

**PENGUNAAN GAME WORDWALL DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA KATOLIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SMP NEGERI 1 ADONARA BARAT**

Vinsensia Etmunda Nini Kelen¹, Yosep Belen Keban², Benedikta Y. Kebin³

^{1,2,3}STP Reinha Larantuka

Email: etmundakelen@stprenya-lrt.sch.id

Abstrak: Peserta didik di SMP Negeri 1 Adonara Barat kurang memiliki minat belajar dalam mengikuti pelajaran pendidikan agama Katolik hal ini karena guru pendidikan agama Katolik masih menggunakan metode mengajar yang monoton seperti cerama dan diskusi. Untuk dapat membangun semangat dan minat belajar peserta didik guru harus lebih berkreasi dalam proses pembelajaran dengan cara menggunakan *game wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *game wordwall* dalam pendidikan agama Katolik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Adonara Barat. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Adonara Barat yang terjadi pada bulan Februari 2025- Mei 2025. Dalam penelitian ini yang berada di Desa Waiwadan, Kecamatan Adonara Barat, Kabupaten Flores Timur. Subjek dalam penelitian berjumlah 12 orang yakni 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru pendidikan agama Katolik kelas VIII, 2 orang perwakilan dari kelas VIII A sampai kelas VIII E. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan member chek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game wordwall* dalam pelajaran pendidikan agama Katolik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan temuan ini, penggunaan *game wordwall* direkomendasikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Game Wordwall*, Pendidikan Agama Katolik, Minat Belajar, Dan Peserta Didik.

Abstract: *Students at SMP Negeri 1 Adonara Barat have less interest in learning in following Catholic religious education lesson because Catholic religious education teachers still use monotonous teaching methods such as lectures and discussions. This study aims to determine the use of wordwall games in Catholic religious education to increase students' interest in learning at SMP Negeri 1 Adonara Barat. Qualitative research with a descriptive approach was used in this study. Data collection was carried out through observation, interviews and documentation. This research was conducted at SMP Negeri 1 Adonara Barat which took place in Februari 2025- May 2025. In this study, which was located in Waiwadan Village, Adonara Barat District, East Flores Regency. The subjects in the study were grade VIII students, Catholic religious education teachers and school pricipals. The validity of the data in this study used source triangulation and member checks. The result of the study shower that the use of wordwall games Chatolic religious education lessons can increase students' interst in learning. Based on*

these findings, the use of wordwall games is recommended as a tool in the learning process to increase students' interest in learning.

Keywords: *Wordwall Game, Catholic Religious Education, Learning Interest, And Students.*

PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan berada pada perkembangan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan namun masih ada persoalan atau permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, salah satu permasalahan yang dihadapi ialah kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi yang menawarkan hiburan instan seperti konten, *game online*, media sosial yang memberikan kepuasan cepat dibandingkan proses belajar yang membutuhkan fokus dan kesabaran, selain itu pendidik belum memanfaatkan media teknologi secara maksimal dan masih sering menggunakan metode tradisional yang membuat peserta didik menjadi bosan dan kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan peserta didik terhadap suatu pelajaran yang dipelajarinya, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat dalam mempelajari dan menekuni pelajaran (Nababan, 2024). Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih termotivasi aktif dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran (Sinaga, dkk., 2024). Minat belajar diartikan sebagai aspek kepribadian yang mencerminkan adanya kemauan dan dorongan dari dalam diri individu untuk memilih objek pembelajaran yang dianggap relevan (Rakhmah dan Pradikto, 2025). Minat merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran karena minat dalam pendidikan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Perkembangan abad 21 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat masuk ke dalam semua aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Meskipun hidup di era kontenporer tetapi banyak guru masih terbiasa menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti cerama dan diskusi selama proses pembelajaran selain itu meskipun para guru sudah menggunakan teknologi seperti power poin namun desainnya masih sederhana dan kurang menarik sehingga membuat peserta didik menjadi cepat bosan atau jenuh

sehingga banyak peserta didik yang kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran pada hal minat belajar sangat penting dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Masalah ini dapat ditemukan juga di SMP Negeri 1 Adonara Barat bahwa beberapa peserta didik di sekolah tersebut masih kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran salah satunya ialah pelajaran pendidikan agama Katolik hal ini dikarenakan guru pendidikan agama Katolik di sekolah ini khususnya kelas VIII masih cenderung menggunakan metode monoton seperti cerama, diskusi yang kurang interaktif. Guru pendidikan agama Katolik belum menggunakan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran seperti menggunakan *power point* dengan desain yang kurang menarik selain itu pendidikan agama Katolik memberikan materi dengan cara membaca bahan ajar dan peserta didik mencatat materi yang diberikan. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang interaktif sehingga peserta didik menjadi kurang berminat dalam mengikuti pelajaran pendidikan agama Katolik. Untuk meningkatkan minat belajar, maka perlu adanya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yakni dengan menggunakan media *game wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai *fitur* dengan kombinasi warna, dan suara yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam pembelajaran. *Game wordwall* memudahkan pendidik untuk berkreasi dalam memberikan materi kepada peserta didik (Rohmatin, 2023). *Wordwall* juga merupakan sekelompok kata yang ditampilkan didinding atau papan di kelas (Hartutik, dkk.,2024). *Wordwall* merupakan salah satu jenis aplikasi pembelajaran digital yang menggabungkan permainan interkatif, animasi, dan warna untuk membuat fitur kuis yang menarik (Jannah & Masnawati, 2024). Melalui *game wordwall* ini pendidik menjadi lebih berkreasi proses pembelajaran. *Game wordwall* ini cocok digunakan untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran pendidikan agama Katolik.

Pendidikan agama Katolik merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran yang tidak hanya pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan pembentukan karakter dan penghayatan iman peserta didik (Maula & Andarweni ,2024). Pendidikan agama Katolik adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangkammengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama Katolik dengan tetap memperhatikan

penghormatan terhadap agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama ditengah masyarakat (Boli & Horan, 2022). Pendidikan agama Katolik juga meruapakan usaha yang dilakukan untuk mengubah pola hidup selanjutnya (Sirumapea & Pius, 2023). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pembelajaran pendidikan agama Katolik seringkali dianggap kurang menarik oleh peserta didik, terutama di tingkat sekolah menengah pertama. Kondisi ini sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan tanpa menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran membuat siswa merasa bosan, jenuh, dan kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama Katolik oleh karena itu pendidik perluh menggunakan *game wordwall* karena *game wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik hal ini dipertegas dengan penelitian terdahulu.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *game wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Pratiwi dan Prastyo (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interkatif *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya” menyatakan penggunaan media interaktif *wordwall* memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas VSDN Dukuh Kupang II Surabaya. Sedangkan peneliti lain yakni Shotiya Launin, dkk (2024) dengan judul “Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” menyatakan penggunaan media *game wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, dan menurut Maulidi dan cahyadi (2024) dengan judul “*Wordwall* Appication in Growing The Intersert of Religiuos Learning Students of SMK Muhammadiyah 4 Banjarmasin” menyatakan penggunaan media *wordwall* sebagai media pembelajaran efektif berpengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

Hal baru yang ditemukan dalam penelitian ini yang membedakan penelitian dan peneliti sebelumnya yakni dari segi judul peneliti lebih menekankan pada penggunaan *game wordwall* dalam pelajaran pendidikan agama Katolik selain itu hal lain yang membedahkan penelitian dan peneliti sebelumnya ialah metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif. Hal lain yang membedahkan penelitian dengan peneliti sebelumnya juga terletak pada lokasi penelitian. Fokus utama dalam penelitian ini adalah *pertama*, apa yang dimaksudkan dengan *wordwall*? *Kedua*, bagaimana penggunaan *game*

wordwall dalam pelajaran pendidikan agama Katolik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Adonara Barat. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi referensi bagi para guru dalam menjalankan tugas sebagai guru pendidikan agama Katolik yang unggul dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis dan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Jenis dan pendekatan ini bertujuan untuk memahami konteks dan pengalaman peserta didik secara mendalam terkait penggunaan *game wordwall* sebagai media pembelajaran pendidikan agama Katolik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Adonara Barat, Desa Waiwadan, Kecamatan Adonara Barat, Kabupaten Flores Timur. Penelitian ini berlangsung selama 4 bulan dari bulan Februari sampai Mei 2025. Subjek dari penelitian berjumlah 12 orang yakni guru pendidikan agama Katolik, kepala sekolah, dan peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif deskriptif dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dalam bentuk cerita atau menggambarkan dalam bentuk kata-kata. Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah melakukan penarikan kesimpulan sesuai dengan analisis penggunaan *game wordwall* dalam pelajaran pendidikan agama Katolik sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Game Wordwall* di SMP Negeri 1 Adonara Barat

Guru pendidikan agama Katolik dalam memberikan pelajaran harus lebih kreatif serta terampil dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu untuk mendesain bahan ajar yang lebih menarik agar peserta didik memiliki ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembelajaran pendidikan agama Katolik kelas VIII SMP Negeri 1 Adonara Barat terlihat bahwa peserta didik kurang berminat dalam

mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama Katolik. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik yaitu peserta didik kurang berpartisipasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran selain itu peserta didik lebih cenderung bermain dan tidak fokus selama proses pembelajaran.

Menurunnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran merupakan suatu masalah yang sering terjadi dalam praktik pembelajaran, oleh karena itu untuk dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran maka diperlukan kreativitas dan inovasi yang merupakan tanggung jawab pendidik untuk meningkatkan kembali semangat dan minat belajar peserta didik ketika mereka mulai kehilangan hal tersebut (Masdar, dkk., 2024). Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mengharuskan pendidik untuk menyesuaikan diri dalam hal menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, peneliti menggunakan *game wordwall*. Penggunaan *game wordwall* dimulai dengan membuat akun atau mendaftar di <https://wordwall.net> dan memasukan data yang diperlukan setelah itu pemilihan aktivitas dan salah satu template yang tersedia kemudian menulis judul dan deskripsi permainan, terakhir mengkonfirmasi tentang apa yang akan dilakukan. Pendidik menggunakan *game wordwall* dalam pelajaran pendidikan agama Katolik kelas VIII SMP Negeri 1 Adonara Barat maka penggunaan hal pertama yang dilakukan oleh pendidik yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang tercantum dalam modul ajar yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri tentang materi yang telah diterima oleh mereka setelah itu pendidik memberikan arahan tentang cara bermain dalam *game wordwall* berupa *quis* dan masing-masing peserta didik diberi kesempatan untuk menjawab *quis* yang telah disediakan. Pendidik secara acak menentukan setiap peserta didik untuk menjawab. Setiap peserta didik diberikan waktu untuk menjawab satu soal. Peserta didik yang menjawab soal yang benar maka akan mendapat hadiah sebagai tanda apresiasi. Di akhir *game wordwall* terdapat hampir setiap peserta didik bersemangat dan berpartisipasi untuk menjawab soal yang diberikan dengan jawaban yang benar.

Hal ini didukung oleh pernyataan R1 selaku guru pendidikan agama Katolik mengatakan bahwa

“*game wordwall* merupakan suatu *game online* yang memiliki berbagai *template* menarik yang bervariasi sehingga menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam konteks pendidikan agama Katolik digunakan untuk meningkatkan daya ingat peserta didik tentang nilai-nilai iman dan ajaran gereja Katolik dengan cara yang menarik dan membuat peserta didik semakin lebih bersemangat dan berinteraksi penuh selama mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama Katolik namun, yang menjadi kendala utama adalah akses internet yang terbatas”

Hal ini juga diperoleh dari hasil wawancara dengan R2 sebagai kepala sekolah “*game wordwall* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran, yakni guru menjadi lebih berkreasi dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan namun *game wordwall* ini belum maksimal digunakan karena dipengaruhi oleh keterbatasan jaringan internet dan fasilitas sekolah. Namun sekolah memberikan kesempatan kepada guru muda untuk belajar lebih mendalam tentang *game wordwall* karena *game wordwall* yang memiliki berbagai *template* yang bervariasi sehingga membuat peserta didik semakin lebih bersemangat dan berinteraksi penuh selama proses pembelajaran pendidikan agama Katolik”

Data wawancara juga diperoleh dari R3 selaku peserta didik mengatahkan bahwa

“*game wordwall* sangat menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan agama Katolik menjadi lebih menarik dan mudah dipahami”

Game wordwall merupakan inovasi teknologi yang menjadikan pembelajaran interaktif dan menarik, sehingga membantu instruktur dalam mengevaluasi peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian Kariyati, dkk (2024) yang menyatakan bahwa *Game wordwall* merupakan pilihan di antara berbagai multimedia pembelajaran daring yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Manfaat penggunaan *game wordwall* dalam pelajaran pendidikan agama Katolik kelas VIII SMP Negeri 1 Adonara Barat bagi guru dan peserta didik adalah membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan Swari (2023) yang menjelaskan bahwa *game wordwall* memiliki manfaat seperti memudahkan guru untuk berkreasi dan membuat peserta didik tertarik untuk belajar. *Game wordwall* memiliki situs yang ramah pengguna

sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan. Namun dalam penggunaannya *game wordwall* masih memiliki beberapa kendala. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diketahui bahwa hambatan utama yang dialami oleh guru adalah kesulitan dalam mengakses game wordwall akibat keterbatasan jaringan karena dalam menggunakan game wordwall memerlukan koneksi yang stabil sehingga dapat digunakan dengan optimal. Sejalan dengan pendapat Zharoh, dkk (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan game wordwall memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan meliputi memiliki banyak fitur yang menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik sedangkan kekurangannya adalah bergantung pada kestabilan jaringan internet.

Penggunaan Game Wordwall Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Adonara Barat

Minat belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Adonara Barat meningkat ketika guru pendidikan agama Katolik menggunakan *game wordwall* dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peningkatan minat belajar peserta didik terlihat dari keterlibatan, perasaan senang, ketertarikan, serta perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pendapat Asih dan Amimi (2021) menyatakan bahwa peserta didik memiliki minat belajar dengan beberapa indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan dalam diri peserta didik, perhatian, dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik kelas VIII menunjukkan minat belajar yang sangat baik saat mengikuti proses pembelajarann pendidikan agama Katolik dengan menggunakan *game wordwall*. Mereka tidak hanya merasa senang tetapi juga menunjukan ketertarikan dalam pembelajaran.

Ketertarikan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Adonara Barat saat mengikuti proses pembelajaran di sebabkan oleh metode pembelajaran yang kreasi dan interkatif serta penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran pendidikan agama Katolik kini mulai memanfaatkan teknologi seperti penggunaan *game wordwall* dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Rohmatin (2023) menyatakan bawa peserta didik dan guru tertarik menggunakan *game wordwall* dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan game wordwall memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari. Melalui game wordwall juga, peserta didik termotivasi untuk belajar dan tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan responden 1, 2, dan 3, menyatakan bahwa:

“Hasil evaluasi menunjukkan peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan *game wordwall*, berkat template yang menyediakan berbagai *game* menarik membuat materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diingat dengan baik. *Game wordwall* digunakan oleh peserta didik dan guru untuk menyelesaikan tugas”.

Peserta didik akan memiliki perhatian dalam mengikuti pembelajaran jika mereka memiliki niat dan ketertarikan. Perhatian peserta didik muncul karena adanya niat dan rasa tertarik dari dalam diri peserta didik. Selain itu, peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Adonara Barat cenderung lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama Katolik karena pembelajaran tersebut dibuat lebih menarik dengan menggunakan *game wordwall*. Hal ini sesuai dengan pendapat Oktavia, dkk (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *game wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik.

Keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar mereka. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Katolik, peserta didik kelas VIII menunjukkan keterlibatan penuh saat proses pembelajaran dengan menggunakan *game wordwall*. Pembelajaran dengan menggunakan *game wordwall* tidak hanya dengan satu template tetapi menggunakan berbagai jenis permainan sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengerjakan tugas serta lebih tertarik dan antusias dalam merespon apa yang ditanyakan oleh guru. Selain itu, mereka lebih konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan *game wordwall* dalam pelajaran pendidikan agama Katolik di SMP Negeri 1 Adonara Barat sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan *game wordwall* bahan ajar dapat didesain melalui template dalam bentuk soal yang disajikan dengan menarik sehingga peserta didik lebih tertarik, terlibat, senang, serta lebih fokus dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Keban (2024) menyatakan bahwa *game wordwall* membantu guru dalam membuat games berbasis *quis* yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik meningkat dapat dilihat dari tingkat kehadiran mereka. Jika peserta didik sudah tertarik untuk

mengikuti pelajaran, mereka akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan.

Hal ini terbukti dalam pembelajaran pendidikan agama Katolik kelas VIII SMP Negeri 1 Adonara Barat, khususnya pada materi “Sakramen”, yang menggunakan *game wordwall*. Hal ini senada dengan pendapat Pamungkas, dkk (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *game wordwall* dalam mendesain materi dengan sangat menarik keterlibatan menarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Penggunaan *game wordwall* sangat cocok digunakan dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21 oleh karena itu, guru di era ini harus lebih kreatif dalam mendesain dan mengelola proses pembelajaran menggunakan *game wordwall* ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan agama Katolik dalam menggunakan *game wordwall* dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Adonara Barat belum maksimal. Hal ini dipengaruhi oleh faktor jaringan internet yang belum stabil serta keterampilan guru dalam menggunakan *game wordwall* yang masih minim. Proses pembelajaran dengan menggunakan *game wordwall* sangat bermanfaat seperti menambah kreativitas guru, menarik perhatian peserta didik untuk semangat dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama Katolik, hal ini memberikan dampak positif dalam pendidikan, yaitu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan kualitas lembaga pendidikan.

Saran

Berdasarkan penarikan kesimpulan, maka saran yang diberikan peneliti bagi guru pendidikan agama Katolik di SMP Negeri 1 Adonara Barat untuk lebih memaksimalkan penggunaan *game wordwall* sebagai alat pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Kariyati, dkk. 2024. "Neds Analysis of Mandarin Language Assisted by The Wordwall Game Appication on Students at a University in Padang." *Jurnal Pendidikan* Vol 16. no.
- Asih & Ida Ishan Amimi. 2021. "Analisis Minat Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* Vo.04 no 0.
- Azzahra Kamila Cahyani Masdar, dkk. n.d. "Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik." *Jurnal Inovasi Pendidikan* vol 1. no.
- Debby Yuliana Sinaga, dkk. 2024. "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol 4. no.
- Frans Daniel Nababan, dkk. 2024. "Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Taman Dewasa (SMP) Taman Siswa Pematangsiantar T.A 2024/2025." *Jurnal Ilmiah Nusantara* Vol 1. no.
- Marta Hotnauli Sirumapea & Intan Sakti Pius. 2023. "Peran Guru Dalam Pendidikan Agama Katolik Terhadap Pertumbuhan Iman Anak Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi* Vol 03. no.
- Melda Maula & Andarweni Astuti. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Dengan Modul PBL Berbantuan Wordwall Game Kelas V SDN 26 Simaninjo Sangkal." *Semanaska* 05.
- Miftahul Jannah & Eli Masnawati. 2024. "Penerapan Apikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2:9.
- Muhammad Yazid Maulidi & Ani cahyadi. 2024. "Wordwall Apllication in Growing The Interest Of Religious Learning Studensts of SMK Muhammadiyah 4 Banjarmasin." *Innov Soc Stud* 4:2.
- N.K.T.A Swari. 2023. "Wordwall AS a Learning Media To Increase Students' Reading Interest." *JPBII* VOL. 11 No.
- Putri Nabilatuz Zharoh, dkk. 2024. "Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran." *Tadbir Muwahhid* 8:130–31.

- Rohmatin. 2023. "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3:82.
- sindi Oktavia, dkk. 2024. "Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran PPKN." *Jurnal Educatio* Vol. 10 no.
- Zhenith Surya Pamungkas, Dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih." *Journal of Social Science Education* vol.02 No.