
**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DALAM
PEMBELAJARAN TAJWID**

Agisna Fadilawati¹, Jasiah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Email: agisnafadilawati2410160274pasca@uin-palangkaraya.ac.id¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id²

Abstrak: Pembelajaran tajwid memiliki peran penting dalam dunia pesantren karena berkaitan langsung dengan kemampuan santri membaca Al-Qur'an secara benar sesuai kaidah qira'at. Metode pembelajaran tradisional seperti *talaqqi*, *tikrar*, dan ceramah terbukti efektif, namun cenderung membuat suasana belajar monoton. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran tajwid menggunakan media digital Wordwall serta menelaah respon santri terhadap penerapannya di Pondok Pesantren Baital Mukarram. Pendekatan penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan subjek 20 santri kelas 2 Awaliyah. Data diperoleh melalui observasi dan refleksi selama kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall meningkatkan antusiasme dan keterlibatan santri dalam proses belajar. Sebagian besar santri (90%) menunjukkan respon positif terhadap media ini, dan tingkat pemahaman terhadap materi hukum bacaan *nun mati* dan *mim mati* meningkat. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tanpa menghilangkan nilai-nilai religius dalam tradisi pesantren.

Kata Kunci: Wordwall, Tajwid, Pesantren, Media Pembelajaran.

Abstract: Tajwid learning plays an essential role in the world of Islamic boarding schools (pesantren) as it is directly related to students' ability to recite the Qur'an correctly in accordance with the rules of qira'at. Traditional learning methods such as *talaqqi*, *tikrar*, and lectures have proven effective, yet they often make the classroom atmosphere monotonous. This study aims to describe the implementation of tajwid learning using the digital media platform Wordwall and to examine students' responses to its application at Pondok Pesantren Baital Mukarram. The research employed a qualitative descriptive approach with 20 second-grade Awaliyah students as participants. Data were collected through observation and reflection during the learning process. The results showed that the use of Wordwall media increased students' enthusiasm and engagement in learning activities. Most students (90%) gave positive responses to this media, and their understanding of the rules of *nun mati* and *mim mati* recitation improved. Therefore, Wordwall can serve as an effective and enjoyable alternative learning medium without diminishing the religious values embedded in the pesantren tradition.

Keywords: Wordwall, Tajwid, Pesantren, Learning Media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran tajwid merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan pesantren karena berkaitan langsung dengan kemampuan santri dalam membaca Al-Qur'an secara benar sesuai kaidah yang telah ditetapkan oleh para ulama qira'at. Penguasaan tajwid bukan sekadar aspek teknis membaca, tetapi juga bagian dari adab terhadap Kalamullah yang menuntut ketelitian, kesungguhan, dan penghayatan (Umamah, 2025). Di pesantren, pembelajaran tajwid umumnya dilaksanakan secara tradisional melalui metode talaqqi (pembacaan langsung di hadapan guru), tikkar (pengulangan bacaan), serta ceramah atau penjelasan teori oleh ustaz (Dewi, 2024). Metode ini memiliki keunggulan karena menjaga kesinambungan sanad bacaan dari guru ke murid, memastikan keaslian dan ketepatan pelafalan huruf serta hukum bacaannya.

Namun, dalam praktiknya, metode tersebut terkadang membuat suasana pembelajaran terasa monoton, terutama bagi santri tingkat dasar yang masih berada dalam tahap awal mengenal hukum-hukum tajwid. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat berdampak pada menurunnya motivasi dan perhatian santri. Mereka cenderung cepat merasa bosan karena proses belajar hanya berpusat pada guru, sedangkan keterlibatan aktif santri masih terbatas pada mendengarkan dan menirukan bacaan. Padahal, pada usia santri kelas Awaliyah, pembelajaran yang bersifat menarik, menantang, dan menyenangkan sangat dibutuhkan agar materi dapat terserap lebih optimal.

Melihat kondisi tersebut, guru berupaya menghadirkan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall. Media ini merupakan platform digital interaktif yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan kata, yang dapat disesuaikan dengan materi tajwid (Gita et al., 2025). Penggunaan Wordwall diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan tanpa menghilangkan nilai-nilai keislaman yang menjadi ruh pendidikan pesantren. Dengan tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif yang melibatkan partisipasi santri secara langsung, pembelajaran menjadi lebih hidup dan komunikatif.

Selain itu, penerapan media Wordwall juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif santri secara bersamaan. Dari sisi kognitif, santri akan lebih mudah memahami dan mengingat hukum-hukum tajwid karena disajikan dalam bentuk latihan yang menarik. Dari sisi afektif, mereka akan lebih antusias, bersemangat, dan memiliki sikap positif terhadap pelajaran Al-Qur'an. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis media digital seperti Wordwall

menjadi salah satu alternatif strategis dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran tajwid di pesantren.

KONSEP TEORI

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Menurut Azhar Arsyad media berfungsi sebagai alat bantu yang memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata oleh guru. Lingkungan belajar yang didukung media akan menjadi lebih hidup, terarah, dan memudahkan siswa memahami materi (Arsyad, 2011). Hal ini diperkuat oleh Hamalik dalam Azhar Arsyad, 2011 yang menjelaskan bahwa penggunaan media dapat membangkitkan minat baru, meningkatkan motivasi belajar, memberikan rangsangan aktivitas belajar, serta membawa pengaruh psikologis positif kepada siswa. Dengan kata lain, media yang tepat mampu mendorong siswa lebih siap, lebih aktif, dan lebih senang dalam menerima materi pembelajaran.

Arif S. Sadiman dkk. juga menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan penting, di antaranya memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, serta membantu mengatasi sikap pasif siswa melalui tampilan dan penyajian yang lebih variatif. Media juga membantu memberikan rangsangan belajar yang sama, menyamakan pengalaman belajar siswa, dan menimbulkan persepsi yang sama terhadap materi (Sadiman & dkk, 2011). Dengan demikian, media bukan hanya alat bantu visual semata, tetapi komponen yang dapat mempengaruhi kualitas pemahaman dan aktivitas belajar siswa.

Pada era digital saat ini, salah satu media yang sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform interaktif berbasis web yang menyajikan berbagai permainan edukatif seperti kuis, *matching*, teka-teki silang, dan aktivitas interaktif lainnya. Keberadaan fitur visual, audio, dan umpan balik langsung membuat Wordwall mampu memenuhi fungsi-fungsi media sebagaimana dijelaskan Arsyad dan Sadiman, yaitu memperjelas materi, menumbuhkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Wordwall juga mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena dapat diakses melalui laptop maupun ponsel kapan saja, serta membantu guru menyamakan pengalaman belajar siswa melalui permainan yang terstruktur dan seragam.

Wordwall sebagai media gamifikasi dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menantang. Siswa terlibat secara langsung dalam proses menjawab, memilih, atau menyelesaikan permainan, sehingga perhatian dan fokus mereka meningkat. Umpan balik cepat berupa skor atau respons benar-salah menjadi penguatan positif yang mendorong siswa untuk terus mencoba. Media seperti Wordwall menciptakan kondisi belajar yang lebih interaktif, di mana siswa tidak hanya menerima materi, tetapi aktif memproses, mengingat, dan memberi respons terhadap informasi yang disajikan.

Media seperti Wordwall sangat relevan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, terutama materi tajwid. Tajwid adalah ilmu membaca Al-Qur'an dengan benar, dan dua materi dasar yang penting untuk dikuasai adalah hukum nun mati/tanwin serta mim mati. Hukum nun mati dan tanwin mencakup idzhar, idgham, iqlab, dan ikhfa'. Sementara itu, hukum mim mati mencakup idzhar syafawi, ikhfa syafawi, dan idgham mimi. Kedua materi ini membutuhkan latihan berulang agar siswa mampu mengenali hukum, memahami penyebab terjadinya, dan menerapkannya dalam bacaan Al-Qur'an. Tanpa media yang menarik, pembelajaran tajwid sering dianggap sulit, membosankan, dan hanya bersifat hafalan tanpa pemahaman.

Pembelajaran yang baik membutuhkan media yang dapat membantu siswa memahami materi secara menyenangkan dan efektif. Wordwall sebagai media gamifikasi memberikan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Keunggulan Wordwall seperti visual menarik, umpan balik cepat, dan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa termotivasi, mereka lebih aktif dalam proses belajar.

Peningkatan motivasi tersebut akan berdampak pada keterlibatan siswa, baik secara kognitif, emosional, maupun perilaku. Dengan Wordwall, siswa terlibat langsung dalam menjawab kuis, menyelesaikan permainan, serta berlatih mengidentifikasi hukum bacaan tajwid.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada pelaksanaan pembelajaran tajwid berbasis Wordwall dan respon santri terhadapnya. Penelitian dilaksanakan di Pondok Pesantren Baital Mukarram, yang dikenal memiliki tradisi kuat dalam

pembelajaran Al-Qur'an dan tajwid. Subjek penelitian adalah 20 santri kelas 2 Awaliyah, dengan rentang usia delapan hingga sepuluh tahun.

Kegiatan dilaksanakan pada Ahad, 28 September 2025, dengan topik hukum bacaan *nun mati* dan *mim mati*. Prosedur pelaksanaan meliputi:

1. Guru menjelaskan ulang materi tajwid.
2. Pengenalan dan demonstrasi penggunaan Wordwall.
3. Santri bergiliran menjawab 20 pertanyaan melalui tampilan LCD.
4. Pemberian apresiasi untuk jawaban benar dan bimbingan bagi yang salah.
5. Refleksi bersama untuk menilai pemahaman santri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi agar peserta didik terdorong untuk belajar secara aktif. Media berperan penting dalam menumbuhkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Keberadaan media menjembatani komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami secara konkret (Anwar et al., 2022). Selain berfungsi sebagai alat bantu, media juga memiliki nilai strategis karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya. Penggunaan media yang tepat membuat suasana kelas lebih hidup, mengurangi kejenuhan, serta membantu peserta didik memusatkan perhatian pada materi yang diajarkan.

Kemajuan teknologi menghasilkan beragam bentuk media digital yang mendukung kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk yang banyak digunakan adalah Wordwall, sebuah platform berbasis permainan yang menyediakan berbagai aktivitas seperti kuis, *match-up*, dan *anagram*. Pembelajaran berbasis permainan mendorong partisipasi aktif dan memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik (Srimuliyani, 2023). Wordwall menawarkan berbagai keunggulan, seperti tampilan menarik, fleksibilitas pembuatan soal, dan kemudahan akses. Guru dapat membuat aktivitas pembelajaran sesuai materi, menampilkan melalui LCD, serta melihat hasil secara otomatis. Fitur ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus memperkuat aspek evaluasi.

Ilmu tajwid memiliki peran sentral bagi santri karena berhubungan dengan kemampuan membaca Al-Qur'an secara benar. Proses belajar tajwid di pesantren berlandaskan metode *talaqqi* dan *musyafahah*, yaitu pembacaan langsung di hadapan guru agar kesalahan bacaan

dapat diperbaiki seketika. Metode klasik tersebut efektif dalam membentuk ketepatan bacaan, namun kurang memberikan variasi kegiatan yang menarik. Wordwall dapat dijadikan pelengkap untuk menumbuhkan minat belajar santri. Melalui pendekatan ini, santri memperoleh pengalaman baru tanpa mengurangi nilai-nilai religius dan ketekunan belajar yang menjadi ciri khas pesantren.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media Wordwall dilaksanakan pada hari Ahad, 28 September 2025, di kelas 2 Awaliyah dengan jumlah peserta sebanyak 20 santri. Media Wordwall disiapkan dalam bentuk permainan yang berisi 20 kotak pertanyaan terkait hukum bacaan *nun mati* dan *mim mati*. Setiap santri mendapat giliran untuk memilih satu soal dari layar yang ditampilkan melalui LCD. Pemilihan dilakukan dengan cara menunjuk soal yang tersedia, kemudian santri menjawab sesuai pertanyaan yang dipilih.

Langkah pelaksanaan dilakukan secara bertahap. Guru terlebih dahulu menjelaskan kembali materi hukum *nun mati* dan *mim mati* agar santri memiliki gambaran yang jelas. Setelah itu, guru memperkenalkan media Wordwall dan cara penggunaannya. Selanjutnya, santri diberi kesempatan secara bergiliran untuk memilih kotak pertanyaan dan menjawab soal yang muncul. Santri yang menjawab benar diberikan apresiasi, sedangkan santri yang masih salah diarahkan untuk memperbaiki jawabannya dengan bimbingan guru.

Selama proses berlangsung, suasana kelas menjadi lebih hidup. Santri terlihat antusias, saling mendukung, dan menunggu giliran dengan penuh semangat. Pembelajaran yang biasanya terasa tenang dan monoton berubah menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran ini bertujuan untuk:

1. Membantu santri mengenali hukum bacaan *nun mati* dan *mim mati*.
2. Membimbing santri agar mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid.
3. Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.
4. Menumbuhkan semangat, keberanian, dan keaktifan santri dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil dari kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar santri memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media Wordwall. Dari 20 santri, sebanyak 18 orang menyatakan setuju dan merasa senang dengan media ini, sedangkan 2 orang menyatakan

kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat diterima dengan baik oleh mayoritas santri, meskipun ada sebagian kecil yang merasa kurang nyaman.

Dari sisi pemahaman materi, terdapat 20 soal yang diberikan melalui Wordwall. Santri mampu menjawab 17 soal dengan benar, sementara 3 soal masih dijawab salah. Kesalahan tersebut menunjukkan adanya bagian materi yang belum sepenuhnya dipahami sehingga masih perlu dijelaskan kembali oleh guru.

Secara umum, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah. Media ini juga mempermudah guru dalam melihat sejauh mana pemahaman santri terhadap materi tajwid yang dipelajari.

Penggunaan media Wordwall memiliki beberapa kelebihan. Pertama, media ini mampu menarik perhatian santri sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pelajaran. Kedua, Wordwall menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat, karena santri bersemangat untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Ketiga, media ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menilai pemahaman santri secara langsung melalui jawaban yang mereka berikan. Selain itu, Wordwall juga membuat pembelajaran terasa lebih variatif sehingga santri tidak mudah bosan.

Meskipun memberikan banyak manfaat, penggunaan Wordwall juga memiliki beberapa keterbatasan. Tidak semua santri merasa terbiasa dengan media digital, sehingga ada sebagian kecil yang kurang nyaman dalam menggunakannya. Selain itu, penggunaan media ini membutuhkan perangkat dan kesiapan teknis yang memadai. Dari sisi pemahaman, masih terdapat beberapa soal yang dijawab salah sehingga guru tetap perlu memberikan penjelasan tambahan agar semua santri dapat memahami materi dengan baik.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran tajwid dengan menggunakan media Wordwall pada materi *hukum nun mati* dan *mim mati* di kelas 2 Awaliyah pada hari Ahad, 28 September 2025, memberikan hasil yang positif. Sebagian besar santri merasa antusias dan senang belajar dengan cara baru ini, meskipun ada sebagian kecil yang kurang setuju. Hasil jawaban soal juga menunjukkan bahwa sebagian besar santri sudah memahami materi, meskipun masih ada yang perlu diluruskan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di pesantren. Namun, penggunaannya tetap perlu dipadukan dengan metode tradisional pesantren seperti talaqqi dan pengulangan bacaan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan pemahaman santri lebih merata.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* Tohar Media.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (P. Raja Grafindo Persada (ed.)).
- Dewi, A. R. (2024). *Pengaruh Metode Talaqqi, Tafahhum, Tikrar, dan Muraja'ah (3T+ 1M) Terhadap Hafalan Al-Qur'an dan Motivasi Santri di Ma'had Daarut Tahfiz Al-Ikhlash Aceh Besar*. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.
- Gita, R. S. D., Kustiyowati, K., & Mispan, M. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Instrumen Digital Melalui Pelatihan Penggunaan Platform Wordwall. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 191–198.
- Sadiman, A. S., & dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Umamah, W. M. (2025). *Peran Guru Taman Pendidikan Al-Qur'an dalam Meningkatkan Kualitas Bacaan Al-Qur'an Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Nurul Islam Aimas*. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* Tohar Media.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (P. Raja Grafindo Persada (ed.)).
- Dewi, A. R. (2024). *Pengaruh Metode Talaqqi, Tafahhum, Tikrar, dan Muraja'ah (3T+ 1M) Terhadap Hafalan Al-Qur'an dan Motivasi Santri di Ma'had Daarut Tahfiz Al-Ikhlash Aceh Besar*. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.

- Gita, R. S. D., Kustiyowati, K., & Mispan, M. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Instrumen Digital Melalui Pelatihan Penggunaan Platform Wordwall. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 191–198.
- Sadiman, A. S., & dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Umamah, W. M. (2025). *Peran Guru Taman Pendidikan Al-Qur'an dalam Meningkatkan Kualitas Bacaan Al-Qur'an Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Nurul Islam Aimas*. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.