak keberhasilan Pembelajaran Media <i>Wordwal</i>	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 2 Lembar Observasi.....	126
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Kepala Lembaga	128
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Guru TPQ.....	129
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Santri	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Contoh Soal dan Nilai Statistik Siswa.....	130
Lampiran 7 Dokumentasi	131
Lampiran 8 Biodata Penulis	136

ABSTRAK

Nuraisyah, Putri. 2026. Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media *Wordwall (Match Up)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Imron Rossidy, M. Th. M. Ed.

Kata Kunci: *Wordwall, Match Up*, Motivasi Belajar, Tajwid, TPQ, Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran tajwid di TPQ Al-Aziz Dampit menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar santri yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, minimnya partisipasi aktif, dan ketidakhadiran yang tidak konsisten. Metode ceramah yang selama ini digunakan dinilai belum mampu mengakomodasi karakteristik belajar anak usia dasar yang cenderung aktif dan membutuhkan stimulasi visual.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan dampak penerapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Wordwall (Match Up)* terhadap motivasi belajar Al-Qur'an santri di TPQ Al-Aziz Dampit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall (Match Up)* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an santri di TPQ Al-Aziz Dampit secara bertahap dan berkelanjutan. Media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong terjadinya transfer belajar dan perubahan budaya belajar yang lebih luas di luar lingkungan TPQ.

ABSTRACT

Nuraisyah, Putri. 2026. *The Implementation of Game-Based Learning Using Wordwall (Match Up) to Improve Al-Qur'an Learning Motivation at TPQ Al-Aziz Dampit*. Undergraduate Thesis. Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Imron Rossidy, M. Th. M. Ed.

Keywords: *Wordwall, Match Up, Learning Motivation, Tajwid, TPQ, Game-Based Learning*

Tajwid learning at TPQ Al-Aziz Dampit faced challenges related to low student motivation, characterized by a lack of enthusiasm, minimal active participation, and inconsistent attendance. The lecture-based method previously employed was considered inadequate in accommodating the learning characteristics of elementary-aged children, who tend to be active and require visual stimulation.

This study aims to describe the planning, implementation, and impact of game-based learning using Wordwall (Match Up) on the Al-Qur'an learning motivation of students at TPQ Al-Aziz Dampit.

The findings indicate that the implementation of Wordwall (Match Up) effectively improved Al-Qur'an learning motivation among students at TPQ Al-Aziz Dampit in a gradual and sustainable manner. The media not only created a more enjoyable learning atmosphere but also facilitated learning transfer and broader cultural shifts in learning habits beyond the TPQ environment.

ملخص

نور عائشة، فوتري. 2026. تطبيق التعلم القائم على اللعب بوسيلة *Wordwall (Match Up)* لتحسين دافعية تعلم القرآن الكريم في مدرسة تحفيظ القرآن الكريم الأزيز دامفيت. بحث جامعي. قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور عمران رشدي، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: *Match Up*، *Wordwall*، دافعية التعلم، التجويد، مدرسة تحفيظ القرآن، التعلم القائم على اللعب

واجه تعليم علم التجويد في مدرسة تحفيظ القرآن الكريم الأزيز دامفيت مشكلة انخفاض دافعية الطلاب، تجلّت في ضعف الحماس، ومحدودية المشاركة الفعّالة، وعدم انتظام الحضور. وقد رُئي أن أسلوب المحاضرة المعتمد لم يكن وافياً بمتطلبات تعلّم الأطفال في مرحلة الابتدائية، الذين يميلون إلى النشاط ويحتاجون إلى تحفيز بصري.

يهدف هذا البحث إلى وصف مراحل التخطيط والتنفيذ وأثر تطبيق التعلم القائم على اللعب بوسيلة *Wordwall (Up Match)* على دافعية تعلم القرآن الكريم لدى طلاب مدرسة تحفيظ القرآن الكريم الأزيز دامفيت.

أثبتت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة *Wordwall (Match Up)* أسهم بفاعلية في تحسين دافعية تعلم القرآن الكريم لدى الطلاب بصورة تدريجية ومستدامة. ولم تقتصر هذه الوسيلة على إيجاد بيئة تعلم أكثر متعة وتشويقاً، بل أسهمت أيضاً في تعزيز انتقال أثر التعلم وإحداث تغيير ثقافي أشمل في عادات التعلم خارج نطاق المدرسة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini mengikuti pedoman yang ditetapkan berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987, yang secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut.

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	k
ت	=	t	ث	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	Zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	,	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = Ū

إي = Î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Al-Qur'an merupakan firman Allah Swt yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai petunjuk utama bagi umat Islam dalam menjalani kehidupan. Kandungan Al-Qur'an tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan Allah, tetapi juga mencakup nilai-nilai penting terkait keimanan, syariah, akhlak, serta menjadi petunjuk bagi manusia dan pemberi rahmat bagi seluruh alam semesta. Maka dari itu, upaya mengenalkan dan mengajarkan Al-Qur'an pada masa kanak-kanak memegang peranan penting dalam pendidikan Islam, terutama dalam membangun karakter religius anak. Hal ini selaras dengan firman Allah yang tercantum dalam QS. Luqman [31:13].

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١﴾

"Ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya, Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah! Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar"

Ayat tersebut menghubungkan keteladanan Luqman dengan teori penguasaan Al-Qur'an sejak dini memperlihatkan bahwa Al-Quran berfungsi sebagai kompas moral bagi anak.¹

Pembelajaran Al-Qur'an pada anak tidak hanya berorientasi pada kemampuan membaca semata, tetapi juga agar tertanam nilai religius dan

¹Sri Mularsih, "Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Al- Qur'an (Studi Surah Luqman Ayat 13-19 Dalam Tafsir Al-Azhar Karya HAMKA)," 2014.

karakter Islami sejak usia dini. Beberapa penelitian membuktikan bahwa masa kanak-kanak merupakan fase terbaik untuk membentuk kebiasaan membaca Al-Qur'an, karena kemampuan anak untuk mengingat di usia ini relatif kuat dan proses penyerapan pengetahuan berlangsung lebih cepat.²

Selain kemampuan membaca, pemahaman dan penerapan ilmu tajwid merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran Al-Qur'an. Pembelajaran Al-Qur'an dapat dilakukan secara efektif melalui pembacaan yang mengikuti kaidah tajwid. Ilmu tajwid berperan sebagai pedoman dalam memastikan ketepatan pelafalan huruf saat membaca Al-Qur'an. Aspek-aspek yang dibahas dalam ilmu tajwid meliputi *makhārij al-ḥurūf* (tempat keluarnya huruf), *aḥkām al-ḥurūf* (hukum-hukum huruf), *aḥkām al-madd wa al-qasr* (panjang dan pendek bacaan), serta *aḥkām al-waqf wa al-ibtidā'* (aturan memulai dan menghentikan bacaan).³

Meskipun demikian, temuan di lokasi penelitian menunjukkan bahwa kemahiran membaca Al-Qur'an secara benar tidak selalu sejalan dengan penguasaan tajwid yang memadai. Walaupun sebagian besar santri sudah mampu membaca huruf hijaiyah dengan benar, penerapan ilmu tajwid dalam pembacaan Al-Qur'an masih sering kurang diperhatikan. Hal ini dikarenakan sifat materi tajwid (seperti hukum *nun sukun* dan *mim sukun*) yang abstrak dan membutuhkan praktik intensif. Apabila materi tersebut hanya diajarkan melalui metode ceramah dan latihan berulang, santri cenderung menganggapnya sulit dan membosankan.

²Rudi Ahmad Suryadi, "Al- Qur'an Sebagai Sumber Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 20, no. 2 (2022): Hal 93-104.

³Sri Mulyani and Romelah Romelah, "Pembelajaran Ilmu Tajwid Menggunakan Media Wordwall Di Rumah Tahfidz Kepenuhan Riau," *Islamic Education Journal* 2 (2025): Hal 1-5.

Survei Nasional Potensi Literasi Al-Qur'an Masyarakat Indonesia yang dilakukan Kementerian Agama RI pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa hanya 44,57% responden yang dapat membaca Al-Qur'an secara lancar sesuai kaidah tajwid, sedangkan 38,49% responden belum mencapai tingkat literasi yang tinggi dalam membaca kitab suci Al-Qur'an.⁴ Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan masyarakat Indonesia dalam mempelajari Al-Qur'an masih belum merata. Kondisi ini menunjukkan adanya kesulitan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an dan menegaskan pentingnya peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan kreatif. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Hasmila dan Imam Syafi'i (2023) mengungkapkan bahwa persentase penguasaan tajwid secara sempurna jauh lebih rendah dibandingkan kemampuan membaca Al-Qur'an secara lancar. Fenomena ini, yang disebabkan oleh metode yang kurang menarik dan menimbulkan kebosanan, sehingga secara langsung berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar. Dengan demikian, ilmu tajwid cenderung kurang mendapat perhatian yang memadai, meskipun memiliki peran fundamental dalam menjaga keautentikan bacaan Al-Qur'an.⁵

Dalam konteks pendidikan nonformal di Indonesia, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) merupakan lembaga penting yang berfokus pada pembelajaran Al-Qur'an serta pembentukan karakter religius anak.

⁴Audy Ayuni and Asnil Aidah Ritonga, "The Role of Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah (Mdta) Al- Furqon in Improving Al-Qur'an Reading and Writing Literacy for Students in Pematangsiantar," *Journal of Educational Sciences* 9, no. 5 (2025): Hal 4059.

⁵Hasmila and Imam Syafi'i, "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Tajwid Di TPQ Fayzathul Athfal Al Ma'arif Sarampu," *Journal Educational Research and Social Studies* 4 (2023): 31–39.

TPQ berperan sebagai institusi nonformal yang menanamkan nilai-nilai keislaman sejak usia dini. Keberhasilan pembelajaran Al-Qur'an di TPQ sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar santri dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TPQ Al-Aziz, ditemukan bahwa mayoritas santri telah menguasai kompetensi dasar membaca Al-Qur'an, tetapi motivasi belajar tajwid belum berkembang secara optimal. Dari total 10 santri, sekitar 70% menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah dalam mengikuti pembelajaran tajwid, seperti kurang aktif menjawab pertanyaan, tampak bosan, dan enggan mencoba membaca dengan memperhatikan makhraj serta hukum bacaan. Akibatnya, hanya sekitar 30% santri yang mampu menerapkan tajwid dengan benar dalam bacaan sehari-hari.

Rendahnya motivasi ini berdampak langsung pada kualitas bacaan Al-Qur'an. Ketika motivasi belajar tajwid rendah, anak cenderung membaca Al-Qur'an hanya dengan melafalkan huruf tanpa memperhatikan ketepatan dan keindahan bacaan sesuai kaidah tajwid. Oleh sebab itu, dibutuhkan penggunaan sarana pendukung pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan motivasi belajar, salah satu sarana pendukung adalah media yang bersifat visual, interaktif, menarik, dan ramah anak.

Sebuah alternatif yang relevan yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan *Wordwall*, karena *Wordwall* menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan, tantangan,

⁶Lisa Retnasari and Yayuk Hidayah, "Penguatan Peran Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Sebagai Pendidikan Karakter Religius," *Jurnal Solma* 08, no. 01 (2019): Hal 32-38.

dan visual yang menarik. Melalui pendekatan gamifikasi, siswa didorong untuk belajar aktif, mengulang materi tanpa merasa terbebani, serta lebih termotivasi dalam memahami konsep tajwid.⁷

Sejumlah penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian Ivanda Rahmi Fauqannuri pada tahun 2022 yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar sekaligus efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan *Wordwall*. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung membatasi pembahasan pada pencapaian hasil belajar secara umum atau pada materi yang tidak berkaitan langsung dengan tajwid. Penelitian tentang penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran Al-Qur'an pun masih terbatas pada aspek pengenalan huruf hijaiyah dan latihan membaca dasar.⁸

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki unsur kebaruan karena secara khusus mengimplementasikan game tajwid dasar berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar santri di TPQ Al Aziz Kecamatan Dampit. Fokus pada peningkatan motivasi belajar tajwid, bukan sekadar hasil belajar atau kelancaran membaca, menjadikan

⁷ Abdul Aziz Fakhruddin, Mochammad Firdaus, and Lailatul Mauludiyah, "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students," *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 5, no. 2 (2021): Hal 217.

⁸ Ivanda Rahmi Fauqannuri, "Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022" (2022).

penelitian ini memiliki nilai orisinal dan relevansi praktis bagi lembaga yang menghadapi rendahnya motivasi belajar anak terhadap materi tajwid.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini relevan untuk dilakukan dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur’an di TPQ Al-Aziz Dampit”**. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi praktis untuk mengembangkan metode pengajaran Al-Qur’an yang lebih menarik dan efektif, dan sekaligus meningkatkan kualitas bacaan tajwid santri di TPQ.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, fokus permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* yang dilakukan oleh peneliti dalam upaya meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit?
3. Apa dampak keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an santri di TPQ Al-Aziz Dampit?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perencanaan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* yang dilakukan oleh peneliti di TPQ Al-Aziz Dampit.
3. Untuk menganalisis dampak keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an santri di TPQ Al-Aziz Kecamatan Dampit.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti, baik dalam ranah teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan penerapan pembelajaran berbasis permainan, khususnya media *Wordwall*, dalam pendidikan anak dan pembelajaran Al-Qur'an. Penelitian ini menyajikan bukti empiris mengenai dampak penggunaan media interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sekaligus menganalisis beberapa faktor yang menjadi pendukung dan penghambat proses implementasinya. Dengan demikian, hasil

penelitian ini dapat menjadi landasan teoritis bagi pengembangan kajian pembelajaran Al-Qur'an yang terintegrasi dengan teknologi digital modern.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi TPQ Al-Aziz Dampit

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada lembaga pendidikan, seperti TPQ Al-Aziz Dampit, mengenai pentingnya menggunakan metode belajar yang menarik, seperti game belajar ilmu tajwid menggunakan game digital (*Wordwall*). Hal ini dapat membantu lembaga pendidikan dalam merancang kurikulum yang lebih efektif dan menarik bagi anak-anak, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Santri

Penerapan permainan digital melalui media *Wordwall* mampu memberikan kesan belajar yang menyenangkan bagi santri. Melalui proses pembelajaran yang bersifat interaktif, motivasi belajar santri dapat meningkat serta membantu mereka memahami dan mengingat hukum-hukum tajwid dengan lebih mudah melalui latihan berulang dalam bentuk permainan.

c. Bagi Guru/Ustadz-ustadzah TPQ

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran tajwid yang selama ini mengalami hambatan akibat kurangnya motivasi santri dan memberikan model inovasi

pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan maupun dikembangkan lebih lanjut.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman serta wawasan yang berharga dalam melaksanakan penelitian di bidang pendidikan anak pada lembaga pendidikan nonformal. Dan bisa menjadi referensi atau acuan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penggunaan media game berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Al-Qur'an.

E. Orisinalitas Penelitian

Dalam rangka mengkaji orisinalitas penelitian ini, peneliti melakukan telaah terhadap sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan topik. Penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai rujukan sekaligus bahan kajian dalam penyusunan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oci Wally, dkk. (2025) dengan judul *“Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri(MIN) Fakfak”*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2025. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* dalam membangun motivasi belajar siswa kelas V pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan

dilakukan oleh peneliti. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terletak pada pemanfaatan media digital berbasis *Wordwall*. Namun demikian, perbedaannya terdapat pada fokus kajian, di mana penelitian sebelumnya menekankan pada peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an.⁹

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hasmila dan Imam Syafi'i berjudul *"Implementasi Penggunaan Media Wordwall dalam Proses Pembelajaran Ilmu Tajwid di TPQ Fayzathul Athfal Al-Ma'arif Sarampu"* pada tahun 2023. Penelitian tersebut mengkaji proses pembelajaran ilmu tajwid dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Terdapat beberapa persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama dilaksanakan di lembaga pendidikan nonformal (TPQ) serta menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian Hasmila dan Imam Syafi'i menitikberatkan pada peningkatan proses pembelajaran siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an.¹⁰
3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wiwit Aprilia, dkk. (2023) berjudul *"Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMA Ma'arif NU Pandaan"*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023 dan

⁹Oci Wally et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak," 2025, 5999–6014.

¹⁰Hasmila and Syafi'i, "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Tajwid Di TPQ Fayzathul Athfal Al Ma'arif Sarampu."

mengkaji pemanfaatan media berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Ma'arif NU Pandaan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah tindakan dengan model Kemmis dan McTaggart. Terdapat persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama berfokus pada upaya meningkatkan motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada fokus mata pelajaran, di mana penelitian Wiwit Aprilia, dkk. menitikberatkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an.¹¹

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ivanda Rahmi Fauqannuri berjudul *"Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022"* dilaksanakan pada tahun 2022. Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pemanfaatan media *Wordwall*. Penelitian tersebut menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada tujuan yang sama, yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian Ivanda Rahmi Fauqannuri menitikberatkan

¹¹ Wiwit Aprilia et al., "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif Nu Pandaan," *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 4 (2023): Hal 1441-1448.

pada motivasi belajar mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini fokus pada peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran Al-Qur'an.¹²

5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Mulyani dan Romelah berjudul *"Pembelajaran Ilmu Tajwid Menggunakan Media Wordwall di Rumah Tahfidz Kepenuhan Riau"*. Penelitian ini mengkaji penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran ilmu tajwid. Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Terdapat beberapa persamaan antara penelitian tersebut dan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran tajwid. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian, di mana penelitian Sri Mulyani dan Romelah berfokus pada pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pendukung pembelajaran tajwid, sedangkan penelitian ini berfokus untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Al-Qur'an.¹³
6. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zhenith Surya Pamungkas, dkk. (2021) berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih"*. Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2021 ini mengkaji efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan

¹² Fauqannuri, "Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022."

¹³ Mulyani and Romelah, "Pembelajaran Ilmu Tajwid Menggunakan Media Wordwall Di Rumah Tahfidz Kepenuhan Riau."

menerapkan model *ADDIE*. Terdapat kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yakni keduanya sama-sama memanfaatkan media *Wordwall*. Adapun perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, di mana penelitian Zhenith Surya Pamungkas, dkk. menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.¹⁴

7. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tigor Sitohang, dkk. (2024) berjudul "*Penggunaan Website Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo*". Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2024 ini mengkaji penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pemanfaatan media *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada subjek dan konteks penelitian, di mana penelitian Tigor Sitohang, dkk. berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa di lembaga pendidikan formal (SMK), sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar santri di TPQ sebagai lembaga pendidikan nonformal.¹⁵
8. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitra Andriani Nur Jannah dan Noor Amirudin berjudul "*Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall*" dilaksanakan pada tahun

¹⁴ Zhenith Surya et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih," *Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021).

¹⁵ Tigor Sitohang et al., "Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo," *Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024): Hal 11-24.

2025. Penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa kelas II dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Muhammadiyah 1 Kebomas, sehingga dilakukan kajian terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Wordwall* guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan media *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran. Sementara itu, perbedaannya terletak pada fokus kajian, di mana penelitian Fitra Andriani Nur Jannah dan Noor Amirudin berorientasi pada peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini memusatkan perhatian pada pembelajaran tajwid dasar dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an santri.¹⁶

9. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suni Samrotul Fuadina, dkk. (2025) berjudul "*Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen di SD Kelas IV*". Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2025 ini menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pemanfaatan media *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran. Sementara itu, perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan, di mana penelitian Suni Samrotul Fuadina, dkk.

¹⁶Fitra Andriani and Nur Jannah, "Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 8, no. 2 (2025): Hal 263-274.

menerapkan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.¹⁷

10. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Laili, dkk. (2024) berjudul *“Integrasi Wordwall dalam Pembelajaran PAI: Membangun Antusiasme Belajar pada Peserta Didik Sekolah Dasar”*. Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2024 ini mengkaji pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai upaya meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan media *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran. Adapun perbedaannya terdapat pada pendekatan penelitian yang diterapkan, di mana penelitian Nur Laili, dkk. menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif.¹⁸

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Oci Wally dkk Jurnal, Institut Agama Islam Negeri Sorong Papua Barat Daya, 2025	<i>“Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall dalam Membangun Motivasi Belajar</i>	Persamaan tersebut adalah sama-sama menggunakan media digital berbasis	Perbedaannya penelitian ini berfokus pada membangun motivasi belajar Mata Pelajaran

¹⁷Suni Samrotul Fuadina, Ahmad Mulyadiprana, and Anggit Merliana, “Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall Dan Motivasi Belajar IPS : Penelitian Quasi Eksperimen Di SD Kelas IV,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): Hal 261-262.

¹⁸Nur Laili dkk, ““Integrasi Wordwall Dalam Pembelajaran PAI: Membangun Antuusiasme Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar’.” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. November (2024): Hal 673-675.

		<i>Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri(MIN) Fakfak"</i>	<i>Wordwall.</i>	Al-Qur'an Hadis sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an.
2	Hasmila dan Imam Syafi'i Jurnal, Universitas Kh Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia,2023	<i>"Implementasi Penggunaan Media Word Wall dalam Proses Pembelajaran Ilmu Tajwid di TPQ Fayzathul Athfal Al Ma'arif Sarampu"</i>	Persamaan tersebut adalah sama-sama meneliti di lembaga nonformal atau TPQ dengan menggunakan <i>Wordwall.</i>	Perbedaannya penelitian ini berfokus pada meningkatkan keaktifan belajar santri sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an
3	Wiwit Aprilia dkk Jurnal, Universitas Yudharta Pasuruan, 2023	<i>"Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan</i>	Persamaan tersebut adalah sama-sama bertujuan untuk	Perbedaannya penelitian ini berfokus pada meningkatkan

		<i>Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMA Ma'arif NU Pandaan</i>	meningkatkan motivasi belajar.	motivasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an
4	Ivanda Rahmi Fauqannuri, Skripsi, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2022	<i>"Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo"</i>	Persamaan tersebut adalah sama-sama bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa.	Perbedaannya penelitian ini berfokus pada meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan

		<i>Tahun Pelajaran 2021/2022”.</i>		motivasi belajar Al-Qur'an
5	Sri Mulyani dan Romelah, Jurnal, Universitas Muhammadiyah Malang, 2025	<i>“Pembelajaran Ilmu Tajwid Menggunakan Media Wordwall di Rumah Tahfidz Kepenuhan Riau”</i>	Persamaan tersebut adalah sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i> untuk pembelajaran ilmu tajwid.	Perbedaannya terletak pada tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjadikan <i>Wordwall</i> sebagai alat bantu yang bermanfaat dalam pembelajaran Tajwid, sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an
6	Zhenith Surya Pamungkas dkk,	<i>“Pengembangan Media</i>	Persamaan tersebut adalah	Perbedaannya penelitian ini

	Jurnal, Universitas Jenderal Sudirman Indonesia, 2021	<i>Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih</i> ".	sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i> .	menggunakan metode pengembangan sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan metode kualitatif deskriptif
7	Tigor Sitohang dkk, Jurnal, Universitas HKBP Nommensen Medan, 2024	<i>"Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo"</i> .	Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran.	Perbedaannya penelitian ini berfokus pada Motivasi belajar siswa SMK lembaga formal sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada meningkatkan motivasi belajar santri di TPQ lembaga nonformal

8	Fitra Andriani Nur Jannah dan Noor Amirudin, Jurnal, Universitas Muhammadiyah Gresik, 2025	<i>“Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall”</i>	Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran.	Perbedaannya penelitian ini berfokus pada motivasi belajar PAI sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada pembelajaran tajwid dasar meningkatkan motivasi belajar Al-Qur’an santri
9	Suni Samrotul Fuadina dkk. Jurnal, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, 2025	<i>“Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall dan Motivasi Belajar IPS : Penelitian Quasi Eksperimen di SD Kelas IV”</i>	Persamaan yaitu sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran.	Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif.
10	Nur laili dkk.	<i>“Integrasi</i>	Persamaan yaitu	Perbedaannya

	Jurnal, Universitas Ma'arif Lampung 2024.	<i>Wordwall dalam pembelajaran PAI : Membangun Antusiasme Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar</i>	sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran.	adalah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif
--	---	--	---	--

Beragam penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* telah digunakan secara luas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada berbagai bidang studi, mulai dari Al-Qur'an Hadis, Pendidikan Agama Islam, IPS, Sejarah Kebudayaan Islam, hingga pembelajaran tajwid di lembaga TPQ. Namun, seluruh penelitian tersebut memiliki fokus yang berbeda-beda, baik pada peningkatan hasil belajar, keaktifan siswa, pengembangan media, maupun motivasi belajar pada konteks sekolah formal. Belum ada penelitian yang secara khusus mengimplementasikan game tajwid dasar berbasis *Wordwall* yang dirancang secara spesifik untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an pada santri di lembaga nonformal seperti TPQ. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) karena memadukan *game-based learning*, materi tajwid dasar, dan konteks pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz, dengan fokus utama pada peningkatan motivasi belajar, bukan sekadar efektivitas media atau

keaktifan santri. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru yang belum pernah disentuh secara langsung oleh penelitian terdahulu, baik dari sisi konteks, tujuan, maupun implementasi mediannya.

F. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dari para pembaca terhadap penelitian ini, "*Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit*" peneliti akan menjelaskan beberapa poin penting sebagai upaya menyamakan pemahaman antara peneliti dengan pembaca:

a. Penerapan

Penerapan merupakan sebuah proses mengimplementasikan sebuah metode, strategi atau media pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat digunakan secara nyata.¹⁹

Oleh karena itu, penerapan dalam penelitian ini merujuk pada mekanisme pelaksanaan yang dilakukan oleh guru di TPQ Al-Aziz Dampit, dalam menerapkan dan menggunakan game digital tajwid dasar *Wordwall* sebagai media atau metode pembelajaran. Penerapan mencakup seluruh proses, mulai dari persiapan, tahapan pelaksanaan di dalam kelas, peran guru selama permainan berlangsung, hingga cara guru mengelola kegiatan tersebut dalam upaya meningkatkan minat belajar Al-Qur'an santri.

b. Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran Berbasis Permainan atau biasa disebut (*Game Based Learning*) merupakan sebuah metode yang digunakan dalam permainan

¹⁹Sindi Ladya Baharizqi et al., "Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar," *Jurnal Lensa Pendas* 8 (2023): Hal 9-16.

sebagai alat utama untuk mengajar, dengan fokus pada pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini berbeda dari pembelajaran biasa dikarenakan mengintegrasikan elemen seperti poin, level dan membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif terutama dalam materi seperti Al-Qur'an yang sering dianggap monoton.²⁰

c. *Media Wordwall*

Wordwall merupakan sebuah media digital yang menyediakan berbagai alat untuk membuat media pembelajaran interaktif. Melalui platform ini, guru dapat merancang beragam bentuk aktivitas seperti kuis, permainan edukatif, kartu belajar, dan latihan interaktif lainnya dengan mudah. *Wordwall* yang sederhana membuat siapa saja dapat menggunakannya tanpa memerlukan kemampuan teknis khusus. Tersedia pula berbagai template yang dapat disesuaikan sehingga proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih cepat, menarik, dan variatif.

Dalam konteks pembelajaran di TPQ Al-Aziz, *Wordwall* dimanfaatkan sebagai media untuk mendukung pembelajaran tajwid dasar. Melalui game tajwid yang berfokus pada materi seperti hukum mim sukun, nun sukun, dan aturan tajwid lainnya, santri dapat belajar sambil bermain melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* memiliki keterkaitan langsung dengan judul penelitian "*Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit*", karena platform ini menjadi media

²⁰ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2011, Hal 206.

utama dalam implementasi game tajwid untuk meningkatkan motivasi belajar, serta memotivasi santri dalam memahami materi tajwid secara menyenangkan.²¹

d. Motivasi Belajar

a) Pengertian

Motivasi merupakan suatu perubahan dalam diri individu yang tampak melalui dorongan internal untuk meraih suatu tujuan. Motivasi belajar pada dasarnya adalah kekuatan pendorong serta usaha-usaha yang muncul akibat kebutuhan seseorang untuk mencapai prestasi. Kondisi tersebut membuat individu berupaya untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.²²

Menurut McDonald, motivasi adalah sebuah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, ada perasaan tertentu yang muncul dan dimulai dengan respon terhadap suatu tujuan²³. Dari definisi tersebut, terdapat tiga unsur utama, yaitu:²⁴

1. Motivasi berperan sebagai pemicu terjadinya perubahan energi dalam diri manusia. Perubahan ini berhubungan dengan pergeseran dalam sistem neurofisiologis dalam tubuh manusia.

²¹Novita Dwi Siamsari and Julianto, "Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024, Hal 980-981.

²²Amalia Fauziah , AAzhari, Fairuza Khadijah, and Dian Rif'iyati, "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2023): Hal 50-59.

²³Maryam Muhammad, "Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran", *Lantanida Jurnal* vol 4, no. 2, (2016): 87 <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>.

²⁴Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), Hal 73-74

2. Motivasi muncul bersama dengan timbulnya perasaan, sehingga berkaitan erat dengan aspek psikologis, afektif, dan emosional yang memengaruhi perilaku seseorang.
3. Motivasi hadir karena adanya tujuan yang ingin dicapai. Artinya, walaupun motivasi berasal dari dalam diri individu, keberadaannya tetap dipengaruhi dan digerakkan oleh tujuan tertentu yang hendak diraih.

Berdasarkan ketiga elemen tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki sifat yang kompleks. Motivasi memicu perubahan energi dalam diri seseorang sehingga memunculkan berbagai reaksi psikologis seperti perasaan dan emosi. Reaksi tersebut mendorong individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, kebutuhan, dan keinginan yang dimiliki. Dalam pembelajaran, motivasi memegang peranan yang sangat penting. Dengan adanya motivasi, proses belajar bisa berjalan lebih baik dan kinerja belajar siswa juga akan meningkat. Semakin sesuai bentuk motivasi yang diberikan, semakin tinggi pula kemungkinan berhasilnya proses pembelajaran.

e. TPQ Al-Aziz Kecamatan Dampit

TPQ Al-Aziz Kecamatan Dampit adalah subjek atau lokasi spesifik dari penelitian ini, yaitu sebuah Taman Pendidikan Al-Qur'an yang berlokasi di wilayah Kecamatan Dampit. TPQ ini menjadi tempat di mana implementasi media *Wordwall* dan pengukuran minat belajar Al-Qur'an dilakukan oleh peneliti.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun guna memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai struktur serta alur pembahasan yang digunakan. Adapun rincian sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tujuan penulisan, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah yang digunakan, serta sistematika penulisan.

2. BAB II

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan, kerangka berpikir terkait penerapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an.

3. BAB III

Bab ini menguraikan secara komprehensif mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi, hingga kehadiran peneliti di lapangan. Selain itu, dipaparkan pula mengenai subjek penelitian, sumber data, instrumen yang digunakan, serta mekanisme pengumpulan dan analisis data guna menjamin keabsahan hasil penelitian.

4. BAB IV

Bab ini menjelaskan data dan hasil penelitian yang dilakukan, termasuk penjelasan umum tentang penelitian, data yang diperoleh, serta temuan penelitian.

5. BAB V PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian yang telah dianalisis dan dihubungkan dengan teori-teori yang berkaitan. Dalam bab ini dijelaskan mengenai temuan, pembahasan yang menghubungkan data dengan teori, serta analisis yang mendalam tentang penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan.

6. BAB VI PENUTUP

Bab ini menyajikan sintesis dari seluruh temuan penelitian serta merumuskan rekomendasi strategis bagi praktik pembelajaran, pengembangan media, maupun penelitian lanjutan. Paparan ini sekaligus menegaskan kontribusi teoretis dan praktis hasil penelitian terhadap transformasi pedagogi Al-Qur'an melalui integrasi media *Wordwall*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

a. Pembelajaran Berbasis Permainan

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan atau *Game-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dan dikenal karena keunikannya serta kemampuannya dalam meningkatkan daya kritis siswa. Model pembelajaran ini menyajikan tampilan visual yang atraktif sehingga mampu menarik perhatian siswa. Namun, dalam praktiknya, upaya menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan dan hambatan. Oleh karena itu, penerapan *Game-Based Learning* dapat menjadi pilihan efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan atau (*Game Based Learning*) menunjukkan bahwa permainan tidak hanya untuk bermain, tetapi juga bisa menjadi bagian penting dalam belajar. Aplikasi yang berbasis *game* dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk ikut serta aktif dalam proses belajar.²⁵ Peran guru pada pembelajaran ini adalah merancang aktivitas belajar dengan memanfaatkan permainan yang disesuaikan dengan ciri-ciri siswa. Pembelajaran ini selain berfungsi

²⁵ Deliya, "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Media Interaktif Berupa Game Edukasi Wordwall," *Jurnal Ilmiah Islamic Resources* 8, no. 3 (2025): hal 1-6.

sebagai alat untuk meningkatkan interaksi antarsiswa dan membangun kecerdasan sosial mereka.²⁶

b. Fungsi Pembelajaran Berbasis Permainan

Pemanfaatan permainan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan semangat belajar mereka, dan meningkatkan efektivitas belajar dengan membuat materi lebih mudah diingat. Oleh karena itu, diharapkan para guru mampu membuat dan menyempurnakan gagasan-gagasan baru dalam aktivitas mengajar dan belajar. Pembelajaran berbasis permainan atau (*Game Based Learning*) memiliki beberapa manfaat penting dalam dunia pendidikan antara lain:

1) Meningkatkan motivasi belajar

Pembelajaran berbasis permainan mengubah sebuah proses pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik sehingga muncul dorongan dari dalam diri siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

2) Mengembangkan kemampuan kognitif

Pembelajaran berbasis permainan mampu mengasah kemampuan berpikir kritis, memecahkan sebuah masalah dan melatih anak dalam pengambilan keputusan.

²⁶ Ria Rochmi Safitri et al., "Dampak Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Kompetensi Siswa Dalam Sains : Tinjauan Sistematis," *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 10 (2025): hal 116-136.

3) Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik

Pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dikarenakan proses pembelajaran dirancang secara interaktif dan berpusat pada aktivitas siswa. Sedangkan dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi (pasif), sedangkan pada pembelajaran berbasis permainan ini siswa berperan sebagai pelaku utama yang harus berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui permainan.

4) Memberikan umpan balik langsung

Pada sebuah pembelajaran berbasis permainan seringkali memberikan respons langsung kepada siswa atas setiap tindakan yang dilakukan, sehingga peserta didik dapat segera memperbaiki kesalahan dan mengevaluasi diri.

5) Memperkuat proses belajar melalui pengalaman nyata

Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui praktik langsung tidak hanya pada teori saja.²⁷

c. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan mempunyai beberapa karakteristik utama, karakteristik tersebut mencerminkan bagaimana permainan dapat digunakan secara efektif sebagai sebuah media

²⁷ Alya Nazwa Minisa, Falmoza Tsabita, and Salmaini Putri Syam, "Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 3, no. April (2025): hal 296.

pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi, pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Karakteristik tersebut diantaranya adalah :

1. Menyajikan tantangan kepada siswa.

Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa diberi tantangan yang membuat mereka saling berlomba dan ingin menang. Tujuan dari hal ini adalah agar semangat belajar para siswa semakin meningkat dan kemajuan mereka terus berkembang.

2. Menciptakan pengalaman belajar yang bermakna

Pengalaman belajar yang diperoleh melalui aktivitas permainan dapat membantu mempercepat pemahaman peserta didik terhadap berbagai konsep penting. Keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan permasalahan serta adanya umpan balik secara langsung menjadikan mereka lebih mudah dalam mengingat sekaligus memahami materi yang dipelajari. Hal ini pembelajaran berbasis permainan menekankan pentingnya pemahaman materi secara mendalam, tidak hanya sekadar menghafal, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal dan bertahan lama.²⁸

b. Wordwall

- a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang inovatif dan relevan dalam bidang pendidikan. Aplikasi ini dirancang secara khusus sebagai sarana pembelajaran, media pendukung proses belajar, sekaligus alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Konsep

²⁸ Wawan Hermawan, "Sosialisasi Pemanfaatan Game Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMPN 2 Ngronggot," *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024): Hal 1263-1269.

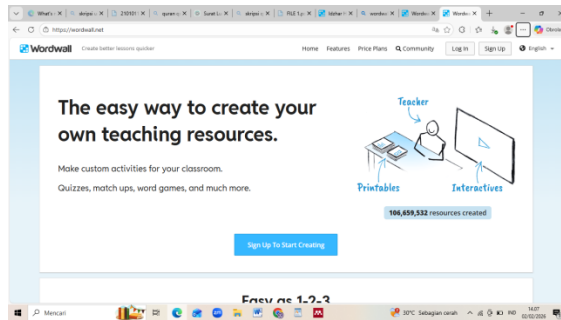
belajar sambil bermain yang diusung oleh *Wordwall* sangat sesuai digunakan oleh guru, agar siswa terhindar dari rasa bosan selama proses pembelajaran.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik dan terkait dengan dunia belajar. Aplikasi ini dibuat khusus untuk membantu belajar, menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Aplikasi ini dapat digunakan tanpa perlu membuat akun baru, dikarenakan dapat diakses langsung melalui situs web *Wordwall* sendiri. Selain itu *Wordwall* juga menawarkan aplikasi yang bisa diunduh dari Play Store dan digunakan di *smartphone*. *Wordwall* dapat dimanfaatkan baik dalam pembelajaran luring ataupun daring pada beragam tingkat pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi. *Wordwall* memiliki keunggulan dibanding beberapa aplikasi berbasis web lainnya. Yaitu terletak pada kemudahan dalam penggunaannya, terutama bagi pengguna pemula. Dikarenakan *Wordwall* memiliki tampilan yang sederhana serta menyediakan berbagai fitur dan template seperti permainan berbasis kuis, pencarian kata dan juga anagram.²⁹

b. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

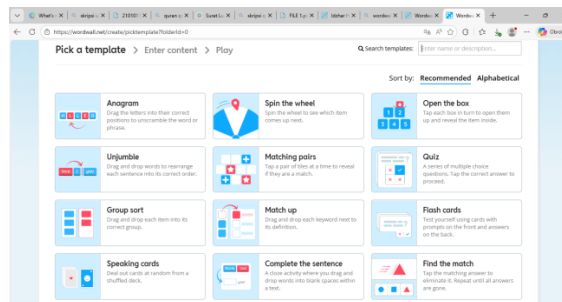
1. Penggunaan *Wordwall* diawali dengan mengakses situs resmi *Wordwall* melalui laman www.wordwall.net atau melalui aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone*.

²⁹ Luthfi Fadhillah, "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Di Indonesia," *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2022): Hal 22-28.



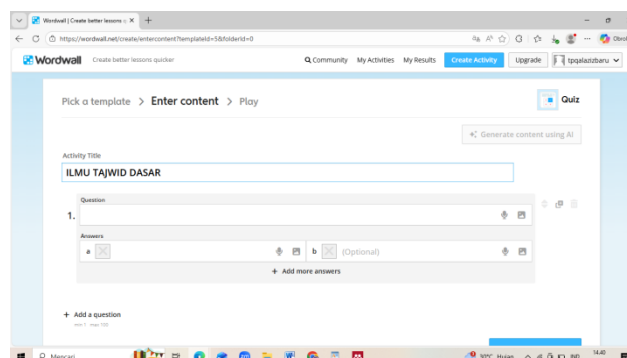
Gambar 2.1 Laman Wordwall

2. Setelah berhasil masuk, guru dapat membuat aktivitas pembelajaran dengan memilih menu pembuatan aktivitas dan menentukan template permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.



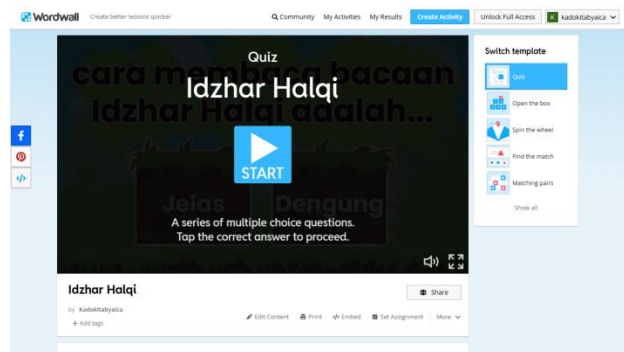
Gambar 2.2 Pembuatan Aktivitas

3. Guru memasukkan materi atau soal yang akan disajikan kepada siswa, menyimpan serta mengatur aktivitas tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 2.3 Pembuatan Soal

4. Menyimpan aktivitas dan melakukan uji coba internal (*preview*) untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis pada soal.



Gambar 2.4 Uji Coba Internal Wordwall

5. Memantau hasil pengerjaan siswa melalui menu (*My Result*) untuk melihat data skor dan waktu pengerjaan secara otomatis.



Gambar 2.5 Laman Hasil Pengerjaan Siswa

Dalam penggunaan dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan satu perangkat saja, seperti laptop atau *smartphone*. Penggunaan *Wordwall* dengan satu perangkat memungkinkan pembelajaran dilakukan secara klasikal, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan siswa terlibat secara aktif melalui diskusi, tanya jawab, serta berpartisipasi dalam permainan yang ditampilkan. Model pembelajaran ini sangat efektif diterapkan pada

kondisi keterbatasan sarana teknologi, dikarenakan tidak mengharuskan setiap siswa memiliki perangkat masing-masing.³⁰

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi aktif serta motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh tampilan visual yang menarik serta konsep belajar sambil bermain yang mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran³¹

c. Kelebihan dan kekurangan *Wordwall*

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan keterbatasan, demikian halnya dengan penggunaan media *Wordwall*. Kelebihan *Wordwall* terletak pada kemampuannya menyajikan pembelajaran secara interaktif melalui konsep belajar sambil bermain, sehingga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Wordwall* menyediakan berbagai template permainan yang menarik dan memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dipahami. Sehingga, dapat digunakan oleh pengguna pemula.

³⁰ Dyan Yuliana and Malika Khoiriyah, "Effectiveness of Using Wordwall as a Gamification Media in Learning to Increase Student Learning Motivation," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2025, Hal 873-890.

³¹ *Ibid*, Hal, 875.

a) Kelebihan *Wordwall*

- 1) Kemudahan akses dan penggunaan
- 2) Fleksibilitas dalam menyesuaikan kebutuhan pembelajaran
- 3) Kemampuan memantau perkembangan siswa secara real-time
- 4) Mendukung pembelajaran berbasis kompetisi
- 5) Mendukung pembelajaran kolaboratif
- 6) Pengembangan keterampilan sosial dan emosiona;
- 7) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna³²

b) Kekurangan *Wordwall*

- 1) Ketergantungan pada akses internet
- 2) Keterbatasan variasi media visual dan audio
- 3) Keterbatasan fitur pada versi gratis
- 4) Adanya biaya untuk langganan premium
- 5) Keterbatasan dalam personalisasi dan pengembangan konten³³

c. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan. Faktor ini memiliki peran penting dalam menentukan tingkat kegigihan peserta didik dalam belajar. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung

³²Galih Maulana Hendrawan et al., "Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi* 2, no. April (2025): Hal 68.

³³*Ibid*, Hal, 69.

menunjukkan sikap lebih aktif, tekun, dan antusias dalam memahami materi pembelajaran.³⁴

Motivasi belajar mendorong individu agar terlibat dengan sungguh-sungguh dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai hasil yang diharapkan. Dorongan tersebut dapat bersumber dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Motivasi belajar berperan dalam menentukan tingkat intensitas usaha yang dilakukan peserta didik serta ketahanan mereka dalam menghadapi tantangan selama menyelesaikan tugas pembelajaran.

Motivasi belajar terbagi menjadi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah sebuah motivasi yang timbul dari kesadaran dan keinginan siswa sendiri untuk belajar. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor eksternal, seperti dorongan dari guru, orang tua, lingkungan, atau media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, motivasi belajar merupakan salah satu penentu utama keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.³⁵

b. Indikator Motivasi belajar

Indikator motivasi belajar menunjukkan tingkat dorongan, baik yang bersumber dari dalam diri maupun dari luar, yang mempengaruhi keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Indikator

³⁴Andriani and Jannah, "Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (2025): Hal 263.

³⁵Abbas, "Eksplorasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Agama Islam," *Jurnal Komprehensif* 2, no. 2 (2024): Hal 171-177.

motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek, antara lain :

1. Indikator Motivasi Belajar Internal

Motivasi belajar internal merupakan sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik tanpa bergantung pada faktor luar. Indikator motivasi belajar internal meliputi:

a) Keinginan dan dorongan untuk berhasil

Sebuah tekad peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- Menetapkan target nilai atau pencapaian pribadi yang tinggi dalam belajar.
- Memiliki harapan yang positif terhadap hasil belajar yang akan dicapai.
- Berusaha mencari strategi atau cara belajar yang efektif demi mencapai keberhasilan.

b) Ketekunan peserta didik dalam menghadapi tugas

Ditunjukkan melalui kesungguhan dan sikap tidak mudah menyerah pada peserta didik.

- Menghabiskan waktu yang cukup dan konsisten untuk menyelesaikan tugas sekolah.
- Tidak mudah teralihkannya perhatian pada hal lain saat sedang belajar.

c) Minat dan perhatian terhadap kegiatan belajar

Dapat terlihat dari antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

- Menyimak penjelasan guru atau materi pembelajaran dengan fokus tanpa perlu ditegur.
- Merasa senang dan terlibat aktif dalam aktivitas kelas.

d) Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas

Sebagai wujud kesadaran dan komitmen belajar peserta didik.

- Mengumpulkan tugas tepat waktu tanpa harus sering diingatkan.
- Mengerjakan tugas dengan jujur.
- Mengatur jadwal belajar mandiri di rumah secara teratur.

e) Kepuasan pribadi atas prestasi yang dicapai

Memiliki rasa bangga dan puas terhadap hasil belajar yang diperoleh.³⁶

- Merasa gembira dan dihargai saat berhasil memecahkan masalah atau memahami konsep yang rumit.
- Menjadikan keberhasilan belajar sebagai pemicu kepercayaan diri untuk tantangan berikutnya.

³⁶ Pramesti Vidy et al., "Pengaruh Kesiapan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)* 6, no. 2 (2025): Hal 139.

2. Indikator motivasi belajar eksternal

Motivasi eksternal merupakan dorongan yang timbul akibat pengaruh dari luar diri peserta didik. Indikator motivasi eksternal antara lain :

a) Penghargaan terhadap prestasi

Penghargaan seperti pujian, nilai, atau bentuk apresiasi lainnya dari guru dan lingkungan.

- Belajar dengan giat karena mengharapkan nilai yang tinggi.
- Merasa lebih bersemangat belajar setelah mendapatkan pujian atau kalimat positif dari guru.

b) Keinginan untuk memperoleh pengakuan

Sebuah pengakuan baik dari guru, teman sebaya, maupun lingkungan sekitar.

- Berusaha tampil menonjol atau aktif di kelas agar diperhatikan dan dianggap pintar oleh guru.
- Menghindari perilaku malas.
- Merasa bangga ketika hasil dijadikan contoh bagi teman-teman yang lain.

c) Lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan yang mampu mendukung dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik.³⁷

³⁷*Ibid*, Hal, 139-140.

- Memanfaatkan ketersediaan sarana belajar yang menarik.
- Merasa nyaman belajar karena hubungan yang ramah suportif antara guru dan siswa.
- Terdorong untuk belajar karena melihat sikap kooperatif dan semangat belajar yang ditunjukkan oleh teman sekelas.

c. Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Terdapat berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar yang dapat memengaruhi motivasi belajar mereka. Diantaranya:

1. Faktor internal

a) Minat dan kebutuhan belajar

Minat adalah kecenderungan kuat terhadap objek atau aktivitas tertentu. Peserta didik yang mempunyai minat tinggi terhadap pembelajaran cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih besar.

b) Kepercayaan diri

Kepercayaan diri terhadap kemampuan akademik memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yakin mampu untuk menyelesaikan tugas dan memahami materi akan lebih memiliki motivasi belajar dibandingkan peserta didik yang merasa bahwa dirinya tidak mampu. Kepercayaan diri membuat peserta didik lebih berani untuk mencoba, tidak

mudah menyerah dan memiliki semangat yang tinggi dalam belajar.

c) Harapan dan tujuan belajar

Peserta didik yang mempunyai tujuan belajar yang jelas, seperti ingin berprestasi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih kuat. Dikarenakan harapan akan keberhasilan menjadi pendorong utama dalam mempertahankan semangat belajar.

d) Kondisi fisik dan psikologis

Peserta didik yang mengalami masalah emosional cenderung mengalami penurunan motivasi belajar.³⁸

2. Faktor Eksternal

a) Peran guru dan metode pembelajaran

Dalam membangun motivasi belajar peserta didik guru mempunyai peranan yang sangat penting. Selain guru metode pembelajaran juga berpengaruh pada semangat belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru yang memberikan umpan balik positif dan sebuah dukungan emosional juga mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.

b) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar yang nyaman sangat memengaruhi motivasi peserta didik. Fasilitas pembelajaran yang memadai,

³⁸ Vidy et al., "Pengaruh Kesiapan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah."

suasana kelas yang tenang, serta hubungan sosial yang positif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka.

c) Dukungan keluarga

Keluarga atau orang tua berperan penting untuk memberikan dampak positif. Keluarga yang memberikan motivasi semangat belajar yang tinggi dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

d) Pengaruh teman sebaya

Teman yang mempunyai semangat belajar tinggi dapat menularkan motivasi belajar peserta didik.³⁹

d. Dampak keberhasilan motivasi belajar

1) Peningkatan hasil belajar

Motivasi yang tinggi secara langsung berkorelasi dengan pemahaman materi yang lebih baik, yang bermuara pada nilai akademis

- Nilai ujian, tugas memenuhi atau melampaui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)
- Peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test*
- Mampu menjawab pertanyaan evaluasi dengan tepat.

2) Keterlibatan aktif dalam pembelajaran

Siswa yang termotivasi tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara kognitif dan emosional selama proses belajar mengajar.

³⁹ Maria Ulviani, Fakultas Keguruan, and Universitas Muhammadiyah Makassar, "Paradigma Teori Belajar Dan Motivasi Pembelajaran Di ERA Industri," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, n.d., hal 140-151.

- Fokus dan konsentrasi penuh.
- Aktif berkontribusi dalam diskusi.

3) Kemandirian belajar

Keberhasilan motivasi mengubah siswa dari pembelajar pasif menjadi pembelajar mandiri yang mengetahui cara mengatur belajarnya sendiri.

- Inisiatif mempelajari materi sebelum diajarkan oleh guru.
- Mampu mencari dan memanfaatkan sumber belajar lain secara mandiri.
- Mengatur jadwal belajar di rumah tanpa perlu paksaan dari orang tua.

4) Perubahan sikap dan kenyamanan belajar

Dampak emosional positif yang dirasakan siswa terhadap aktivitas sekolah dan mata pelajaran tertentu.

- Menunjukkan ekspresi ceria, antusias dan tidak tegang selama pembelajaran.
- Menurunnya tingkat membolos atau telambat masuk kelas.
- Adanya rasa senang terhadap mata pelajaran yang sebelumnya dianggap menakutkan atau membosankan.⁴⁰

⁴⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), halaman 23.

d. Pembelajaran Al-Qur'an di TPQ

a) Materi dasar Pembelajaran Al-Qur'an di TPQ

Pembelajaran Al-Qur'an di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) bertujuan membekali santri dengan kemampuan dasar membaca, memahami, dan mengamalkan Al-Qur'an. Materi dasar yang diajarkan di TPQ umumnya mencakup pengenalan huruf hijaiyah, makharijul huruf, hukum bacaan tajwid, serta latihan membaca Al-Qur'an secara tartil dan benar.⁴¹

Selain membaca, pembelajaran Al-Qur'an di TPQ juga mencakup hafalan surat pendek, doa sehari-hari, serta pengenalan dasar-dasar akhlak dan ibadah. Materi tersebut disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan usia santri agar pada proses pembelajaran dapat berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan.

b) Karakteristik Santri TPQ

Santri TPQ umumnya berasal dari usia anak-anak hingga remaja awal, sehingga memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik pada jenjang pendidikan formal. Santri TPQ cenderung memiliki rentang konsentrasi yang terbatas dan mudah merasa bosan apabila pembelajaran disampaikan secara monoton. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan perkembangan usia santri.⁴²

⁴¹ Hasmila and Syafi'i, "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Tajwid Di TPQ Fayzathul Athfal Al Ma'arif Sarampu." *Journal Educational Research and Social Studies* 4, (2023): Hal 31.

⁴² *Ibid*, Hal, 39.

Selain itu, santri TPQ memiliki latar belakang kemampuan membaca Al-Qur'an yang beragam, sehingga menuntut guru atau ustadz/ustadzah untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang fleksibel. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar santri serta mempermudah mereka dalam memahami materi pembelajaran Al-Qur'an.⁴³

e. Relasi Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik. Salah satu media digital yang banyak digunakan adalah *Wordwall*, yang memadukan konsep *game based learning* dengan teknologi interaktif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa.⁴⁴ Pemanfaatan *Wordwall* tidak hanya menyajikan materi secara lebih variatif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Relasi tersebut dapat ditinjau melalui beberapa aspek berikut:

1) *Wordwall* Meningkatkan Ketertarikan Siswa dalam Belajar

Pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* berpotensi meningkatkan daya tarik siswa dalam kegiatan pembelajaran karena materi disajikan melalui tampilan visual yang atraktif, interaktif, serta beragam.

⁴³ Ani Ariyanti and Ana Rahmawati, "Optimalisasi Media Pembelajaran Yang Interaktif Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Anak Dalam Minat Baca Al-Qur'an Di TPQ Kasyifatul Ulum Bandengan," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 2 (2025): Hal 458-468.

⁴⁴ Karimah Tauhid et al., "Peran Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas VI SDN Lawang Gintung 4" 4 (2025): 2504-13.

Penggunaan kombinasi warna, animasi, dan model soal berbasis permainan mampu memusatkan perhatian peserta didik sejak tahap awal pembelajaran. Daya tarik tersebut memiliki peran strategis dalam membentuk motivasi belajar, mengingat siswa yang memiliki ketertarikan cenderung menunjukkan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi, tidak mudah mengalami kejenuhan, serta memiliki kemauan untuk terlibat secara berkelanjutan hingga proses pembelajaran berakhir.⁴⁵

2) *Wordwall* Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan

Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dapat diubah menjadi kegiatan yang lebih ringan tanpa menghilangkan nilai penting pembelajaran. Keberadaan elemen permainan, seperti perolehan skor, tantangan, serta batasan waktu pengerjaan, mendorong siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang menyerupai aktivitas bermain. Situasi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terjadi karena siswa merasa lebih nyaman, bebas dari tekanan, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.⁴⁶

3) *Wordwall* Mendorong Partisipasi dan Aktivitas Siswa

⁴⁵ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," hal 198–206.

⁴⁶ Amalia Fauziah , AAzhari, Fairuza Khadijah, and Dian Rif'iyati, "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2023):hal 50–59.

Penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam konteks individu maupun kerja kelompok. Melalui media ini, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan menjawab pertanyaan, menyelesaikan berbagai tantangan, serta berinteraksi dengan materi yang disajikan. Keterlibatan tersebut menjadikan siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Tingkat partisipasi yang tinggi ini berkontribusi pada penguatan rasa percaya diri serta tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran yang dijalannya, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar.⁴⁷

4) *Wordwall* Memberikan Umpan Balik Langsung yang Memotivasi Siswa

Salah satu kelebihan media *Wordwall* terletak pada kemampuannya dalam menyediakan umpan balik secara langsung terhadap respons yang diberikan siswa. Pada saat siswa mengerjakan soal, hasil jawaban dapat segera diketahui, baik benar maupun salah. Penyampaian umpan balik yang cepat tersebut memfasilitasi siswa dalam mengenali kesalahan serta memperbaiki pemahamannya secara mandiri. Di samping itu, informasi berupa skor atau hasil pencapaian yang ditampilkan berfungsi sebagai pemicu motivasi bagi siswa untuk mengulangi aktivitas pembelajaran dan berupaya memperoleh capaian

⁴⁷ Fitra Andriani and Nur Jannah, "Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*" 8, no. 2 (2025): hal 263–74.

yang lebih optimal, sehingga mendorong tumbuhnya semangat belajar dan sikap tidak mudah menyerah.⁴⁸

5) *Wordwall* Relevan dengan Karakter Belajar Siswa

Media *Wordwall* memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan karakteristik belajar peserta didik masa kini yang terbiasa menggunakan teknologi digital. Peserta didik pada generasi saat ini umumnya menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, bersifat visual, serta interaktif. *Wordwall* mampu mengakomodasi kecenderungan tersebut melalui penyediaan beragam bentuk aktivitas pembelajaran, seperti kuis, kegiatan mencocokkan, dan permainan edukatif. Keselarasan antara media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa ini menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna, serta berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar karena siswa merasakan bahwa pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan mereka..⁴⁹

B. Kerangka Berpikir

Di TPQ Al-Aziz Dampit, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Al-Qur'an, terutama pada materi dasar meliputi, ilmu tajwid dan doa sehari-hari. Permasalahan pertama adalah adanya perspektif peserta didik bahwa mempelajari ilmu tajwid dasar adalah pelajaran yang membosankan. Hal tersebut terbukti dengan beberapa peserta didik tingkat Al-Qur'an kurang memahami materi ilmu tajwid dasar.

⁴⁸ *Ibid*, Hal. 50–59.

⁴⁹ *Ibid*, Hal. 263–74.

Permasalahan yang kedua adalah rendahnya minat peserta didik untuk membaca buku atau bahan ajar yang berkaitan dengan ilmu tajwid dasar dan doa sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh isi materi yang dianggap sulit dipahami apabila hanya disajikan dalam bentuk teks tanpa disertai praktik secara langsung. Akibatnya, peserta didik cenderung kurang antusias dan enggan untuk mempelajari materi tersebut secara mandiri.

Dan permasalahan yang ketiga berkaitan karakteristik materi tajwid dasar yang tidak hanya dipahami, tetapi juga harus dipraktikkan, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik apabila tidak dijelaskan dan dicontohkan secara langsung oleh guru. Namun, metode pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru secara konvensional cenderung membuat suasana belajar menjadi monoton dan membosankan. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar mereka.

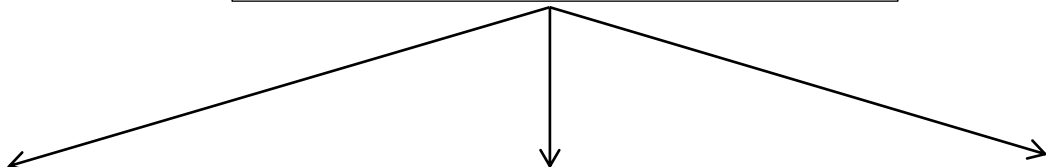
Permasalahan:

Santri cenderung bosan, kurang fokus karena guru menggunakan Metode belajar yang kurang menarik dan tidak menggunakan media. Akibatnya, motivasi belajar Al-Qur'an rendah.



Solusi:

Implementasi pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall*



Perencanaan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall*

Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall*

Dampak keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall*



Peningkatan Motivasi Belajar Al-Qur'an

Gambar 2.6 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian berjudul “*Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur’an di TPQ Al-Aziz Dampit*” menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pemilihan pendekatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam serta mendeskripsikan hubungan sosial dan dinamika pembelajaran di kelas yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memperoleh gambaran yang utuh mengenai pengalaman subjek penelitian, meliputi perilaku, cara pandang, serta motivasi yang diekspresikan dalam situasi pembelajaran yang alami sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.⁵⁰

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif agar bisa memahami fenomena yang ada secara lebih dalam dan menyeluruh mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Wordwall*. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti dapat mendeskripsikan kondisi lapangan secara apa adanya, menggali data yang bersifat deskriptif dari perilaku, interaksi, dan pendapat subjek penelitian.

Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengkaji secara mendalam proses penerapan pembelajaran Al-Qur’an dengan menggunakan media *Wordwall*, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaannya. Selain

⁵⁰ Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Harva Creative, 2023), Hal. 34.

itu, penelitian ini juga mengungkap dampak keberhasilan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Al-Qur'an serta respons dan perkembangan motivasi belajar anak dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara nyata di TPQ Al-Aziz Dampit

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakannya pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di TPQ Al-Aziz yang beralamat di Jalan Raya Pamotan No. 186, Desa Pamotan, Kecamatan Dampit, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65181. Pemilihan lokasi penelitian tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut:

1. TPQ Al-Aziz Dampit ditentukan sebagai tempat penelitian dikarenakan sejalan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti. TPQ Al-Aziz Dampit memiliki lokasi yang jelas dan mudah diakses, memudahkan peneliti untuk datang. Lingkungan belajar yang alami, sehingga memudahkan peneliti untuk mengamati langsung interaksi anak-anak dengan guru dan bagaimana permainan media *Wordwall* benar-benar diterapkan, tanpa adanya manipulasi.
2. Pemilihan TPQ Al-Aziz Dampit didasari oleh beberapa pertimbangan. Salah satunya adalah kedekatan pribadi dan pengalaman mengajar selama 4 tahun di TPQ tersebut, sehingga memudahkan akses terhadap data dan informasi yang diperlukan untuk penelitian.
3. Selain itu, pemilihan lokasi ini juga didukung oleh fakta bahwa pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Wordwall* telah

diimplementasikan dalam pembelajaran Al-Qur'an dalam materi tajwid dasar. Hal tersebut relevan dengan tujuan penelitian. Penerapan ini sejalan dengan temuan pra observasi pertama yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2025.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek, peneliti mendapati adanya kecocokan antara objek penelitian dan narasumber yang layak dijadikan rujukan dalam pengumpulan data, mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan informasi. Peneliti hadir secara langsung di tempat penelitian, yaitu di TPQ Al-Aziz Dampit, untuk melakukan pengamatan dan mengumpulkan data. Kehadiran peneliti memungkinkan terjadinya pengamatan yang partisipatif serta interaksi langsung dengan subjek penelitian, yakni para guru dan anak-anak TPQ Al-Aziz Dampit.

Peneliti akan mencatat seluruh proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, respons anak-anak, dan interaksi yang terjadi di lingkungan belajar secara natural. Data yang dikumpulkan tidak hanya berasal dari wawancara, tetapi juga dari observasi langsung yang dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Dengan demikian, kehadiran peneliti sangat benar untuk memastikan validitas dan kekayaan data, serta untuk memahami konteks sosial yang lebih luas di lokasi penelitian.

D. Subjek Penelitian

Peneliti memilih partisipan yang dinilai memiliki informasi penting dan relevan dengan fokus penelitian. Peneliti memilih informan dengan menggunakan teknik (*purposive sampling*), yang melibatkan pemilihan sampel berdasarkan kriteria spesifik yang sudah ditentukan sebelumnya.⁵¹ Informan dipilih dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik dan keterlibatan mereka terhadap tujuan penelitian agar data yang diperoleh bersifat mendalam dan menyeluruh. Adapun informan dalam penelitian ini terdiri atas Kepala Lembaga, Guru TPQ, serta tiga santri tingkat Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit.

E. Data dan Sumber Data

Data merupakan kumpulan fakta atau keterangan yang menjadi sumber informasi dalam sebuah kegiatan penelitian. Dikarenakan menggunakan pendekatan kualitatif, data yang dikumpulkan berbentuk penjelasan kata-kata atau narasi, bukan angka-angka statistik. Dalam penelitian ini, data diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yakni data primer dan data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Data primer merujuk pada informasi yang diperoleh langsung dari sumber aslinya melalui cara seperti pengamatan, wawancara, dan dokumentasi.⁵² Dalam penelitian ini, data primer mencakup hasil wawancara dengan narasumber, pengamatan langsung dari peneliti, dan dokumen yang

⁵¹ Adhi Kusumastuti and Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), Hal. 59.

⁵² Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021), Hal. 143.

relevan dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Wordwall*. Data tersebut dikumpulkan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mendetail tentang pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz. Data primer dikumpulkan di lokasi dan dapat berbentuk informasi lisan, dokumen tertulis, serta aktivitas guru dalam menerapkan kurikulum. Dari data ini, peneliti mendapatkan gambaran tentang penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran berbasis permainan guna meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merujuk pada informasi yang didapatkan secara tidak langsung dari berbagai sumber yang memiliki kredibilitas, seperti buku, dokumen resmi, karya ilmiah, atau tulisan serupa lainnya.⁵³ Data ini berfungsi sebagai bahan tambahan yang relevan dengan titik fokus penelitian dan membantu memperkaya analisis mengenai topik utama yang diteliti.

F.Instrumen Penelitian

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian ini, maka Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Observasi

Teknik observasi merupakan cara untuk mengumpulkan informasi dengan cara melihat secara langsung perilaku dan kegiatan anak selama proses pembelajaran di TPQ Al-Aziz Dampit. Dalam penelitian ini,

⁵³ *Ibid*, Hal. 142-143.

observasi diarahkan pada cara anak-anak bereaksi dan berpartisipasi dalam pembelajaran Al-Qur'an menggunakan media *Wordwall*. Pengamatan dilakukan dengan metode yang teratur dan sistematis, menggunakan lembar observasi yang diisi oleh guru atau peneliti untuk mengevaluasi ketertarikan minat belajar anak, keterlibatan, serta kemajuan mereka dalam memahami materi tajwid dasar melalui media permainan tersebut.

Tabel 3.1 Kisi Kisi Observasi

No	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Perilaku yang diamati
1	Aspek Kognitif (Pengetahuan)	Pemahaman konsep Tajwid Dasar dan doa Menyelesaikan soal	1. Santri mampu menjawab soal <i>Wordwall</i> terkait hukum tajwid dengan benar 2. Santri berpikir sebelum menjawab dan mencoba menyelesaikan soal secara mandiri.
2	Aspek Afektif	Antusiasme Dorongan mengikuti kegiatan	1. Santri menunjukkan antusias, senang, dan tertarik saat pembelajaran berlangsung 2. Santri mengikuti pembelajaran dengan tertib dan semangat. 3. Santri berinisiatif mengikuti permainan tanpa dipaksa
3	Aspek Psikomotorik (gerak dan perilaku)	Keterampilan Motorik	1. Santri mempraktikkan bacaan Al-Qur'an sesuai contoh setelah bermain <i>Wordwall</i> 2. Santri mampu menggunakan perangkat/menunjuk jawaban <i>Wordwall</i> dengan baik
4	Aspek Konstektual	Pemahaman manfaat materi Kerja sama dalam permainan	1. Santri menyadari pentingnya membaca Al-Qur'an sesuai tajwid. 2. Santri berdiskusi dan bekerja sama dengan teman saat menggunakan <i>Wordwall</i>

2. Instrumen Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada tiga narasumber yaitu :

- a. Guru TPQ Al-Aziz Dampit
- b. Orang Tua/Wali Santri Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit.
- c. Pengelola atau Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit.

Adapun instrumen wawancara adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi Kisi Wawancara

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor
1	Penerapan Pembelajaran pembelajaran berbasis permainan dengan media <i>Wordwall</i>	Perencanaan	Persiapan teknis dan materi Desain Media Persiapan sarana penunjang	- Kesesuaian konten ayar Al-Qur'an dengan fitur permainan <i>Wordwall</i> - Ketersediaan rencana penggunaan media di kelas. - Pemilihan template wordwall yang mendukung (menggunakan <i>Match Up</i>) - Pengaturan batas waktu yang disesuaikan dengan kecepatan membaca santri - Penggunaan elemen visual yang menarik - Penyediaan perangkat (Smartphone/Laptop) di TPQ Al-Aziz - Memastikan stabilitas koneksi internet atau paket data - Penyiapan akun guru dan link akses yang siap dibagikan.
		Pelaksanaan	Langkah –langkah	Guru memberikan

		pembelajaran berbasis permainan dengan media <i>Wordwall</i>	operasional	apersepsi dan motivasi di awal sebelum menggunakan media 2. Guru menjelaskan aturan main dan cara mengoperasikan wordwall
			Interaksi santri dengan media	1. Keterlibatan seluruh santri dalam memainkan wordwall 2. Kemampuan guru mengelola keramaian kelas saat suasana kompetitif muncul. 3. Kemudahan santri dalam mengoperasikan fitur permainan 4. Kejelasan instruksi guru mengenai cara menyelesaikan <i>Game Wordwall</i>.
			Pemberian penguatan	1. Guru membahas jawaban yang salah langsung setelah permainan selesai. 2. Pemberian apresiasi atau skor kepada santri yang masuk Top Leaderboard.
3	Motivasi Belajar	Motivasi Intrinsik	1. Keinginan dan dorongan untuk berhasil	1. Santri berusaha mendapatkan skor tertinggi di <i>Leaderboard Wordwall</i>. 2. Santri bangga ketika berhasil menyelesaikan permainan. 3. Santri ingin menguasai materi agar lancar ketika permainan.
		Motivasi Ekstrinsik	2. Penghargaan	1. Santri merasa senang saat muncul animasi “benar” atau efek suara kemenangan 2. Santri antusias ketika

			terhadap prestasi	guru memberikan pujian 3. Santri termotivasi karena adanya poin yang didapat ketika akhir sesi.
	Dampak keberhasilan	1. Prestasi akademik 2. Keterlibatan aktif 3. Kemandirian belajar 4. Perubahan sikap dan kenyamanan.	1. ketepatan analisis hukum tajwid 1. fokus perhatian materi 2. partisipasi aktif 1. eksplorasi materi mandiri 2. kedisiplinan waktu mengaji 1. Kenyamanan 2. Pergeseran persepsi belajar tajwid	- Kemampuan santri dalam menjodohkan/mencocokkan contoh lafadz Al-Qur'an dengan nama hukum tajwid yang tepat pada game Wordwall. - Pemusatan perhatian santri pada layar permainan Wordwall dan penurunan perilaku mengantuk atau mengobrol. - Keberanian dan antusiasme santri untuk mengacungkan tangan serta mengajukan diri maju ke depan menyelesaikan kuis <i>Match Up</i>. - Kesadaran dan semangat santri untuk berangkat ke TPQ Al-Aziz Dampit tepat waktu tanpa perlu dipaksa orang tua. - Munculnya ekspresi ceria, tawa, dan hilangnya rasa tegang atau takut salah pada diri santri saat mempelajari ilmu tajwid.

				• Perubahan sudut pandang santri yang awalnya menganggap tajwid itu rumit dan membosankan menjadi materi yang seru seperti bermain <i>game</i>.
--	--	--	--	---

3. Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi akan berfokus pada pengumpulan data kontekstual dan deskriptif untuk memperkaya temuan. Isi instrumen ini untuk menganalisis bagaimana metode permainan diintegrasikan secara formal. Dokumentasi visual dan audio-visual berupa foto dan video yang berfungsi menangkap ekspresi, interaksi, dan suasana kelas untuk mengukur antusiasme anak secara langsung; catatan lapangan dari guru yang memberikan narasi mendalam tentang perubahan perilaku anak, serta desain fisik media *Wordwall* itu sendiri, untuk menganalisis elemen-elemen yang mungkin menarik minat anak.

Tabel 3.3 Kisi Kisi Dokumentasi

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Profil TPQ	Guru TPQ dan Kepala Lembaga
2	Visi dan Misi TPQ	Guru TPQ dan Kepala Lembaga
3	Data Guru	Kepala Lembaga
4	Data Santri Al-Qur'an	Kepala Lembaga
5	Media pembelajaran	Guru TPQ
6	Catatan harian guru	Guru TPQ
7	Foto kegiatan penelitian	Peneliti

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti perlu menggunakan teknik pengumpulan yang tepat. Adapun langkah-langkah atau metode yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data ini adalah sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang teliti dan menyeluruh terhadap peristiwa yang berlangsung di lokasi. Untuk memperoleh data yang diperlukan, peneliti harus memanfaatkan seluruh indra yang dimiliki selama proses pengamatan berlangsung.⁵⁴ Selain itu, observasi juga berperan sebagai pendukung dan alat untuk menguji keabsahan data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

Fokus utama observasi adalah mengamati bagaimana guru menerapkan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Wordwall*, mulai dari cara guru memperkenalkan media tersebut, memberikan instruksi, hingga memfasilitasi interaksi antar anak. Selain itu, observasi juga digunakan untuk melihat secara langsung motivasi belajar anak. Peneliti mencatat, antusiasme, partisipasi aktif, serta tingkat fokus dan konsentrasi anak selama permainan berlangsung. Dengan teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan data

⁵⁴ *Ibid*, Hal. 147.

perilaku non-verbal yang sulit didapat melalui wawancara, sehingga memberikan data yang lebih jujur.

b) Wawancara

Wawancara adalah sebuah proses komunikasi dua arah antara peneliti dan partisipan yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung dengan tujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan. Metode ini digunakan sebagai teknik utama dalam pengumpulan data yang bersifat verbal.⁵⁵ Pada tahap wawancara ini, peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi dan data yang lebih mendalam dari berbagai pihak terkait.

Peneliti akan melaksanakan wawancara dengan kepala lembaga, guru TPQ dan tiga santri tingkat Al-Qur'an TPQ Al-Aziz Dampit. Peneliti melakukan teknik wawancara dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan jelas tentang penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan Media *Wordwall*.

c) Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi adalah sebuah teknik yang dilakukan untuk pengumpulan data yang dilakukan dengan memanfaatkan beragam bentuk dokumen. Sumber data dapat berasal dari dokumen publik, seperti surat kabar, majalah, maupun laporan resmi lembaga, serta dokumen pribadi, antara lain catatan harian, korespondensi, dan komunikasi elektronik. Selain itu, bahan audio

⁵⁵ *Ibid*, Hal. 143

visual seperti foto, benda, karya seni, video, maupun berbagai rekaman suara juga dapat dijadikan sebagai sumber data penelitian.⁵⁶

Pada tahap dokumentasi ini, peneliti menggunakan studi dokumen sebagai teknik pelengkap untuk memperkuat validitas data dari wawancara dan observasi. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis dan visual yang sudah ada untuk mendapatkan gambaran yang lebih objektif dan komprehensif. Fokus utama dokumentasi adalah untuk mencari bukti-bukti nyata terkait konteks lembaga, implementasi program, dan kegiatan pembelajaran yang tidak sepenuhnya dapat direkam melalui wawancara dan observasi.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar akurat dan tidak cacat. Hal ini penting agar penelitian ini tetap objektif, ilmiah dan hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Merujuk pada pendapat Sugiyono, terdapat tiga jenis triangulasi, namun dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada triangulasi sumber dan teknik.⁵⁷ Peneliti memilih informan dengan teknik (*purposive sampling*), yaitu pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji keakuratan dan keabsahan data dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan

⁵⁶ Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019), Hal. 82.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2006), Hal. 247.

pengecekan data dari sumber utama dengan mencocokkannya terhadap informasi yang diperoleh dari sumber lain. Penerapan triangulasi sumber tidak hanya melibatkan satu pihak, tetapi dilakukan melalui wawancara dengan beberapa informan, yaitu guru TPQ, kepala lembaga, serta orang tua santri tingkat Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan penerapan beragam cara pengumpulan data yang berbeda dengan tujuan memperoleh informasi yang lebih bervariasi serta sudut pandang yang lebih menyeluruh guna menguji kebenaran data yang telah diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan teknik observasi untuk menghimpun data mengenai Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit. Selanjutnya teknik wawancara dan dokumentasi digunakan untuk memperkaya serta memperdalam hasil penelitian, sekaligus menyajikan data pendukung yang memperkuat penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an.

I. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah diambil dari Miles dan Huberman dalam Hardani.⁵⁸ Dua tokoh ini menyatakan bahwa teknik dalam memproses data kualitatif terdiri dari tiga tahap, yaitu *data*

⁵⁸ Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis* (California: SAGE Publications, 1994), Hal. 10-11.

reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Dalam penelitian ini, tiga tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) *Data reduction* (Reduksi data)

Setelah mengumpulkan banyak data dari lapangan, langkah selanjutnya adalah mengurangi jumlah data tersebut. Tahap reduksi dilakukan dengan memilih, merangkum dan fokus pada hal-hal utama sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengurangi data dengan memilih informasi yang langsung terkait dengan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall*. Peneliti merangkum hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menunjukkan perubahan sikap, antusiasme, dan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Selanjutnya, peneliti memusatkan perhatian pada data yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti respon anak, pendapat guru dan orang tua, serta bukti perkembangan belajar anak, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih fokus dan mudah dianalisis.

b) *Data display* (Penyajian data)

Setelah data direduksi, data tersebut dikirim dalam bentuk tulisan. Penyampaian data ini membantu memahami pokok penelitian karena data diatur, disusun, dan disajikan secara mudah dipahami. Peneliti dalam penelitian ini mempresentasikan data hasil reduksi melalui narasi deskriptif yang mengilustrasikan proses serta hasil pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit.

Selain itu, peneliti juga menampilkan kutipan wawancara dari guru, orang tua, dan anak-anak sebagai bukti pendukung, serta menyajikan tabel atau diagram sederhana yang menggambarkan perkembangan motivasi belajar dan kemampuan anak selama proses pembelajaran. Penyajian data yang terorganisir ini memudahkan pembaca untuk memahami hubungan antara metode pembelajaran yang digunakan dengan perubahan motivasi belajar anak secara jelas dan sistematis.

c) *Conclusion drawing/verification* (Menarik Kesimpulan)

Dalam penelitian ini, hasil yang diperoleh berupa deskripsi dan pemahaman yang lebih jelas mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu memotivasi anak untuk lebih aktif dan antusias dalam mempelajari ilmu tajwid dasar serta memahami dasar-dasar Al-Qur'an. Selain itu, hasil penelitian juga menegaskan peran penting guru serta dukungan orang tua dalam menunjang proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi anak-anak.

J. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa prosedur yaitu tahap pra-lapangan, tahap kerja, dan tahap penulisan laporan. Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap tersebut :

a) Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap pra-lapangan ini peneliti mencari objek penelitian yaitu peneliti langsung datang ke TPQ Al-Aziz Dampit untuk melakukan observasi pra-lapangan dan memahami permasalahan yang ada di lapangan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi dan situasi di TPQ, sehingga peneliti dapat merancang langkah-langkah penelitian yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks yang ada. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga melakukan koordinasi dengan pihak pengelola TPQ dan guru untuk mendapatkan izin serta menjalin komunikasi yang baik sebelum pelaksanaan penelitian dimulai.

b) Tahap Kerja Lapangan

Tahap ini merupakan tahap peneliti dalam mengambil data di lapangan. Peneliti datang ke TPQ Al-Aziz Pamotan untuk mengamati secara langsung bagaimana aktivitas pembelajaran yang berlangsung di sana. Pada tahap ini, peneliti datang ke lapangan untuk mengamati berbagai aktivitas yang berlangsung, seperti proses pembelajaran, interaksi antara pengajar dan peserta didik, serta lingkungan fisik dan sosial di TPQ tersebut. Selain observasi, peneliti juga dapat melakukan wawancara dengan pengelola, guru, dan peserta didik untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan komprehensif. Pengumpulan data secara langsung ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang akurat dan objektif mengenai kondisi nyata di lapangan, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan situasi sesungguhnya dan memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan TPQ Al-Aziz Dampit. Dengan demikian,

tahap kerja lapangan menjadi fondasi utama dalam memastikan validitas dan reliabilitas data yang diperoleh dalam penelitian ini.

c) Tahap Penulisan Laporan

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah menghasilkan laporan. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan hasil penelitian secara teratur dan rapi sesuai dengan cara menulis Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang ditetapkan di FITK. Penulisan laporan dilakukan dengan mengacu pada data dan temuan yang telah diperoleh selama tahap kerja lapangan, sehingga laporan yang dihasilkan benar-benar mencerminkan kondisi dan hasil penelitian secara akurat. Dalam proses penulisan, peneliti juga harus memperhatikan aspek kebahasaan, tata tulis, serta format yang telah ditentukan, seperti penggunaan judul, abstrak, pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Dengan demikian, laporan penelitian tidak hanya berfungsi sebagai dokumen yang mencatat hasil penelitian, tetapi juga sebagai karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan bisa digunakan sebagai referensi oleh pihak-pihak yang membutuhkannya.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

a. Sejarah TPQ Al-Aziz Dampit

TPQ Al-Aziz Dampit memiliki sejarah pendirian yang berakar dari tradisi keagamaan masyarakat setempat. Pada mulanya, lembaga ini berasal dari sebuah mushola milik keluarga yang kemudian diwakafkan kepada masyarakat luas sebagai sarana ibadah sekaligus pusat kegiatan keagamaan. Tindakan wakaf tersebut merupakan langkah awal yang strategis dalam pengembangan fungsi mushola, yakni tidak sekadar menjadi tempat pelaksanaan ibadah ritual, melainkan juga bertransformasi menjadi lembaga pendidikan Islam nonformal yang secara khusus berfokus pada pembelajaran Al-Qur'an bagi anak-anak di lingkungan sekitar.

Proses transformasi ini tidak terlepas dari meningkatnya kesadaran masyarakat akan urgensi pendidikan Al-Qur'an sejak usia dini. Kesadaran kolektif tersebut memunculkan kebutuhan nyata akan hadirnya sebuah lembaga pendidikan yang terstruktur, sistematis, dan berorientasi pada mutu. Atas dasar kebutuhan inilah, pada tanggal 8 Februari 2021, mushola tersebut secara resmi ditempati dan diresmikan sebagai Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) dengan nama TPQ Al-Aziz. Dalam operasionalnya, lembaga ini mengadopsi metode Tilawati dari cabang Malang Raya dengan nomor anggota KPA 08-029⁵⁹. Penggunaan metode Tilawati ini

⁵⁹Standarisasi Lembaga Metode Tilawati. Diakses pada 20 Maret 2026, dari <https://lembaga-tilawati.nurulfalah.or.id>

merupakan bukti nyata dari komitmen lembaga untuk menerapkan sistem pembelajaran yang terarah, terukur, dan terstandarisasi, khususnya dalam aspek membaca Al-Qur'an secara tartil sesuai kaidah ilmu tajwid yang benar.

Kepemimpinan TPQ Al-Aziz Dampit diamanahkan kepada Ibu Hj. Luluk Komariah selaku kepala TPQ yang berperan aktif dalam mengelola, membina, serta mengembangkan seluruh kegiatan pembelajaran. Dalam menjalankan tugas-tugas pedagogisnya, kegiatan belajar mengajar di lembaga ini ditopang oleh tenaga pendidik yang terdiri dari tiga orang ustadzah dan satu orang ustadz. Keberadaan tenaga pengajar yang berdedikasi ini menjadi faktor determinan dalam menjaga kualitas pembelajaran sekaligus menjamin keberlangsungan program pendidikan Al-Qur'an yang konsisten dan berkesinambungan.

Perjalanan perkembangan TPQ Al-Aziz Dampit menunjukkan trajektori yang menggembirakan. Pada awal pendirian, jumlah santri yang terdaftar hanya sebanyak 8 orang, sebuah kondisi yang mencerminkan bahwa lembaga masih berada dalam fase perintisan dan proses pengenalan kepada masyarakat. Namun seiring berjalannya waktu dan semakin dikenalnya TPQ Al-Aziz di tengah masyarakat, jumlah santri mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hingga tahun 2026, jumlah santri aktif tercatat mencapai kurang lebih 50 orang santri. Pertumbuhan ini menjadi indikator kepercayaan masyarakat terhadap kualitas dan komitmen lembaga dalam menyelenggarakan pendidikan Al-Qur'an yang bermutu.⁶⁰

⁶⁰Hasil Dokumentasi TPQ Al-Aziz Dampit Pada Tanggal 17 April 2026.

b. Profil TPQ Al-Aziz Dampit

1) Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan komponen penting dalam sebuah lembaga pendidikan untuk menjamin kelancaran proses belajar mengajar serta kejelasan fungsi dan tanggung jawab setiap personil. TPQ Al-Aziz memiliki struktur organisasi yang sederhana namun fungsional, guna mengelola kegiatan pembelajaran bagi 50 santri yang terbagi ke dalam beberapa kelas.⁶¹

Adapun susunan organisasi TPQ Al-Aziz adalah sebagai berikut:

1. Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz: Hj. Luluk Komariah
2. Guru Kelas Tilawati 1-3: Elok Pelita
3. Guru Kelas Tilawati 3-5: Ita
4. Guru Kelas Al-Quran: Alif Nurrokhman
5. Santri: Berjumlah 50 anak yang terbagi berdasarkan tingkat kemampuan membaca.⁶²

Setiap komponen dalam susunan organisasi TPQ Al-Aziz tersebut memiliki fungsi, wewenang, dan tanggung jawab yang saling berkesinambungan demi mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Kepala lembaga TPQ Al-Aziz memegang kendali penuh dalam memimpin operasional harian, menyusun program kerja, serta menjadi

⁶¹Hasil Dokumentasi Struktur Organisasi TPQ Al-Aziz Dampit Pada Tanggal 16 Maret 2026.

⁶²Standarisasi Lembaga Metode Tilawati. Diakses pada 20 Maret 2026, dari <https://lembaga-tilawati.nurulfalah.or.id>

jembatan komunikasi antara pihak lembaga dengan wali santri maupun masyarakat.⁶³

Mengingat jumlah personil yang terbatas, fungsi pengelolaan administrasi dan keuangan di TPQ Al-Aziz dilakukan secara bergantian atau merangkap. Selain mengurus administrasi internal seperti pendataan santri dan pengelolaan kas bulanan, peran utama ketiga Guru tersebut adalah sebagai ujung tombak pendidikan. Para guru berfokus penuh pada pendampingan proses mengaji santri secara intensif, baik secara klasikal maupun individu.⁶⁴

Secara teknis, para guru bertanggung jawab penuh di kelas masing-masing untuk memastikan kelancaran membaca Tilawati jilid maupun Al-Qur'an, serata memantau perkembangan hafalan doa dan adab harian santri. Seluruh aktivitas pembelajaran dan manajerial ini bermuara pada pelayanan pendidikan bagi 50 santri yang menimba ilmu di TPQ Al-Aziz. Melalui pembagian tugas yang fleksibel namun fungsional ini, tata kelola lembaga dapat tetap berjalan secara teratur.⁶⁵

2) Visi dan Misi TPQ

Sebagai lembaga pendidikan Islam nonformal, TPQ Al-Aziz Dampit memiliki visi dan misi yang menjadi landasan filosofis sekaligus arah gerak seluruh program dan kegiatan

⁶³Wawancara dengan Luluk Komariah, Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 19 Maret 2026, Pukul 14.30-16.00.

⁶⁴Wawancara dengan Elok Pelita, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 19 Maret 2026, Pukul 14.30-16.00.

⁶⁵Hasil dokumentasi Struktur Organisasi TPQ Al-Aziz Dampit Pada Tanggal 16 Maret 2026.

pendidikannya. Berdasarkan hasil studi dokumentasi terhadap lembaga, TPQ Al-Aziz memiliki visi dan misi yaitu:

Visi

"Terwujudnya generasi Qur'ani yang mampu membaca, memahami, dan mengamalkan Al-Qur'an dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari."

Visi tersebut mencerminkan cita-cita mulia lembaga dalam melahirkan generasi muslim yang tidak hanya fasih dalam membaca Al-Qur'an, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilainya dalam praktik kehidupan sehari-hari.

Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, TPQ Al-Aziz Dampit menjabarkan misi lembaga sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pembelajaran Al-Qur'an secara sistematis dan berkelanjutan.
2. Membimbing santri agar mampu membaca Al-Qur'an dengan tartil sesuai kaidah tajwid.
3. Menanamkan nilai-nilai akhlak mulia berdasarkan ajaran Al-Qur'an.
4. Meningkatkan kemampuan hafalan (tahfidz) santri secara bertahap.
5. Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, islami, dan menyenangkan.

6. Menjalin kerja sama dengan orang tua dalam mendukung pendidikan keagamaan santri.⁶⁶

Visi dan misi tersebut menempatkan pembelajaran Al-Qur'an bukan sekadar sebagai kegiatan membaca teks, melainkan sebagai sebuah proses pembentukan karakter dan identitas keislaman yang menyeluruh. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam secara umum yang menghendaki terbentuknya insan kamil yang berpegang teguh pada nilai-nilai Al-Qur'an dan Sunnah.

3) Kurikulum

Dalam aspek kurikulum, TPQ Al-Aziz Dampit menggunakan metode Tilawati sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran Al-Qur'an. Metode Tilawati merupakan sebuah sistem pembelajaran Al-Qur'an yang dikembangkan secara terstruktur dengan memadukan dua pendekatan utama, yaitu pendekatan klasikal melalui peraga bersama dan pendekatan individual dengan teknik baca-simak. Metode ini dikenal mampu mengefektifkan waktu pembelajaran karena memungkinkan seorang guru mengajar banyak santri secara bersamaan tanpa mengabaikan perkembangan individual masing-masing santri.⁶⁷

Penggunaan metode Tilawati di TPQ Al-Aziz Dampit mencakup pembelajaran membaca huruf hijaiyah, tajwid, hingga membaca Al-Qur'an secara tartil sesuai kaidah yang benar. Khusus dalam materi tajwid, pembelajaran mencakup hukum-hukum bacaan

⁶⁶ Hasil Dokumentasi visi dan misi TPQ Al-Aziz Dampit Pada Tanggal 17 April 2026.

⁶⁷ Dokumen Arsip Kurikulum Pembelajaran TPQ Al-Aziz Dampit, 2026.

yang bersifat fundamental, seperti hukum nun sukun dan tanwin, hukum mim sukun, hukum mad, serta berbagai hukum bacaan lainnya yang wajib dikuasai oleh setiap pembaca Al-Qur'an. Materi-materi ini disampaikan secara bertahap sesuai dengan tingkatan kemampuan santri, mulai dari pemula hingga tingkat lanjutan.

4) Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran. TPQ Al-Aziz Dampit memanfaatkan gedung mushola sebagai ruang utama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Mushola tersebut difungsikan secara optimal tidak hanya sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai ruang kelas yang kondusif bagi santri untuk belajar Al-Qur'an.

Dalam rangka mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi, lembaga ini dilengkapi dengan perangkat laptop yang digunakan sebagai media pembelajaran digital. Ketersediaan perangkat ini menjadi prasyarat penting bagi penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, termasuk penggunaan platform *Wordwall* yang menjadi fokus penelitian ini. Selain itu, tersedia pula perlengkapan pendukung lainnya yang mendukung berlangsungnya kegiatan belajar mengajar secara optimal⁶⁸

⁶⁸Hasil Dokumentasi Kurikulum TPQ Al-Aziz Dampit Pada Tanggal 17 April 2026.

5) Jumlah Guru dan Santri

Komposisi tenaga pendidik dan peserta didik di TPQ Al-Aziz Dampit dapat digambarkan sebagai berikut. Lembaga ini dipimpin oleh satu orang kepala TPQ yang sekaligus berperan sebagai penggerak utama dalam pengelolaan lembaga. Di bawah kepemimpinannya, terdapat tiga orang ustadzah dan satu orang ustadz yang bertanggung jawab secara langsung terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Adapun jumlah santri aktif per tahun 2026 tercatat sebanyak 50 orang, terdiri atas 26 santri laki-laki dan 24 santri perempuan. Komposisi yang relatif berimbang antara santri laki-laki dan perempuan ini menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap pendidikan Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit cukup merata tanpa adanya kesenjangan gender yang signifikan. Rasio guru dan santri yang ada menuntut kreativitas dan inovasi para tenaga pendidik dalam merancang pendekatan pembelajaran yang efektif, inklusif, dan mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan santri.⁶⁹

B. Hasil Penelitian

1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media

Wordwall di TPQ Al-Aziz Dampit

Perencanaan merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran agar hasilnya bisa maksimal. Tanpa persiapan yang matang dan fokus pada kebutuhan santri, penggunaan media digital seperti *Wordwall* dalam

⁶⁹ Hasil Dokumentasi Jumlah guru dan santri TPQ Al-Aziz Dampit Pada Tanggal 17 April 2026

belajar tajwid bisa jadi sia-sia dan kurang menarik.⁷⁰ Di TPQ Al-Aziz Dampit, perencanaan ini dibagi menjadi tiga tahap yang saling berhubungan. Semua tahapan ini dibuat saling mendukung untuk mencapai satu tujuan, yaitu membuat santri lebih semangat belajar Al-Qur'an lewat cara yang seru dan interaktif.

a. Analisis Masalah Pembelajaran dan Urgensi Pembaruan Media

Langkah pertama yang ditempuh sebelum merancang pembelajaran berbasis permainan adalah mengidentifikasi dan menganalisis secara mendalam permasalahan yang melatarbelakangi rendahnya motivasi belajar santri dalam materi tajwid. Proses identifikasi ini bukan sekadar pembacaan permukaan atas gejala-gejala yang tampak, melainkan sebuah penggalian kritis terhadap akar-akar permasalahan yang selama ini menghambat capaian pembelajaran di TPQ Al-Aziz Dampit. Berdasarkan data observasi dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, tergambar sebuah potret kondisi awal, mayoritas santri menunjukkan perilaku belajar yang pasif, tidak bersemangat, dan cenderung absen secara kognitif meskipun hadir secara fisik di dalam kelas.

Kondisi rendahnya motivasi belajar santri di TPQ Al-Aziz Dampit terlihat paling jelas saat sesi pembelajaran tajwid berlangsung. Materi tajwid, seperti hukum nun sukun/tanwin dan hukum mim sukun, merupakan materi yang sifatnya abstrak. Materi ini menuntut kemampuan

⁷⁰Syubhan Annur and Muhammad Fuad, "Tinjauan Literatur: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Literature Review: Use of Wordwall Website-Based Learning Media to Increase Students ' Learning Motivation" 2, no. 2 (2025): hal 59.

pemahaman yang mendalam, sementara kemampuan berpikir abstrak pada anak-anak usia TPQ sebenarnya belum sepenuhnya matang.⁷¹

Selama ini, pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional di mana guru menjelaskan dengan metode ceramah dan menulis rumus-rumus hukum bacaan di papan tulis. Akibatnya, cara ini terbukti kurang efektif untuk membangun pemahaman yang bermakna. Santri tidak benar-benar menangkap esensi materi, melainkan hanya menghafal secara mekanis, sehingga memicu kejenuhan yang akut bahkan sebelum sesi pelajaran berjalan setengah hati. Fenomena kejenuhan dan penurunan motivasi ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan Ibu Hj. Luluk Komariah selaku Kepala TPQ Al-Aziz Dampit Beliau membenarkan adanya penurunan antusiasme yang drastis dari para santri ketika dihadapkan pada materi tajwid:

Anak-anak itu sebenarnya rajin, mereka senang datang ke TPQ. Tapi begitu masuk materi tajwid, wajah mereka langsung berubah. [LK.RM.1.1].⁷²

Dari perspektif pedagogis, Ustadzah Elok salah seorang pengajar di TPQ Al-Aziz Dampit menjelaskan alasan mengapa *Wordwall* dianggap lebih superior dibandingkan metode ceramah konvensional dalam konteks pembelajaran materi tajwid untuk anak usia TPQ.

Kadang kalo dijelaskan mereka sering mengeluh bosan dan malah sering tidak masuk kalau hari rabu dan jumat karena menghindari belajar tajwid. [EP.RM.1.4].⁷³

⁷¹Hasil Pengamatan Peneliti tanggal 20 Maret 2026.

⁷²Wawancara dengan Luluk Komariah, Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

⁷³Wawancara dengan Elok Pelita, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

Konfirmasi atas kondisi kejenuhan santri di masa pra-*Wordwall* juga diperoleh secara langsung dari dua orang santri yang menjadi informan dalam penelitian ini, yaitu Alka dan Aga. Kesaksian mereka memberikan perspektif yang berharga dari sudut pandang peserta didik sendiri.

Kalau belajar tajwid itu ngantuk banget, Kak. Ustadzahnya nulis di papan tulis, kita nyatat, terus disuruh hafal. Nggak ngerti juga awalnya nun sukun itu hukumnya apa saja. Jadi ya hafal-hafalan doang, tapi nggak paham benerannya gimana.[AK.RM.1.1]⁷⁴

Aku juga sering bosan. Mending main di luar, hehe. Soale kalau belajar tajwid cuma mendengarkan guru ngomong terus, nggak ada yang seru. Teman-teman juga banyak yang diam-diam main sendiri.[TA.RM.1.1]⁷⁵

Pengakuan jujur dari Alka dan Aga tersebut memperkuat temuan observasi bahwa rendahnya motivasi belajar santri dalam materi tajwid bukanlah sebuah persepsi subjektif guru semata, melainkan sebuah realitas yang dirasakan dan dialami secara nyata oleh santri itu sendiri. Ketika peserta didik secara eksplisit menyatakan bahwa metode yang digunakan membosankan dan tidak menarik, hal ini merupakan sinyal pedagogis yang tegas bahwa inovasi media pembelajaran bukan sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan yang mendesak.

b. Kesiapan Perangkat Digital, Sarana, dan Efisiensi Anggaran

Setelah memetakan masalah pembelajaran dan menyepakati pentingnya pembaruan media, langkah selanjutnya dalam tahap perencanaan adalah memastikan kesiapan seluruh instrumen pendukung di

⁷⁴Wawancara dengan Alka Kirana, Santri TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

⁷⁵Wawancara dengan Tyaga Abiyasa, Santri TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

lapangan. Sebuah inovasi media digital tidak akan bisa berjalan optimal tanpa adanya analisis yang matang mengenai fasilitas fisik dan aspek finansial yang dimiliki oleh lembaga. Kepala lembaga menjelaskan dukungan fasilitas yang disiapkan oleh TPQ Al-Aziz Dampit untuk menopang penerapan media digital dalam pembelajaran, sekaligus mengidentifikasi dampak operasional yang ditimbulkan dari adopsi media ini terhadap pengelolaan anggaran lembaga.

Kami menyediakan satu laptop untuk keperluan pembelajaran, dan alhamdulillah kondisinya masih layak pakai. Untuk koneksi internet, kami mengandalkan jaringan yang ada. Sebelumnya kami rutin mengeluarkan anggaran untuk membeli kertas peraga, spidol, dan kadang mencetak lembar kerja. Setelah pakai *Wordwall*, pengeluaran-pengeluaran itu berkurang drastis. Jadi secara operasional memang lebih efisien, dan hasilnya menurut saya justru lebih baik dari yang dulu.[LK.RM.1.2]⁷⁶

Pernyataan Kepala TPQ tersebut mengungkap dimensi yang menarik dari adopsi media digital, yakni efisiensi anggaran operasional. Hal ini menjadikan media *Wordwall* tidak hanya unggul secara pedagogis, tetapi juga berkelanjutan secara ekonomis dalam jangka panjang.

c. Perancangan Tujuan Pembelajaran dan Penyusunan Materi Soal

Setelah aspek sarana dan anggaran, tahap perencanaan ketiga diarahkan pada perumusan tujuan pembelajaran serta penyusunan instrumen soal. Pada penelitian ini, materi hukum nun sukun dan mim sukun ditransformasikan ke dalam fitur permainan *Match Up*

⁷⁶Wawancara dengan Luluk Komariah, Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

(menjodohkan) pada platform *Wordwall*. Proses ini dilakukan secara terukur agar sesuai dengan target kompetensi lembaga dan kapasitas kognitif santri. Dalam merumuskan target pembelajaran, Ustadzah Ita menjelaskan tujuan pembelajaran tajwid menggunakan *Wordwall*:

Untuk targetnya, fokus utama kami adalah santri bisa membedakan hukum tajwid dasar dengan benar, menggunakan media yang menyenangkan, agar anak-anak lebih rajin mengaji dan termotivasi. [IT.RM.1.5]⁷⁷

Pernyataan Ustadzah Ita di atas menegaskan bahwa perancangan tujuan pembelajaran dalam penelitian ini untuk membangun kemampuan santri dalam membedakan hukum-hukum bacaan dasar secara akurat. Di sisi lain, keputusan untuk menggunakan media yang menyenangkan seperti *Wordwall* merupakan jawaban atas problem kejenuhan yang selama ini terjadi di kelas. Ketika kendala psikologis berupa kejenuhan mampu diatasi melalui penyajian visual yang interaktif, minat santri untuk lebih rajin mengaji akan meningkat. Melalui rancangan tujuan yang integratif ini, aspek pemahaman materi dan peningkatan motivasi belajar menjadi satu kesatuan output yang saling mendukung.

Untuk merealisasikan tujuan tersebut, penyusunan butir soal dilakukan dengan merujuk langsung pada buku cetak tajwid lembaga, lalu diintegrasikan ke dalam mekanika permainan. Salah satu guru juga memaparkan pertimbangan sebagai berikut:

Dalam menyusun soal, kami tetap merujuk penuh pada isi buku panduan tajwid yang biasa dipakai santri agar rumusnya tidak keliru. Kemudian, soal-soal itu kami masukkan ke fitur Match Up di *Wordwall*. Saya sengaja

⁷⁷Wawancara dengan Ita, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00

membatasi jumlah pasangan soal dalam setiap sesi hanya antara 5 sampai 10 pasangan saja. Kalau terlalu banyak, anak-anak malah kewalahan.[AN.RM.1.6]⁷⁸

Berdasarkan penjelasan Ustadz Alif, terdapat sinkronisasi yang kuat antara keabsahan materi kurikulum dengan pemilihan fitur permainan digital. Rujukan langsung pada buku cetak tajwid memastikan materi digital yang diinput memiliki validitas yang sah, sehingga meminimalkan risiko kesalahan konsep hukum bacaan pada santri saat menggunakan *Wordwall*.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media *Wordwall* di TPQ Al-Aziz Dampit

Setelah seluruh persiapan selesai, penerapan pembelajaran tajwid berbasis permainan dengan media *Wordwall* di TPQ Al-Aziz Dampit mulai dilaksanakan di kelas. Penyampaian materi tajwid tidak lagi menggunakan metode ceramah yang monoton, melainkan langsung dibantu lewat tampilan gambar dan warna digital yang menarik untuk memancing perhatian anak-anak sejak awal pelajaran.

a. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran dengan *Wordwall*

Penerapan media *Wordwall* di dalam kelas tajwid TPQ Al-Aziz Dampit dilakukan secara runtut melalui tiga tahapan utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh para santri. Guru tidak langsung menyalakan permainan digital, melainkan

⁷⁸Wawancara dengan Alif Nurrokhman, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00

memberikan ulasan atau penjelasan singkat terlebih dahulu mengenai dasar-dasar hukum nun sukun dan mim sukun. Mengenai teknis persiapan di awal kelas ini, Ustadz Alif selaku guru kelas menjelaskan langkah-langkah yang dilakukannya:

Sebelum masuk ke permainan *Wordwall*, anak-anak saya beri apersepsi atau penjelasan materi hari ini dulu supaya mereka ada gambaran. Setelah itu, baru saya menyiapkan perangkat seperti laptop dan proyektor, termasuk memastikan data internetnya siap. Kalau medianya sudah tampil di layar, anak-anak diminta berbaris dengan rapi, lalu secara bergantian mereka maju satu per satu untuk mengerjakan soal langsung di laptop.[AN.RM.2.1]⁷⁹

Berdasarkan keterangan guru, terlihat bahwa urutan kegiatan awal dirancang agar santri siap secara kognitif sebelum dihadapkan pada media digital. Pemberian apersepsi di awal sangat penting agar santri tidak kebingungan saat melihat soal-soal di dalam *game*. Setelah santri memiliki pemahaman dasar, guru mulai menyiapkan aspek teknis seperti perangkat laptop, proyektor, dan jaringan data internet. Setelah visual permainan *Match Up* berhasil ditampilkan di layar depan, guru mengondisikan fisik kelas dengan meminta anak-anak berbaris secara teratur.

Memasuki kegiatan inti, proses pengerjaan soal dilakukan secara bergantian langsung di laptop guru. Langkah membariskan santri dan meminta mereka maju satu per satu terbukti efektif untuk menjaga ketertiban kelas sekaligus memastikan setiap anak mendapatkan kesempatan belajar yang sama. Saat tiba gilirannya, santri yang berdiri di depan barisan akan membaca potongan ayat di layar, menganalisisnya, lalu mengeklik jawaban yang tepat di laptop. Aktivitas fisik berupa berbaris

⁷⁹ Wawancara dengan Alif Nurrokhman Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

dan maju bergantian ini juga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, karena santri yang sedang mengantre di belakang ikut mengamati jalannya permainan sambil menunggu giliran mereka sendiri. Dari perspektif santri, Alka menyatakan “seneng banget kalo udah giliranku, awalnya bingung tapi lama-lama seru.” [AK.RM.2.2]⁸⁰

Antusiasme santri yang sangat besar selama proses ini juga dikonfirmasi oleh Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit. Beliau mengamati langsung bagaimana perubahan sikap santri ketika model pembelajaran ini diterapkan di kelas. Kepala Lembaga menyampaikan bahwa para santri merasa sangat gembira meskipun pada awalnya mereka sempat merasa asing dengan format digital tersebut:

Anak-anak itu seneng banget kalo udah disuruh maju gilirannya. Awalnya mereka memang sempat bingung karena belum terbiasa, tapi lama-lama kelihatan seru sekali. Secara keseluruhan, semua prosesnya berjalan dengan baik di kelas.[LK.RM.2.2]⁸¹

Data di atas menunjukkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan yang disusun oleh guru telah berjalan dengan baik di lapangan. Hambatan awal berupa rasa bingung atau kaku dari santri saat pertama kali berinteraksi dengan media baru dapat dilewati dengan cepat berkat sifat permainan *Wordwall* yang adaptif dan mudah dipahami oleh anak-anak. Rasa bingung tersebut segera berubah menjadi keseruan bermain yang memicu motivasi mereka untuk berebut maju ke depan kelas.

Pada bagian akhir, kegiatan ditutup dengan melihat skor total yang didapatkan oleh para santri di layar proyektor. Guru memanfaatkan hasil

⁸⁰ Wawancara dengan Alka Kirana SantriTPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-16.00.

⁸¹ Wawancara dengan Luluk Komariah Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

pengerjaan bergantian tadi sebagai bahan evaluasi untuk melihat soal nomor berapa saja yang paling banyak salah dijawab oleh santri. Langkah pelaksanaan ini diakhiri dengan memberikan ulasan singkat untuk meluruskan kekeliruan pemahaman tersebut, sehingga santri pulang dengan pemahaman konsep tajwid yang benar dan utuh.

b. Keaktifan Santri Selama Pembelajaran

Keterlibatan dan keaktifan santri merupakan salah satu indikator utama keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran berbasis permainan ini. Pada awal tindakan, perubahan suasana kelas dari metode konvensional ke digital sempat memberikan reaksi yang beragam di kalangan santri. Namun, seiring berjalannya durasi kelas, tingkat partisipasi mereka mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Mengenai dinamika perubahan sikap anak-anak di kelas ini, Ustadz Alif selaku guru kelas membagikan pengamatannya:

Awalnya mereka memang sempat bingung melihat tampilan baru di layar, tapi setelah tahu caranya dan paham aturan mainnya, mereka jadi sangat aktif dan bersemangat sekali buat ikutan.[AN.RM.2.3]⁸²

Keterangan dari guru kelas tersebut menunjukkan bahwa rasa bingung di awal kelas bukanlah sebuah hambatan permanen, melainkan hanya proses adaptasi visual santri terhadap teknologi baru. Begitu instruksi pengerjaan dipahami, rasa canggung itu langsung berubah menjadi dorongan untuk terlibat aktif. Sifat interaktif dari media *Wordwall* berhasil merangsang rasa penasaran anak-anak,

⁸²Wawancara dengan Alif Nurrokhman Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

sehingga fokus mereka yang biasanya mudah terpecah, kini terpusat penuh pada permainan tajwid di depan kelas.

Peningkatan keaktifan ini juga selaras dengan pengakuan jujur dari salah satu santri yang mengikuti proses pembelajaran tersebut. Faktor utama yang membuat mereka jauh lebih aktif bergerak dan berpikir adalah hilangnya rasa jenuh yang biasanya melekat pada pelajaran tajwid teoretis. Santri mengungkapkan perasaannya sebagai berikut "Aku lebih semangat kalau main *game* gini, enggak bosan terus jadinya gampang paham sama materinya." [AK.RM.2.4]⁸³

Dari sudut pandang santri, unsur kesenangan (*fun*) dalam *game* terbukti berhasil meruntuhkan dinding pembatas yang membuat materi tajwid terasa sulit. Ketika santri menganggap belajar tajwid itu mudah dan menyenangkan, mereka secara sukarela akan menaikkan level keaktifannya tanpa perlu dipaksa oleh guru. Dampak positif dari tingginya antusiasme ini ternyata menciptakan suasana kelas yang sangat hidup, bahkan cenderung riuh oleh kompetisi yang sehat. Fenomena perubahan atmosfer belajar di TPQ Al-Aziz Dampit ini juga disaksikan langsung oleh Kepala Lembaga melalui pemantauannya di lapangan:

Respon anak-anak memang jadi jauh lebih aktif setelah main *Wordwall* ini. Kelas sampai ramai banget, terutama kalau mereka sudah lihat skornya keluar berapa di layar. Apalagi kalau gurunya sudah mulai tanya-tanya tentang materi hari ini, mereka pasti sampai rebutan untuk menjawab.[LK.RM.2.5]⁸⁴

⁸³ Wawancara dengan Alka Kirana Santri TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

⁸⁴ Wawancara dengan Luluk Komariah Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

Catatan dari Kepala Lembaga di atas memperkuat bukti bahwa media *Wordwall* sukses memicu interaksi dua arah di dalam kelas. Keaktifan santri tidak berhenti saat mereka mengeklik jawaban di laptop saja, melainkan berlanjut hingga sesi evaluasi. Papan skor (*leaderboard*) yang muncul di akhir permainan menjadi pemantik emosi positif yang membuat mereka bangga dan tertantang. Sifat kompetitif yang sehat ini akhirnya bermuara pada meningkatnya keberanian santri untuk berebut menjawab pertanyaan guru, yang menandakan bahwa pemahaman tajwid dasar mereka telah melekat dengan baik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Unsur Kompetisi dan Kendala Pelaksanaan

Penerapan media permainan *Match Up* melalui secara tidak langsung telah menciptakan kompetisi yang sehat di dalam kelas tajwid TPQ Al-Aziz Dampit. Adanya fitur papan skor (*leaderboard*) yang menampilkan nilai dan durasi waktu pengerjaan secara otomatis menjadi faktor utama yang memicu semangat bersaing antarsantri. Unsur kompetisi ini mengubah cara pandang anak-anak terhadap penilaian, di mana tes tidak lagi dianggap sebagai beban yang menakutkan, melainkan sebuah tantangan permainan yang seru. Mengenai tingginya atmosfer persaingan sehat di kelas ini, Ustadz Alif selaku guru kelas memaparkan datanya:

Anak-anak menjadi sangat bersemangat selama sesi permainan ini. Mereka tidak hanya fokus pada nilai sendiri, tetapi selalu tanya-tanya nilai yang didapat temannya hari

ini untuk dibandingkan siapa yang paling tinggi.
[AN.RM.3.1]⁸⁵

Gejala perilaku yang dicatat oleh guru kelas tersebut menunjukkan bahwa unsur kompetisi dalam *Wordwall* berhasil meningkatkan keterlibatan emosional santri terhadap materi pelajaran. Keinginan untuk mengetahui pencapaian teman sejawat memicu motivasi sosial yang positif, di mana setiap anak terdorong untuk memberikan performa terbaiknya di depan kelas.

Dampak positif dari adanya unsur kompetisi ini ternyata meluas hingga ke luar jam kelas TPQ. Dorongan untuk menjadi yang terbaik di papan skor memicu santri untuk melakukan persiapan mandiri di rumah sebelum tindakan dimulai. Hal ini terungkap dari pengakuan salah satu santri yang merasa tertantang oleh sistem peringkat tersebut. "Aku selalu belajar dulu di rumah sebelum main ini, soalnya biar nilainya bagus dan nanti nama aku bisa ada di nomor satu di layar." [TA.RM.2.7]⁸⁶

Kutipan wawancara di atas membuktikan bahwa aspek pembelajaran berbasis permainan berupa peringkat sukses membentuk kemandirian belajar pada anak usia dasar. Santri yang awalnya harus dipaksa untuk membuka buku tajwid, kini secara sukarela belajar terlebih dahulu demi mengejar kepuasan emosional menjadi juara di dalam kelas.

Meskipun unsur kompetisi ini membawa dampak yang sangat baik bagi semangat belajar, pelaksanaan tindakan di lapangan tetap tidak luput dari beberapa kendala teknis dan kondisional. Salah satu hambatan utama

⁸⁵Wawancara dengan Alif Nurrokhman Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

⁸⁶Wawancara dengan Tyaga Abiyasa Santri TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

yang dihadapi adalah keterbatasan waktu pelaksanaan, mengingat jam belajar di TPQ yang relatif singkat sementara jumlah santri yang ingin maju cukup banyak. Selain itu, suasana kelas yang terlalu riuh akibat santri yang saling bersorak dan berebut bertanya tentang nilai temannya terkadang membuat guru harus bekerja ekstra untuk menertibkan kembali barisan.

Kendala teknis seperti ketidakstabilan jaringan data internet di area lembaga juga sempat beberapa kali memperlambat proses *loading* permainan di laptop. Namun, melalui pengelolaan kelas yang cekatan dari guru serta antusiasme santri yang tetap terjaga tinggi, kendala-kendala tersebut tidak sampai mengganggu jalannya inti pembelajaran tajwid berbasis *Wordwall* ini secara keseluruhan.

3. Dampak Penerapan Media *Wordwall* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri di TPQ Al-Aziz Dampit

a. Perubahan Sikap dan Kehadiran Santri TPQ Al-Aziz

Penerapan media *Wordwall* di dalam kelas memberikan dampak yang sangat nyata terhadap perubahan perilaku harian para santri di TPQ Al-Aziz Dampit. Sebelum adanya media digital ini, pelajaran tajwid sering kali dianggap sebagai beban yang menjenuhkan karena santri hanya diminta mendengarkan ceramah dan menghafal rumus bacaan secara kaku. Kondisi tersebut sering kali membuat santri kurang bersemangat, bahkan malas untuk datang tepat waktu ke TPQ. Setelah permainan *Wordwall* rutin digunakan, terjadi pergeseran motivasi yang cukup besar, di mana santri menunjukkan dorongan dari dalam diri yang kuat untuk hadir dan

belajar. Mengenai perubahan sikap positif ini, Ustadz Alif selaku guru kelas memberikan kesaksiannya:

Semenjak pakai *Wordwall* anak-anak cenderung menjadi lebih rajin datang ke TPQ. Mereka bahkan selalu bertanya-tanya kepada saya kapan jadwal pelajaran tajwid akan diadakan lagi.[AN.RM.3.2]⁸⁷

Keterangan dari guru kelas tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* sukses mengubah pandangan santri terhadap materi tajwid yang awalnya ditakuti atau dihindari, menjadi sesi yang paling dinantikan. Rasa penasaran dan kegembiraan saat bermain sambil belajar ini membuat tingkat kehadiran santri meningkat secara konsisten. Antusiasme yang tinggi ini juga diakui langsung oleh salah seorang santri yang merasa hari-hari belajar tajwid menjadi momen yang paling dinantikan setiap minggunya."Aku senang banget kalau sudah hari Rabu dan Jumat, soalnya di hari itu jadwalnya main *Wordwall* di kelas." [AK.RM.3.2]⁸⁸

Ungkapan jujur dari santri tersebut membuktikan bahwa pemilihan jadwal pengerjaan media yang terstruktur berhasil membangun ruang tunggu psikologis yang positif pada anak. Hari Rabu dan Jumat tidak lagi dipandang sebagai hari penuh hafalan materi yang berat, melainkan hari bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi mereka.

Dampak dari perubahan sikap dan meningkatnya kehadiran ini ternyata bermuara pada peningkatan kualitas hafalan dan pemahaman tajwid santri yang bertahan lama dalam ingatan mereka. Fenomena luar

⁸⁷Wawancara dengan Alif Nurrokhman Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

⁸⁸Wawancara dengan Alka Kirana SantriTPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-16.00.

biasa ini disaksikan dan dikonfirmasi langsung oleh Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit saat melakukan evaluasi rutin:

Setelah saya cek, kehadiran anak-anak memang meningkat dan mereka menjadi lebih bersemangat belajar Al-Qur'an. Menariknya, kalau sudah masuk waktunya membaca Al-Qur'an secara individu, mereka pasti langsung mengingatkan saya tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin, karena mereka mengaku teringat terus dengan soal yang ada di dalam *Wordwall*. [LK.RM.3.3]⁸⁹

Catatan dari Kepala Lembaga di atas memperkuat bukti bahwa dampak penggunaan *Wordwall* tidak hanya berhenti pada aspek kesenangan semata, melainkan berhasil mencapai target utama pembelajaran. Visualisasi interaktif di dalam *Wordwall* terbukti membekas kuat di ingatan santri, sehingga ketika mereka berhadapan langsung dengan mushaf Al-Qur'an, ingatan visual tersebut otomatis muncul kembali. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* telah berjalan dengan sangat baik dalam meningkatkan kehadiran, mengubah sikap santri menjadi lebih rajin, serta membantu mereka mengaplikasikan hukum tajwid dasar secara benar dalam bacaan sehari-hari.

b. Ketekunan dan Daya Tahan Belajar di Dalam Kelas

Dampak positif berikutnya dari penggunaan media *Wordwall* terlihat pada meningkatnya fokus, ketekunan, dan daya tahan belajar santri selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Anak-anak usia dasar pada umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek dan perhatiannya gampang teralihkan jika metode mengajar guru terlalu monoton. Namun, visualisasi permainan *Match Up* yang interaktif terbukti ampuh mengikat

⁸⁹Wawancara dengan Luluk Komariah Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

perhatian para santri dalam durasi yang jauh lebih lama. Mengenai perubahan daya tahan belajar anak-anak di kelas ini, Ustadz Alif memberikan pengamatannya:

Biasanya anak-anak itu kalau sudah lewat tiga puluh menit pelajaran tajwid pasti sudah ada yang mengantuk, ramai sendiri, atau minta izin keluar kelas. Tapi sejak pakai *Wordwall*, mereka bisa betah duduk menunggu giliran kuis.[AN.RM.3.4]⁹⁰

Keterangan dari guru kelas tersebut menunjukkan bahwa media digital mampu mereduksi hambatan psikologis berupa penurunan atensi yang sering terjadi di pertengahan sesi kelas konvensional. Dorongan visual yang dinamis membuat santri tetap terjaga dan fokus, karena mereka merasa sedang terlibat dalam sebuah aktivitas yang seru, bukan sedang dihujani teori hafalan yang berat.

Daya tahan belajar yang meningkat ini juga dipicu oleh adanya tantangan di dalam aplikasi *Wordwall* yang membuat santri merasa penasaran. Keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai terbaik membuat para santri menjadi lebih tekun dan berhati-hati dalam menganalisis soal. Hal ini diperkuat oleh pengakuan salah satu santri yang merasa tertantang untuk lebih teliti saat giliran bermain:

Aku sekarang kalau jawab di laptop tidak mau buru-buru, dibaca benar-benar dulu ayatnya biar tidak salah mengeklik. Soalnya kalau salah nanti nilainya jelek dan malu sama teman yang lain." [AK.RM.3.5]⁹¹

Pengakuan jujur dari santri tersebut membuktikan bahwa unsur kompetisi dalam *Wordwall* secara tidak langsung melatih ketekunan dan

⁹⁰Wawancara dengan Alif Nurrokhman Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

⁹¹Wawancara dengan Alka Kirana SantriTPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-16.00.

ketelitian berpikir anak. Santri yang biasanya menjawab soal dengan asal-asalan, kini memilih untuk menggunakan kemampuan nalarnya demi menghindari kesalahan konseptual di depan teman-temannya. Perubahan perilaku belajar ini juga mendapat apresiasi langsung dari Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit. Beliau melihat adanya peningkatan kualitas ketertiban kelas yang lahir dari motivasi internal santri itu sendiri:

Saya melihat anak-anak sekarang jauh lebih tertib dan tekun menyimak jalannya kelas. Daya tahan belajar mereka meningkat sekali; mereka tidak gampang bosan karena suasana kelas dibuat hidup melalui game tersebut. Guru pun jadi lebih mudah mengarahkan jalannya pelajaran. [LK.RM.3.6]⁹²

Catatan dari Kepala Lembaga di atas menegaskan bahwa peningkatan ketekunan santri membawa dampak sistemik yang positif bagi pengelolaan kelas. Ketika daya tahan belajar santri terjaga dengan baik, guru tidak perlu lagi menghabiskan banyak energi untuk menertibkan kelas yang gaduh. Hasilnya, proses transfer ilmu tajwid dasar di TPQ Al-Aziz Dampit dapat berjalan secara maksimal, efektif, dan menyenangkan dari awal hingga akhir sesi.

c. Munculnya Kebiasaan Belajar Mandiri di Rumah

Peningkatan motivasi belajar santri setelah penerapan media *Wordwall* ternyata tidak hanya berdampak di dalam ruang kelas TPQ saja, melainkan meluas hingga membentuk kebiasaan positif di lingkungan rumah mereka. Adanya sistem peringkat (*leaderboard*) dan evaluasi nilai yang transparan di akhir permainan memicu rasa penasaran yang sehat di dalam diri anak-anak. Demi bisa memperbaiki performa mereka pada pertemuan

⁹²Wawancara dengan Luluk Komariah Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

berikutnya, muncul kesadaran mandiri dari dalam diri santri untuk mengulang pelajaran di rumah. Mengenai lahirnya kebiasaan belajar mandiri di rumah ini, Ustadz Alif selaku guru kelas membagikan informasi yang didupatkannya dari laporan para orang tua santri:

Banyak wali santri yang cerita ke saya kalau di rumah anak-anaknya sekarang jadi rajin membuka buku tajwidnya sendiri tanpa harus dipaksa. Mereka belajar di rumah karena penasaran ingin mengalahkan skor teman-temannya di *Wordwall* pada pertemuan berikutnya.[AN.RM.3.5]⁹³

Keterangan dari guru kelas tersebut membuktikan bahwa aspek permainan dalam *Wordwall* sukses memicu kemandirian belajar pada anak usia dasar. Motivasi eksternal berupa papan skor digital di kelas berhasil bertransformasi menjadi motivasi internal yang menggerakkan santri untuk belajar secara sukarela di rumah, sebuah perilaku yang sebelumnya cukup sulit terbentuk melalui metode hafalan konvensional.

Dampak meluasnya semangat belajar hingga ke rumah ini juga diakui langsung oleh perwakilan santri. Rasa kompetitif yang sehat membuat mereka memanfaatkan waktu luang di rumah untuk mempersiapkan diri dengan baik agar tidak melakukan kesalahan konsep saat giliran maju tiba. Santri mengungkapkan aktivitas belajarnya di rumah sebagai berikut:

Kalau di rumah, malamnya aku suka minta tolong Ibu buat menyimak bacaan tajwidku di buku. Aku hafalkan lagi contoh-contoh nun sukun biar pas main *Wordwall* di TPQ nanti bisa langsung cepat jawabnya dan tidak salah. [TA.RM.3.5]⁹⁴

⁹³Wawancara dengan Alif Nurrokhman Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

⁹⁴Wawancara dengan Tyaga Abiyasa SantriTPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-16.00.

Dari kutipan wawancara di atas, terlihat bahwa media pembelajaran digital ini juga berhasil menghidupkan kembali interaksi belajar antara anak dan orang tua di rumah. Santri merasa membutuhkan bimbingan tambahan di rumah bukan karena takut dihukum oleh guru, melainkan karena ingin memuaskan ego positif mereka menjadi yang terbaik di hadapan teman-temannya saat kelas dimulai.

Perubahan pola belajar santri yang merembet hingga ke area domestik ini mendapat respons yang sangat positif dari pihak pengelola lembaga. Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit menilai bahwa kehadiran *Wordwall* telah berhasil mendobrak batas ruang belajar, sehingga mengaji kini menjadi aktivitas harian yang melekat di hati anak-anak:

Saya sangat bersyukur karena efek *Wordwall* ini sampai ke rumah mereka. Kebiasaan belajar mandiri ini adalah pencapaian yang luar biasa bagi kami. Anak-anak menjadi tahu bahwa teknologi bisa dipakai untuk hal yang bermanfaat, dan semangat mengaji mereka sekarang tidak lagi terbatas di jam TPQ saja.[LK.RM.3.9]⁹⁵

Catatan penutup dari Kepala Lembaga tersebut menegaskan bahwa inovasi pembelajaran tajwid berbasis *game* edukasi ini telah mencapai dampak jangka panjang yang diharapkan dalam sebuah penelitian tindakan. *Wordwall* tidak sekadar menjadi alat bantu visual di dalam kelas, melainkan instrumen perubahan perilaku yang sukses membangun kebiasaan belajar mandiri di rumah, meningkatkan keterlibatan orang tua, dan memperkuat kecintaan santri di TPQ Al-Aziz Dampit dalam mendalami ilmu Al-Qur'an secara berkelanjutan.

⁹⁵Wawancara dengan Luluk Komariah Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

BAB V

PEMBAHASAN

1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media *Wordwall (Match Up)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri

Temuan pertama dalam penelitian ini mengungkap bahwa perencanaan pembelajaran tajwid berbasis permainan di TPQ Al-Aziz Dampit dilakukan melalui tiga tahapan yang saling berkesinambungan. Ketiga tahapan ini tidak berdiri sendiri, melainkan membentuk satu kesatuan rancangan yang kohesif dan berorientasi pada kebutuhan nyata santri.

a. Menganalisis Masalah Pembelajaran dan Urgensi Pembaruan Media

Tahap awal yang dilakukan oleh TPQ Al-Aziz Dampit dalam merencanakan penggunaan media *Wordwall* adalah mengidentifikasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran tajwid. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa motivasi belajar santri cenderung rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya antusiasme saat pembelajaran berlangsung, partisipasi yang minim, munculnya rasa bosan, hingga kebiasaan beberapa santri yang sering tidak hadir pada hari-hari tertentu.⁹⁶ Situasi ini menunjukkan bahwa proses

⁹⁶Wawancara dengan Elok Pelita, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum mampu menarik perhatian dan mempertahankan motivasi belajar santri secara optimal.⁹⁷

Permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian Anindita Trinura Novitasari bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran.⁹⁸ Motivasi yang rendah tidak hanya berdampak pada semangat belajar peserta didik, tetapi juga memengaruhi tingkat kehadiran, keterlibatan dalam kelas, serta kemampuan mereka dalam memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, khususnya materi tajwid, tantangan ini menjadi lebih kompleks karena materi yang dipelajari bersifat abstrak, memiliki banyak aturan, dan memerlukan pemahaman yang bertahap. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dasar.

Selama ini, pembelajaran tajwid di TPQ Al-Aziz Dampit lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penjelasan melalui papan tulis. Meskipun metode tersebut masih relevan untuk menyampaikan informasi dasar, dalam praktiknya metode ini kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar anak-anak yang cenderung aktif dan menyukai kegiatan yang melibatkan interaksi langsung. Hal ini sesuai dengan penelitian Ica Suci Rahmah yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar. Anak-anak tidak hanya membutuhkan penjelasan,

⁹⁷Wawancara dengan Tyaga Abiyasa, Santri TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

⁹⁸Anindita Trinura Novitasari, "Motivasi Belajar Sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik Dalam Pencapaian Hasil Belajar" 05, no. 02 (2023): Hal 14.

tetapi juga pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari.⁹⁹

Dengan demikian, keputusan TPQ Al-Aziz Dampit untuk memanfaatkan *Wordwall* bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi, melainkan merupakan langkah yang didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan dan didukung oleh berbagai kajian teoritis maupun penelitian sebelumnya. Penggunaan media berbasis permainan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga santri lebih termotivasi dalam mempelajari materi tajwid.

b. Mempersiapkan Perangkat Digital, Sarana, dan Efisiensi

Anggaran

Setelah mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, TPQ Al-Aziz Dampit juga melakukan analisis terhadap kesiapan sarana dan prasarana yang dimiliki. Hasil temuan menunjukkan bahwa lembaga telah menyiapkan perangkat yang diperlukan untuk mendukung penggunaan *Wordwall*, yaitu satu unit laptop dan akses jaringan internet yang tersedia di lingkungan TPQ.¹⁰⁰ Meskipun kondisi jaringan internet terkadang tidak selalu stabil, hal tersebut tidak menjadi hambatan yang berarti dalam pelaksanaan pembelajaran.

Langkah ini menunjukkan adanya upaya pemanfaatan sumber daya yang tersedia secara optimal. Dengan keterbatasan fasilitas yang dimiliki, pihak TPQ tetap mampu mengadaptasi teknologi digital ke dalam proses

⁹⁹Ica Suci Rahmah and Luthfi Adli Mubarak, "Transformasi Digital Dalam Manajemen Pendidikan Nonformal Di Taman Pendidikan Al- Qur ' an (TPQ) Al Manar" 2, no. July (2025): Hal 877.

¹⁰⁰Wawancara dengan Luluk Komariah, Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

pembelajaran tanpa harus melakukan investasi besar. Menariknya, penggunaan media digital juga memberikan dampak positif terhadap efisiensi anggaran operasional. Kebutuhan akan kertas, lembar kerja cetak, spidol, maupun bahan ajar fisik lainnya dapat dikurangi sehingga biaya pembelajaran menjadi lebih hemat.¹⁰¹

Kondisi tersebut juga mencerminkan realitas yang banyak ditemui pada lembaga pendidikan Islam nonformal, termasuk TPQ, yang umumnya memiliki keterbatasan anggaran dan fasilitas. Penelitian Ica Suci Rahmah dan Luthfi Adli Mubarak mengungkapkan bahwa kendala utama dalam penerapan teknologi pendidikan di lembaga nonformal bukan terletak pada kurangnya kemauan untuk berinovasi, melainkan pada keterbatasan sarana dan biaya.¹⁰² Oleh karena itu, keberhasilan TPQ Al-Aziz Dampit dalam mengimplementasikan *Wordwall* dengan fasilitas yang sederhana dapat menjadi contoh yang realistis bagi lembaga lain yang memiliki kondisi serupa. Hal ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu membutuhkan fasilitas yang canggih, tetapi lebih bergantung pada kreativitas dan kemampuan dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia.

c. Merancang Tujuan Pembelajaran dan Menyusun Materi Soal

Tahap berikutnya dalam perencanaan penggunaan *Wordwall* adalah merumuskan tujuan pembelajaran serta menyusun materi dan soal yang akan digunakan. TPQ Al-Aziz Dampit tidak hanya berfokus pada

¹⁰¹Wawancara dengan Luluk Komariah, Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

¹⁰²Ica Suci Rahmah and Luthfi Adli Mubarak, "Transformasi Digital Dalam Manajemen Pendidikan Nonformal Di Taman Pendidikan Al- Qur ' an (TPQ) Al Manar" 2, no. July (2025): Hal 877.

peningkatan kemampuan santri dalam memahami hukum-hukum tajwid, tetapi juga berupaya meningkatkan motivasi belajar mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang dirancang mencakup aspek kognitif dan afektif secara bersamaan.¹⁰³

Untuk mendukung tujuan tersebut, dipilih fitur *Match Up* atau menjodohkan pada aplikasi *Wordwall*. Fitur ini digunakan untuk materi hukum nun sukun dan mim sukun dengan cara mencocokkan contoh bacaan atau potongan ayat dengan hukum tajwid yang sesuai. Pemilihan fitur ini dinilai tepat karena memberikan kesempatan kepada santri untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mencocokkan dan menghubungkan informasi yang telah dipelajari sebelumnya.¹⁰⁴

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep ketika pembelajaran dikaitkan dengan aktivitas yang bersifat nyata, visual, dan melibatkan tindakan langsung.¹⁰⁵ Oleh karena itu, penggunaan fitur *Match Up* dapat membantu santri memahami konsep tajwid secara lebih konkret dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru atau menghafal teori semata.

Model *ASSURE* yang dirumuskan Smaldino dkk. semakin memperkuat validitas langkah perencanaan TPQ Al-Aziz Dampit. Keputusan memilih fitur *Match Up* pada *Wordwall* dilatarbelakangi oleh

¹⁰³Wawancara dengan Ita, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

¹⁰⁴Wawancara dengan Alif Nurrokhman, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

¹⁰⁵Erita Rahmaniar and Indri Mahmudah, "Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar Erita Rahmaniar 1 □ , Maemonah 2 , Indri Mahmudah 3" 6, no. 1 (2022): 533.

pemahaman mendalam terhadap karakteristik santri yang berada pada usia operasional konkret, aktif secara fisik, dan lebih responsif terhadap media yang bersifat visual dan interaktif. Dengan demikian, pemilihan media telah sesuai dengan tahap pertama model *ASSURE*, yaitu mengenali profil peserta didik terlebih dahulu sebelum menentukan alat pembelajaran yang akan digunakan.¹⁰⁶

Dengan demikian, keputusan TPQ Al-Aziz Dampit untuk memanfaatkan *Wordwall* bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi, melainkan merupakan langkah yang didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan dan didukung oleh berbagai kajian teoritis maupun penelitian sebelumnya. Penggunaan media berbasis permainan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga santri lebih termotivasi dalam mempelajari materi tajwid.



Gambar 5 1 Perencanaan Pembelajaran Media *Wordwall* (Match up)

¹⁰⁶Sharon E Smaldino, *Instructional Technology and Media for Learning*, 2019.

1. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media *Wordwall (Match Up)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri

a. Melaksanakan Langkah-Langkah Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran tajwid menggunakan media *Wordwall* di TPQ Al-Aziz Dampit dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap awal, guru memberikan apersepsi dan mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tahap berikutnya adalah kegiatan inti, yaitu santri mengerjakan soal pada fitur *Match Up* secara bergantian. Selanjutnya, pembelajaran diakhiri dengan kegiatan evaluasi melalui pembahasan hasil dan skor yang diperoleh santri. Rangkaian kegiatan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dirancang secara sistematis dan memberikan ruang bagi keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.¹⁰⁷

Pemberian apersepsi sebelum penggunaan media *Wordwall* menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini berfungsi untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki santri dengan materi yang akan dipelajari. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila informasi baru dapat dikaitkan dengan struktur pengetahuan yang sudah ada dalam diri peserta didik. Dengan adanya apersepsi, santri memiliki gambaran awal mengenai materi yang akan dihadapi sehingga

¹⁰⁷Wawancara dengan Alif Nurrokhman, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

mereka lebih siap ketika mengerjakan soal-soal yang ditampilkan melalui *Wordwall*.¹⁰⁸

Selain membantu membangun kesiapan belajar, apersepsi juga berperan dalam menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Sebelum memasuki permainan edukatif, santri terlebih dahulu diarahkan untuk mengingat kembali konsep-konsep dasar tajwid yang telah dipelajari. Langkah ini membuat proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek permainan, tetapi tetap mempertahankan tujuan utama yaitu pemahaman materi tajwid secara benar.

Pada kegiatan inti, santri diminta mengerjakan soal secara bergantian dengan maju satu per satu menuju laptop yang digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun terlihat sederhana, mekanisme ini memiliki nilai pedagogis yang cukup penting. Setiap santri memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Tidak ada santri yang hanya menjadi penonton, karena seluruh peserta harus mempersiapkan diri ketika menunggu giliran mereka.

Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *active learning*, yaitu pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Menariknya, santri yang sedang menunggu giliran tetap terlibat secara mental dengan memperhatikan jawaban teman-temannya, memprediksi jawaban yang benar, bahkan berdiskusi secara spontan ketika terjadi kesalahan. Dengan demikian,

¹⁰⁸Zhenith Surya et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih," *Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021).

proses belajar tidak hanya terjadi pada santri yang sedang mengoperasikan media, tetapi juga pada seluruh peserta yang berada di dalam kelas.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Dewi dan Primayana (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis giliran pada media digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Situasi serupa terlihat di TPQ Al-Aziz Dampit, di mana hampir seluruh santri menunjukkan perhatian yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* tidak hanya mengubah media yang digunakan, tetapi juga mengubah pola interaksi belajar menjadi lebih aktif dan partisipatif.¹⁰⁹

b. Mengamati Keaktifan Santri Selama Pembelajaran

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah meningkatnya keaktifan santri selama proses pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Pada pertemuan awal, sebagian santri terlihat masih bingung karena belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Mereka membutuhkan waktu untuk memahami cara kerja permainan, aturan pengerjaan soal, serta mekanisme penilaian yang diterapkan. Namun, kondisi tersebut tidak berlangsung lama.¹¹⁰

Seiring berjalannya pembelajaran, santri mulai memahami alur permainan dan menunjukkan perubahan perilaku yang cukup signifikan. Mereka menjadi lebih berani menjawab pertanyaan, lebih aktif berdiskusi,

¹⁰⁹Dewi, dkk. 2019. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali". *Jurnal of Education Technology*. Vol. 3 (3) pp. 190-195.

¹¹⁰Wawancara dengan Alif Nurrokhman, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

serta menunjukkan antusiasme ketika menunggu giliran untuk bermain. Bahkan beberapa santri terlihat saling memberikan dukungan dan bantuan kepada teman-temannya ketika mengalami kesulitan dalam menjawab soal.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara bertahap setelah melewati masa adaptasi pada beberapa pertemuan awal. Pola yang sama terlihat pada santri TPQ Al-Aziz Dampit, di mana peningkatan keaktifan tidak terjadi secara instan, tetapi berkembang secara bertahap seiring meningkatnya familiaritas mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan.¹¹¹

Selain itu, tampilan visual yang menarik juga menjadi faktor yang berkontribusi terhadap meningkatnya keaktifan santri. Warna-warna cerah, animasi sederhana, serta perubahan tampilan yang dinamis membuat perhatian santri lebih mudah terfokus pada materi pembelajaran. Dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung monoton, penggunaan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan.

Pendapat tersebut selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa generasi anak-anak saat ini lebih responsif terhadap media yang bersifat visual, interaktif, dan memberikan umpan balik secara langsung. Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila santri menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk

¹¹¹Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2011, Hal 206.

permainan edukatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang selama ini mereka terima.¹¹²

c. Mengidentifikasi Unsur Kompetisi dan Kendala Pelaksanaan

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa salah satu faktor yang membuat santri semakin termotivasi adalah adanya unsur kompetisi yang muncul melalui fitur *leaderboard* atau papan peringkat pada *Wordwall*. Setiap santri dapat melihat skor yang diperoleh dan membandingkannya dengan skor teman-teman lainnya. Kondisi ini menimbulkan dorongan untuk memperoleh hasil yang lebih baik pada pertemuan berikutnya.¹¹³

Keberadaan papan skor tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga mendorong santri untuk lebih serius dalam memahami materi. Beberapa santri bahkan mengaku berusaha mengulang kembali materi tajwid di rumah agar dapat memperoleh nilai yang lebih tinggi ketika pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang muncul tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga berlanjut di luar jam pembelajaran.¹¹⁴

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wordwall* tidak terlepas dari beberapa kendala. Kendala yang paling sering ditemui adalah keterbatasan waktu pembelajaran dan kondisi jaringan internet yang terkadang kurang stabil. Ketika koneksi internet mengalami gangguan, proses pemuatan soal menjadi lebih lambat sehingga waktu

¹¹² Dewi, dkk. 2019. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali". *Jurnal of Education Technology*. Vol. 3 (3) pp. 190-195.

¹¹³ Wawancara dengan Alif Nurrokhman, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

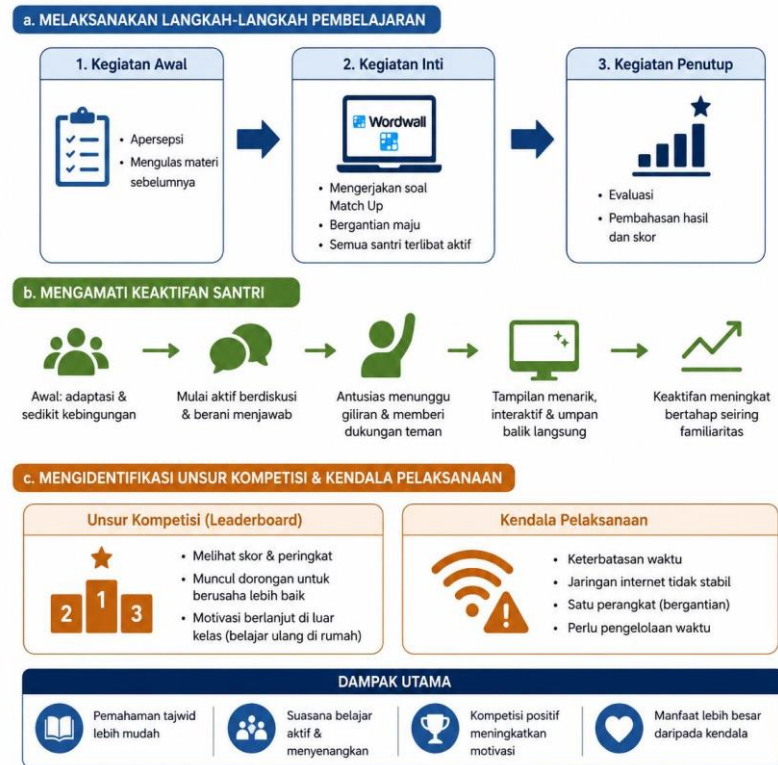
¹¹⁴ Wawancara dengan Tyaga Abiyasa Santri TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-16.00.

pembelajaran sedikit berkurang. Selain itu, penggunaan satu perangkat laptop juga membuat pelaksanaan harus dilakukan secara bergantian sehingga membutuhkan pengelolaan waktu yang baik.

Namun demikian, kendala tersebut tidak menjadi hambatan yang berarti dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Antusiasme santri tetap tinggi meskipun sesekali terjadi gangguan teknis. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan santri dari penggunaan *Wordwall* jauh lebih besar dibandingkan kendala yang muncul selama pelaksanaan.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wordwall* di TPQ Al-Aziz Dampit menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif.¹¹⁵ Kehadiran media ini tidak hanya membantu santri memahami materi tajwid dengan lebih mudah, tetapi juga mendorong munculnya motivasi belajar yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan.

¹¹⁵Amalia Fauziah , AAzhari, Fairuza Khadijah, and Dian Rif'iyati, "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Guru MI 4, no. 2 (2023): Hal 50-59.



Gambar 5. 1 Pelaksanaan Pembelajaran Media *Wordwall* (*Match up*)

I. Dampak Keberhasilan *Media Wordwall* (*Match Up*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri

a. Mengamati Perubahan Sikap dan Kehadiran Santri

Berdasarkan hasil penelitian, salah satu dampak yang paling terlihat setelah penerapan media *Wordwall* di TPQ Al-Aziz Dampit adalah perubahan sikap belajar santri yang terjadi secara bertahap namun konsisten. Sebelum penggunaan *Wordwall*, beberapa santri menunjukkan kecenderungan kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran tajwid. Bahkan terdapat hari-hari tertentu yang sering dihindari karena dianggap identik dengan kegiatan menghafal dan mempelajari aturan tajwid yang dianggap sulit serta membosankan. Namun setelah media *Wordwall* diterapkan, kondisi tersebut mengalami perubahan yang cukup signifikan.

Santri terlihat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dan menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk hadir di kelas.¹¹⁶

Peningkatan kehadiran ini menjadi salah satu indikator yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar. Kehadiran yang dilakukan secara sukarela mencerminkan adanya ketertarikan dan keinginan dari dalam diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, santri tidak lagi datang ke TPQ hanya karena kewajiban, tetapi karena mereka merasa pembelajaran yang berlangsung memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti.¹¹⁷

Perubahan tersebut dapat dijelaskan melalui Dalam konteks penelitian ini, *Wordwall* mampu menarik perhatian santri melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Selain itu, materi yang disajikan tetap berkaitan langsung dengan pelajaran tajwid yang mereka pelajari sehari-hari sehingga memenuhi aspek *relevance*. Kesempatan untuk menjawab soal secara bergantian juga membantu meningkatkan rasa percaya diri santri karena mereka dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki tanpa merasa tertekan. Sementara itu, skor yang muncul secara langsung setelah permainan selesai memberikan rasa puas dan penghargaan atas usaha yang telah mereka lakukan.

Menariknya, perubahan yang terjadi tidak hanya tampak pada aspek kehadiran, tetapi juga pada kemampuan santri dalam

¹¹⁶Wawancara dengan Alka Kirana SantriTPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-16.00.

¹¹⁷Wawancara dengan Luluk Komariah Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

menghubungkan pengalaman belajar di kelas dengan aktivitas membaca Al-Qur'an sehari-hari. Beberapa santri mulai mengingat kembali contoh-contoh hukum bacaan yang pernah muncul dalam permainan ketika mereka membaca mushaf. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diperoleh tidak berhenti pada aktivitas bermain semata, tetapi telah menjadi bagian dari pemahaman yang dapat diterapkan dalam situasi nyata.¹¹⁸

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran tajwid mampu meningkatkan tingkat kehadiran santri secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong santri untuk hadir secara lebih konsisten dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.¹¹⁹

b. Mengamati Ketekunan dan Daya Tahan Belajar Santri di

Dalam Kelas

Selain berdampak pada kehadiran, penggunaan *Wordwall* juga memberikan pengaruh terhadap ketekunan dan daya tahan belajar santri selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum media ini digunakan, sebagian santri sering kehilangan fokus setelah beberapa waktu mengikuti pembelajaran. Mereka mudah merasa bosan, mengobrol dengan teman,

¹¹⁸Wawancara dengan Luluk Komariah Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

¹¹⁹Winatha and Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar."

melamun, bahkan terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru ketika materi tajwid disampaikan secara konvensional.¹²⁰

Namun setelah *Wordwall* diterapkan, kondisi tersebut menunjukkan perubahan yang cukup nyata. Santri mampu mempertahankan perhatian mereka hingga kegiatan pembelajaran selesai. Selama permainan berlangsung, hampir seluruh santri terlihat fokus memperhatikan soal yang muncul di layar, menunggu giliran dengan antusias, serta aktif memberikan tanggapan terhadap jawaban teman-temannya. Situasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu membantu menjaga konsentrasi peserta didik dalam waktu yang lebih lama.

Peningkatan daya tahan belajar tersebut dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory (SDT)* yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci (2000). Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis dasar individu terpenuhi, yaitu kebutuhan akan kompetensi (*competence*), otonomi (*autonomy*), dan keterhubungan sosial (*relatedness*). Dalam penggunaan *Wordwall*, kebutuhan kompetensi terpenuhi melalui adanya skor yang menunjukkan kemampuan yang telah dicapai santri. Kebutuhan otonomi terlihat ketika santri diberi kesempatan untuk menentukan jawaban secara mandiri. Sementara itu, kebutuhan

¹²⁰Wawancara dengan Alif Nurrokhman, Guru TPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-15.00.

keterhubungan muncul melalui interaksi dan dukungan yang terjadi antar teman selama pembelajaran berlangsung.¹²¹

Ketika ketiga kebutuhan tersebut terpenuhi, santri cenderung merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Hal inilah yang kemudian berkontribusi pada meningkatnya daya tahan belajar mereka selama berada di kelas.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa santri menjadi lebih berhati-hati dalam menjawab soal. Mereka tidak lagi terburu-buru memilih jawaban, tetapi mulai membaca dan mempertimbangkan pilihan yang tersedia dengan lebih cermat. Perubahan perilaku ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir yang lebih reflektif dibandingkan sebelumnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Arita Marini dkk, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan durasi fokus belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *Wordwall* berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu mempertahankan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.¹²²

¹²¹Meilani Rohins, Gianti Gunawan, and Anissa Lestari Kadiyono, "Penerapan Self Determination Theory: Peran Dukungan Orangtua Terhadap Academic Buoyancy Siswa Menjalani Pembelajaran Jarak Jauh," 2021, 278–92.

¹²²Uyu Mu'awwanah, Arita Mariani, and Mohammad Syarif Sumantri, "Kebijakan Pemerintah Tentang Belajar Dari Rumah Pada Masa Pandemi Di Kota Serang," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1518–24.

c. Mengidentifikasi Munculnya Kebiasaan Belajar Mandiri di Rumah

Dampak lain yang cukup menarik dan menjadi temuan penting dalam penelitian ini adalah munculnya kebiasaan belajar mandiri pada santri di luar jam pembelajaran. Setelah beberapa kali mengikuti pembelajaran menggunakan *Wordwall*, beberapa santri mulai menunjukkan inisiatif untuk mempelajari kembali materi tajwid di rumah tanpa harus diminta oleh guru maupun orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat santri yang mengulang kembali materi yang telah dipelajari, membaca contoh-contoh hukum bacaan dalam buku tajwid, bahkan meminta bantuan orang tua untuk mendampingi mereka belajar. Tujuan yang mereka sampaikan cukup sederhana, yaitu agar dapat menjawab soal dengan lebih baik dan memperoleh skor yang lebih tinggi pada pertemuan berikutnya. Meskipun terlihat sederhana, perilaku tersebut menunjukkan adanya perubahan yang cukup mendasar dalam kebiasaan belajar santri.¹²³

Menariknya, perubahan perilaku tersebut tidak hanya berdampak pada santri, tetapi juga melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Beberapa orang tua mulai memberikan pendampingan ketika anak belajar di rumah, membantu mengulang materi tajwid, dan memberikan motivasi agar anak lebih siap menghadapi pembelajaran berikutnya. Keterlibatan ini menjadi nilai tambah yang sangat penting karena pembelajaran tidak lagi

¹²³Wawancara dengan Alka Kirana SantriTPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-16.00.

terbatas pada lingkungan TPQ, melainkan berlanjut hingga ke lingkungan keluarga.¹²⁴

Penelitian Arita Marini dkk, menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan memiliki hubungan yang kuat dengan peningkatan motivasi belajar dan pencapaian akademik anak. Oleh karena itu, meningkatnya partisipasi orang tua yang muncul sebagai dampak tidak langsung dari penggunaan *Wordwall* merupakan temuan yang sangat positif. Kehadiran orang tua sebagai pendamping belajar membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung dan memperkuat kebiasaan belajar santri di rumah.¹²⁵

Temuan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong meningkatnya keterlibatan keluarga dalam proses belajar anak. Dengan demikian, manfaat *Wordwall* tidak hanya dirasakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, tetapi juga memberikan efek lanjutan yang mendukung terbentuknya budaya belajar di rumah.¹²⁶

Secara keseluruhan, dampak penggunaan *Wordwall* di TPQ Al-Aziz Dampit terlihat pada tiga aspek utama, yaitu perubahan sikap dan kehadiran santri, meningkatnya ketekunan serta daya tahan belajar di kelas, dan munculnya kebiasaan belajar mandiri di rumah. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk siklus motivasi belajar yang berkelanjutan. Oleh karena itu, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai

¹²⁴Wawancara dengan Alka Kirana SantriTPQ Al-Aziz Dampit, Tanggal 18 Mei 2026, Pukul 14.30-16.00.

¹²⁵ Mu'awwanah, Mariani, and Sumantri, "Kebijakan Pemerintah Tentang Belajar Dari Rumah Pada Masa Pandemi Di Kota Serang."

¹²⁶Mu'awwanah, Mariani, and Sumantri.

media pembelajaran yang menarik, tetapi juga menjadi sarana yang mampu mendorong perubahan perilaku belajar santri secara lebih menyeluruh dan berjangka panjang. Dampak ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang tepat dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di lingkungan TPQ.



Gambar 5. 2Dampak Keberhasilan Pembelajaran Media *Wordwall*(*Match Up*)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TPQ Al-Aziz Dampit, dapat ditarik tiga kesimpulan berikut.

1. Perencanaan Penerapan Pembelajaran dengan Media *Wordwall (Match Up)*.

Pembelajaran dimulai dari identifikasi masalah nyata, motivasi santri yang rendah, kehadiran yang tidak konsisten, dan metode ceramah yang kurang mengakomodasi karakteristik belajar anak usia dasar. Atas dasar itu, dipilih fitur *Match Up pada Wordwall* karena sesuai dengan cara berpikir anak yang lebih mudah memahami konsep lewat aktivitas mencocokkan secara langsung. Pembatasan jumlah soal per sesi dilakukan agar santri tetap fokus tanpa merasa terbebani. Penggunaan satu laptop dengan koneksi yang tidak selalu stabil justru membuktikan bahwa inovasi pembelajaran lebih bergantung pada kreativitas guru daripada kelengkapan fasilitas.

2. Pelaksanaan Penerapan Pembelajaran dengan Media *Wordwall (Match Up)*.

Pembelajaran berlangsung melalui tiga tahap: apersepsi, sesi bermain secara bergantian, dan evaluasi hasil. Mekanisme giliran yang sederhana ternyata efektif menjaga keterlibatan seluruh santri mereka yang menunggu giliran pun tetap memperhatikan dan berdiskusi secara spontan. Masa adaptasi terjadi di awal, namun tidak berlangsung lama. Setelah terbiasa, santri menjadi lebih berani menjawab, lebih aktif, dan dinamika kelas berubah menjadi lebih dialogis. Unsur kompetisi melalui papan skor bahkan mendorong sebagian

santri untuk belajar mandiri di rumah demi memperoleh nilai lebih baik pada pertemuan berikutnya.

3. Dampak keberhasilan Penerapan Pembelajaran dengan Media *Wordwall (Match Up)* untuk meningkatkan motivasi belajar santri.

Dampak keberhasilan penerapan *Wordwall* terlihat pada tiga hal, meningkatnya kehadiran dan antusiasme santri, bertambahnya fokus belajar di dalam kelas hingga akhir sesi, dan munculnya kebiasaan belajar mandiri di rumah. Yang paling bermakna adalah adanya transfer belajar santri mampu mengenali hukum bacaan tajwid saat membaca mushaf karena teringat soal yang pernah dikerjakan. Selain itu, sejumlah orang tua mulai ikut mendampingi anak belajar di rumah, sesuatu yang sebelumnya jarang terjadi. *Wordwall* tidak hanya mengubah suasana kelas, tetapi juga menggerakkan ekosistem belajar yang lebih luas.

B. Saran

a. Bagi TPQ Al-Aziz Dampit

Penggunaan *Wordwall* perlu dijaga keberlanjutannya dengan memperbarui konten soal secara berkala sesuai materi yang diajarkan. Perlu dipertimbangkan penambahan perangkat atau penggunaan mode kelompok agar semua santri dapat bermain secara bersamaan. Untuk mengantisipasi gangguan jaringan, disarankan mengunduh konten permainan sebelum sesi dimulai.

b. Bagi Guru dan Pengajar Lembaga Nonformal Sejenis

Media digital bukan hak eksklusif sekolah berteknologi canggih. *Wordwall* dapat diterapkan bahkan dengan fasilitas terbatas, asalkan dirancang

dengan tujuan yang jelas. Apersepsi sebelum permainan tetap penting agar kegiatan tidak berhenti sebagai hiburan semata, melainkan benar-benar menjadi sarana belajar.

c. Bagi Orang Tua Santri

Orang tua diharapkan mempertahankan kebiasaan mendampingi anak belajar di rumah yang mulai terbentuk. Pihak TPQ dapat membantu dengan menyediakan informasi sederhana mengenai materi yang sedang dipelajari agar pendampingan di rumah lebih terarah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian kualitatif deskriptif di TPQ Al-Aziz Dampit ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi penelitian masa depan, baik dengan memperluas skala lokasi ke berbagai lembaga nonformal di wilayah urban dan rural, untuk mengukur dampak kuantitatif *Wordwall* terhadap motivasi belajar santri. Selain itu, peneliti berikutnya disarankan mengeksplorasi variasi fitur permainan lain di platform *Wordwall* yang belum terjamah dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AAzhari, Amalia Fauziah, Fairuza Khadijah, and Dian Rif'iyati. "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2023).
- Abbas. "Eksplorasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Agama Islam." *Jurnal Komprehensif* 2, no. 2 (2024).
- Ahmad Suryadi, Rudi. "Al- Qur'an Sebagai Sumber Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 20, no. 2 (2022).
- Andriani, Fitra, and Nur Jannah. "Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 8, no. 2 (2025).
- Aprilia, Wiwit, M Jamhuri, Achmad Yusuf, and Muhammad Nur Hadi. "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif Nu Pandaan." *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 4 (2023).
- Ariyanti, Ani, and Ana Rahmawati. "Optimalisasi Media Pembelajaran Yang Interaktif Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Anak Dalam Minat Baca Al-Qur'an Di TPQ Kasyifatul Ulum Bandengan." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 2 (2025).
- Ayuni, Audy, and Asnil Aidah Ritonga. "The Role of Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah (Mdta) Al- Furqon in Improving Al-Qur'an Reading and Writing Literacy for Students in Pematangsiantar." *Journal of Educational Sciences* 9, no. 5 (2025).
- Baharizqi, Sindi Ladya, Sofyan Iskandar, Dede Trie Kurniawan, Universitas

Pendidikan Indonesia, Jl Setiabudi No, Kec Sukasari, Kota Bandung, and Jawa Barat. “Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Lensa Pendas* 8 (2023).

Fadhillah, Luthfi. “Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Di Indonesia.” *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2022).

Fakhrudin, Abdul Aziz, Mochammad Firdaus, and Lailatul Mauludiyah. “Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students.” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 5, no. 2 (2021).

Fauqannuri, Ivanda Rahmi. “Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022,” 2022.

Fuadina, Suni Samrotul, Ahmad Mulyadiprana, and Anggit Merliana. “Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall Dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen Di SD Kelas IV.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

Hasmila, and Imam Syafi’i. “Implementasi Penggunaan Media Wordwall Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Tajwid Di TPQ Fayzathul Athfal Al Ma’arif Sarampu.” *Journal Educational Research and Social Studies* 4 (2023).

Hendrawan, Galih Maulana, Dien Nurmarina, Malik Fadjar, Magister Pendidikan Dasar, and Universitas Muhammadiyah Jakarta. “Penggunaan Aplikasi

- Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi* 2, no. April (2025).
- Hermawan, Wawan. “Sosialisasi Pemanfaatan Game Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMPN 2 Ngronggot.” *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024).
- Laili dkk, Nur. ““Integrasi Wordwall Dalam Pembelajaran PAI: Membangun Antusiasme Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar’.” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. November (2024).
- Minisa, Alya Nazwa, Falmoza Tsabita, and Salmaini Putri Syam. “Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 3, no. April (2025).
- Mularsi, Sri. “Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Al- Qur’an (Studi Surah Luqman Ayat 13-19 Dalam Tafsir Al-Azhar Karya HAMKA),” 2014.
- Mulyani, Sri, and Romelah Romelah. “Pembelajaran Ilmu Tajwid Menggunakan Media Wordwall Di Rumah Tahfidz Kepenuhan Riau.” *Islamic Education Journal* 2 (2025).
- Retnasari, Lisa, and Yayuk Hidayah. “Penguatan Peran Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Sebagai Pendidikan Karakter Religius.” *Jurnal Solma* 08, no. 01 (2019).
- Safitri, Ria Rochmi, Ulya Ghifrani Rahmania, Anggraita Febriana Putri, Program Studi, and Pendidikan Sains. “Dampak Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Kompetensi Siswa Dalam Sains: Tinjauan Sistematis.” *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 10 (2025).

- Siamsari, Novita Dwi, and Julianto. "Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024.
- Sitohang, Tigor, Eva Dita, Yanti Simanjuntak, Sarah Evelyn Samosir, Mindela Frida Panggabean, and Sarah Evelyn Simanjuntak. "Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo." *Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024).
- Surya, Zhenith, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur, and Ayu Wulansari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih." *Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021).
- Tauhid, Karimah, Nur Nisfi Sana, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, Keaktifan Belajar, Pendidikan Pancasila, and Sekolah Dasar. "Peran Media Wordwall Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas VI SDN Lawang Gintung 4" 4 (2025).
- Vidy, Pramesti, Andini Silangen, Meike D Mamentu, and Herman Philips Dolonseda. "Pengaruh Kesiapan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)* 6, no. 2 (2025).
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2011.

Yuliana, Dyan, and Malika Khoiriyah. "Effectiveness of Using Wordwall as a Gamification Media in Learning to Increase Student Learning Motivation." *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2025.

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1131/Un.03 1/TL.01.04/05/2026 19 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Lembaga TPQ Al-Aziz Dampit
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Putri Nuraisyah
NIM : 220101110128
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Dengan Media Wordwall (Match Up) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit

Lama Penelitian : Mei 2026 sampai dengan Juli 2026
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
NIP. 19830623 200003 1 002

Tembusan :

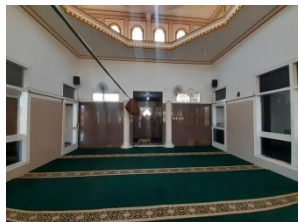
1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI

Tanggal : 21 -23 Maret 2026

Pukul : 14.00 – 16.00

Hari/Tanggal	Aspek Pengamatan	Indikator	Hasil	Dokumentasi
21 Maret 2026	Lokasi TPQ	Alamat TPQ dan Lingkungan TPQ	TPQ Al-Aziz berlokasi di desa Pamotan Kecamatan Dampit Kabupaten Malang. Sebagai salah satu TPQ di Desa Pamotan, TPQ Al-Aziz Menggunakan Metode Tilawati. Lokasinya berada di pinggir jalan raya sehingga memudahkan transportasi bagi santri maupun masyarakat sekitar	    
22 Maret 2026	Proses Pembelajaran Ilmu Tajwid	Proses belajar ilmu tajwid dengan media <i>Wordwall</i> dengan fitur <i>Match Up</i>	Metode pembelajaran ilmu tajwid yang digunakan adalah <i>Wordwall</i> , dengan menggunakan fitur <i>Match Up</i> , Santri bergantian mengerjakan soal dengan	 

			menggunakan satu Laptop milik guru kemudian melihat papan skor bahwa adanya peningkatan nilai pada santri.	
23 Maret 2026	Proses Belajar Ilmu Tajwid	Pemberian Apresiasi kepada santri setelah pembelajaran.	Santri mengerjakan kuis melalui media <i>Wordwall</i> . Santri yang belum mengerjakan, mendapat nomor antrian kemudian maju satu per satu.	
			Dokumentasi bersama santri setelah mengerjakan kuis ilmu tajwid hukum nun sukun dan tanwin. Santri yang nilainya selalu mencapai target atau nilai KKM maka guru memberi apresiasi dengan sebuah hadiah.	 

Lampiran 3

Piagam Pengesahan TPQ



Lampiran 4

Lembar Absen Santri

ABSENSI KEHADIRAN TPQ AL-AZIZ KELAS A (AL-QUR'AN) Maret 2026

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	Achmad Fahri Aziz	H	A		H		H	A	A	A		A		A	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H	
2	Achmad Rizal Aziz	H	A		H		H	A	A	A		A		A	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H	
3	Afifah Ramadanani	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	A	H		H		A	H	A	H		H		H	H	H	H	
4	Alka Kirana Muslimah	H	I		H		H	I	I	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H	
5	Cinta Aurelia Putri	H	H		H		H	H	H	H		H		H	A	A	A		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H	
6	Disla Arifiano	H	A		A		A	A	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H	
7	Nandita Ersya Irawan	H	H		H		H	S	S	S		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H	
8	Rio Dzaky Pradana	H	A		H		H	H	A	A		H		A	H	A	H		H		A	A	H	H		H		H	I	I	I	
9	Tyaga Abiyasa	H	S		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H	
10	Shaqila Zafia Kamal	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H	

April 2026

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	Achmad Fahri Aziz	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		
2	Achmad Rizal Aziz	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	i	i		H		
3	Afifah Ramadanani	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		
4	Alka Kirana Muslimah	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	a	a		H		H	H	H	H		H		
5	Cinta Aurelia Putri	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		
6	Disla Arifiano	H		H	H	H	H		H		H	i	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		
7	Nandita Ersya Irawan	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		
8	Rio Dzaky Pradana	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		
9	Tyaga Abiyasa	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		
10	Shaqila Zafia Kamal	H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		H	H	H	H		H		

Lampiran 5

Contoh Soal Yang dimasukkan pada *Wordwall*

The screenshot shows the Wordwall interface for an activity titled "ilmu tajwid". The main area displays a grid of 10 questions related to Tajwid, such as "Mad asli", "Huruf hijaiyah", "Tempat keluarnya huruf", and "Bacaan panjang". A timer at the top left shows 0:01. On the right, there is a "Switch template" sidebar with options like "Match up", "Find the match", "Quiz", "Flash cards", and "Speaking cards". At the bottom, there are buttons for "Submit Answers", "Share", "Edit Content", "Print", "Embed", "Set Assignment", and "More".

Statistik Nilai Siswa Pada *Wordwall*



Results by student

Sort by: ☒ Submission ☐ Name ☐ Correct • Time

Student	Submitted	Correct	Incorrect	Time
afifah	15:53 - 30 Jan 2026	5	5	9:30
alka	16:00 - 30 Jan 2026	8	2	5:37
fino	16:05 - 30 Jan 2026	10	0	3:26
rio	16:11 - 30 Jan 2026	10	0	4:20
aga	16:16 - 30 Jan 2026	8	2	3:36
dita	16:22 - 30 Jan 2026	10	0	4:34
Aurel	16:27 - 30 Jan 2026	10	0	3:33

Results by question

Sort by: ☒ Number ☐ Correct ☐ Incorrect

Question	Correct	Incorrect
1 Ilmu untuk membaca Al-Qur'an dengan benar	7	0
2 Agar bacaan Al-Qur'an sesuai aturan	5	2
3 Huruf-huruf dalam Al-Qur'an	7	0
4 Tempat keluarnya huruf	5	2
5 Bacaan panjang	6	1
6 Bacaan panjang 2 harakat	7	0
7 Nun yang tidak berharakat	7	0
8 Tanda baca berbunyi -an, -in, -un	6	1
9 Bacaan memantul	5	2
10 ا ب ج د ه و ز ح ط ي	6	1

Lampiran 6

DOKUMENTASI

Bangunan Depan Musholla Waqaf TPQ Al-Aziz



Bangunan Dalam TPQ Al-Aziz



Papan Lembaga dan Piagam Pengesahan
TPQ Al-Aziz

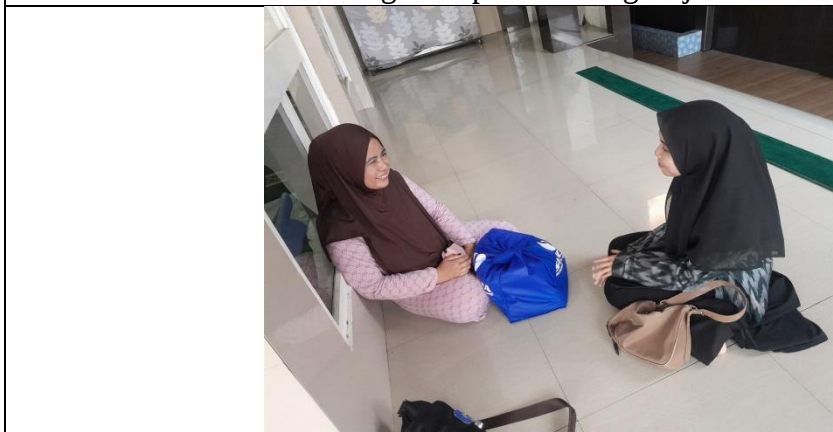




Wawancara dengan Kepala Lembaga Hj. Luluk Komariah



Wawancara dengan Kepala Lembaga Hj. Luluk Komariah



Wawancara dengan Guru Ibu Ita



Wawancara dengan Guru Ibu Ita



Wawancara dengan Guru Ibu Elok Pelita



Wawancara dengan Guru Ibu Elok Pelita



Wawancara dengan Guru Alif Nurrokhman



Wawancara dengan Guru Alif Nurrokhman



Wawancara dengan Santri Tyaga dan Alka



Wawancara dengan Santri Tyaga dan Alka



Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama	: Putri nuraisyah
NIM	: 220101110128
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Dengan Media Wordwall (Match Up) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 12 Jun 2026


Ketua
Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax, (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110128
Nama : PUTRI NURAI SYAH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di TPQ Al-Aziz Dampit

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	16 Juni 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mengumpulkan Bab 1 dan Revisi Latar Belakang	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	23 September 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi Bab 1 Latar Belakang	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	24 November 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mengumpulkan Print Out Bab 1	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	23 Desember 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mengumpulkan Bab 2 dan Revisi Kerangka Berpikir	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	26 Desember 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi Bab 2 Menambahkan Poin Indikator Motivasi Belajar	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	27 Desember 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi Bab 2 Footnote dan Kata Baku	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	31 Desember 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi Bab 2 Menambahkan Poin Relasi Media Pembelajaran	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	04 Januari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mengumpulkan Bab 3 Revisi Sumber Data dan footnote	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	08 Januari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mengumpulkan Print out bab 1,2, 3 Revisi Kata Baku dan Footnote	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	09 Januari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mengumpulkan Print Out Proposal Bab 1,2,3 Revisi Daftar Pustaka dan Footnote	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	25 Mei 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mengirimkan file Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	26 Mei 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mendapat Revisi Bab 4 mengganti paparan data menjadi latar belakang objek penelitian. Dan merapikan teks wawancara.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	01 Juni 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Melanjutkan bab 5 dengan catatan Format spt bab 4, gedung rumusan masalah. Hasil penelitian/ temuan dibahas menggunakan teori dan hasil penelitian lain yg relevan.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	08 Juni 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mendapat revisi bab 5, mengirim file bab 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	09 Juni 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Mengirim Revisi Bab 6	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	11 Juni 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Melanjutkan abstrak dan file skripsi lengkap	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1

Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed

Kajur / Kaprodi,

Lampiran 1

Biodata Penulis



Nama : Putri Nuraisyah

NIM : 22010111012

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 14 Februari 2004

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Email : putrinuraisyah1402@gmail.com

Riwayat Pendidikan : - TK Pindad
- MI Raudlatul Falah Talok
- MTsN 1 Malang
- MAN 1 Malang
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang