

---

---

## Pemanfaatan Media *Wordwall* Sebagai Kecerdasan Buatan Dalam Menumbuhkan Perilaku Responsif Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Jetis Ponorogo

Silvia Putri Indah Puspita<sup>1</sup>, Rangga Agnibaya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Negeri Ponorogo; Indonesia

correspondence e-mail\*, [silfiasaja931@gmail.com](mailto:silfiasaja931@gmail.com)<sup>1</sup>, [ranggaagnibaya@iainponorogo.ac.id](mailto:ranggaagnibaya@iainponorogo.ac.id)<sup>2</sup>

Submitted:2025/05/22

Revised: 2025/06/20; Accepted: 2025/06/22; Published: 2025/06/25

---

### Abstract

This study aims to describe the application of wordwall media in grade VIII, wordwall media can foster responsive student behavior, and forms of responsive behavior that grow through wordwalls. The method used is qualitative with a case study research type. To collect data, the researchers conducted interviews, observations, and documentation. The data was analyzed using the Miles Huberman and Saldana model through condensation by selecting and simplifying the data that had been collected, so that the data collected was stronger, then the data was presented to understand the overall situation, which then the researcher could plan the next steps. Furthermore, the expected conclusions can be drawn with this to find new findings. To find out whether the data obtained can be trusted and relied on, the researcher carried out source triangulation by checking data from various data sources such as the principal, curriculum vice principal, subject teachers and grade VIII students. The results show that *Wordwall* is applied in three stages: pre-implementation, implementation, and evaluation. The interactive quiz challenges stimulate student participation and foster cognitive (responding to peers' answers), affective (enthusiasm in answering), and social (refuting incorrect answers) responsiveness. In conclusion, *Wordwall* effectively enhances student engagement and responsiveness and serves as a relevant digital tool in improving the quality of classroom learning.

---

### Keywords



*Artificial Intelligence, Responsive Behavior, Wordwall.*

© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran era teknologi 5.0 membuka kesempatan baru yang memungkinkan guru dan siswa menggunakan teknologi terbaru, dan mengacu terhadap perubahan dalam pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.<sup>1</sup> Menurut Wiwin Rifatul Fauziyati

---

<sup>1</sup> Ade Frictarani et al., "Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0," *Jurnal Inovasi*  
Published by Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo; Indonesia

dalam jurnal *Al Mikraj* bahwa, tantangan yang dihadapi guru saat ini semakin kompleks, terutama penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang harus berkembang seiring perkembangan zaman. Pendidik diharapkan mampu mengatasi tantangan yang bervariasi, dengan tuntutan semakin tinggi. Tuntutan guru tidak hanya berkaitan dengan penguasaan ilmu, akan tetapi juga melibatkan aspek kreativitas dan inovasinya dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Dari tuntutan tersebut harus direalisasikan agar kualitas pendidikan meningkat.<sup>2</sup> Era *society 5.0* mempengaruhi metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan media digital dalam personalisasi pembelajaran, game edukatif menjadi bagian dari metode pembelajaran yang inovatif dalam *society 5.0*.<sup>3</sup>

Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator kompetensi profesional guru. Sehingga dapat dikatakan keluar dari zona monoton. Guru yang memiliki kompetensi profesionalitas mampu menghidupkan kelas, mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, materi yang senantiasa berkembang, dan penggunaan media/ metode terbaru dan kekinian.<sup>4</sup> Guru yang profesional salah satu cirinya mampu menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga siswa mempunyai minat dan tertarik dengan materi yang diajarkan.

Menggunakan media, pendidik dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai, pemilihan media juga harus tepat.<sup>5</sup> Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arifatul Shabrina, dalam jurnal *Pendidikan, Agama dan Budaya* menyatakan bahwa, pemilihan media yang sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu penggunaan media yang tepat membantu siswa mengakses informasi lebih cepat dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berdampak baik dalam hasil belajar.<sup>6</sup> Agar pemilihan media tepat sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, pendidik harus mencari, dan mengidentifikasi gaya belajar siswa. Pendidik harus

---

*Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 4, no. 1 (2023): 57, <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>.

<sup>2</sup> Wiwin Rif'atul Fauziyati, "Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Inovasi Strategi Pembelajaran," *AL Mikraj Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 4, no. 1 (2023): 1252–66.

<sup>3</sup> Miokti Yessi, "Pedagogical Content Knowledge ( PCK ) dalam Pemilihan Media Pembelajaran yang Relevan," *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia Xii (Sn-Kpk Xii)*, 2021, 176–90, <https://jurnal.uns.ac.id/snkpk>.

<sup>4</sup> Isnaini dan Astuti, "Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus di SD Muhammadiyah 01 Pencongan)," *Journal Elementary Education* 12, no. 1 (2023): 10–18, file:///C:/Users/Acer FC/Downloads/69467-Article Text-203314-1-10-20230606.pdf.

<sup>5</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

<sup>6</sup> Arrifatul Shabrina et al., "Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 1, no. April (2025): 120–31.

menemukan gaya belajar yang dimiliki siswa. Hal ini bertujuan sebagai referensi untuk menyesuaikan kebutuhan belajar antara materi dengan media, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.<sup>7</sup>

Peneliti mengidentifikasi fenomena yang muncul ketika melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII. Fenomena yang terjadi ketika observasi adalah guru mata pelajaran PAI dan BP kurang mengetahui gaya belajar dan kebutuhan belajar siswa. Pendidik sering menggunakan metode pembelajaran yang mereka yakini sendiri tanpa *mengcross check* atau memperhatikan kebutuhan belajar siswa terlebih dahulu. Sehingga hal ini sama saja mendikte gaya belajar siswa. Siswa kelas VIII memiliki gaya belajar kinestetik berfokus pada penerimaan informasi melalui tindakan, sentuhan. Selain itu juga memiliki gaya belajar visual yang mengandalkan indera penglihatan untuk memperoleh informasi. Hal ini dapat dibuktikan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan media *wordwall* yang termasuk kategori visual. Namun pada kenyataannya pembelajaran di kelas VIII mayoritas menggunakan metode klasikal ceramah yang terkesan monoton, karena tidak semua guru paham akan teknologi karena faktor usia dan kemauan untuk belajar. Sehingga peserta didik bosan, tidak bersemangat, tidak antusias, dan masa bodoh ketika pembelajaran PAI berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan dari peserta didik ramai, berbicara di luar konteks pembelajaran dengan teman ketika guru sedang menjelaskan di depan kelas. Dari fenomena ini dimaknai bahwa pembelajaran tidak efektif, dan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti.

Beberapa fenomena yang telah dipaparkan tentunya menghambat kualitas pendidikan yang ada di sekolah tersebut. Maka dari itu dibutuhkan usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, agar kebiasaan siswa yang berperilaku masa bodoh hilang, dan berkamufase menjadi cepat menanggapi pembelajaran. Sehingga perilaku responsif dalam pembelajaran dapat tumbuh dalam diri siswa. Perilaku responsif adalah memberi respons yang cepat, tidak masa bodoh, namun memberi tanggapan. Responsif bukan sekedar asal cepat, akan tetapi disertai tanggung jawab juga. Seorang dapat dikatakan responsif, jika lebih mengutamakan tanggung jawab daripada emosi.<sup>8</sup> Salah satu usaha menumbuhkan perilaku cepat tanggap dalam pembelajaran dengan berinovasi menggunakan media *wordwall*. Media interaktif *wordwall* memiliki banyak

---

<sup>7</sup> M Eka Prasetya dan Ainun Heiriyah, "Gaya Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Sekolah Dasar Negeri di Banjarmasin," *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi* 4, no. 2 (2024): 17, <https://doi.org/10.31602/jmpd.v3i2.15272>.

<sup>8</sup> Dedi Budiman, *Sales Insight* (Jakarta: PT Gramedia, 2017).

template yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, dan memiliki fitur animasi dan suara.<sup>9</sup> Dengan menggunakan media tersebut, pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup, yang memungkinkan siswa lebih merespon pembelajaran di kelas. Dengan peneliti memanfaatkan teknologi media digital *wordwall*, dapat menjadi solusi inovatif yang tepat untuk mengatasi fenomena dalam pembelajaran PAI di kelas VIII SMP N 2 Jetis Ponorogo.

Berdasarkan pemaparan diatas, artikel ini hendak mendeskripsikan implementasi media *wordwall* di kelas VIII, proses media *wordwall* dalam menumbuhkan perilaku responsif, dan mendeskripsikan bentuk perilaku responsif siswa kelas VIII yang tumbuh melalui media *wordwall*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi bagi pihak yang terlibat di dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Pembelajaran di abad ke-21 menuntut siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif, dan responsif. Riset ini relevan untuk memastikan bahwa pembelajaran PAI tidak tertinggal dan mampu membekali siswa dengan keterampilan penting melalui media digital seperti *wordwall*.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, untuk menganalisis pemanfaatan media *wordwall* dalam menumbuhkan perilaku responsif siswa. Jenis penelitian dipilih karena dapat memberikan pemahaman tentang fenomena yang mendalam di lokasi penelitian dalam proses pelaksanaan pembelajaran PAI dengan media *wordwall*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Jetis Ponorogo selama September 2024 sampai dengan bulan Februari 2025. Alasan peneliti memilih lembaga tersebut sebagai lokasi penelitian dikarenakan sekolah tersebut mayoritas menggunakan metode monoton klasikal ceramah, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Peneliti berusaha mengubah perilaku pasif siswa menjadi responsif dengan menginovasikan media interaktif *wordwall* di kelas VIII. Dengan hal ini peneliti tertarik melakukan penelitian. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru mata pelajaran PAI dan BP, kepala sekolah, wakil kepala sekolah bagian kurikulum, dan siswa kelas VIII.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan observasi partisipan, wawancara semi struktur, dokumentasi. Peneliti menggunakan observasi partisipan, sebab dalam proses pengamatan peneliti terlibat langsung di kelas VIII dan aktivitas siswa yang diamati. Peneliti melaksanakan observasi terhadap aktivitas pembelajaran PAI, yang peneliti amati cara guru mengajar, dan perilaku siswa terutama cepat tanggap. Peneliti menggunakan wawancara semi

---

<sup>9</sup> Kiswanto, *Asyiknya Belajar Fisika dengan Wordwall* (Jakarta: Indochamp, 2023).

struktur, sebab data yang diperoleh lebih fleksibel dan dalam. Peneliti mempunyai beberapa pertanyaan utama yang diajukan. Jika ada jawaban yang menarik atau penting, peneliti dapat mengulik lebih dalam untuk mendapat informasi yang detail.<sup>10</sup> Data yang dikumpulkan dari dokumentasi diperoleh gambar/foto pelaksanaan pembelajaran dengan media *wordwall*, sehingga dapat dipastikan bahwa penerapan tersebut nyata, dan gambar kuis yang telah dibuat peneliti pada website.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini, dianalisis dengan model Miles, Huberman dan Saldana, dengan mengkonsdensasi data terlebih dahulu. Pada tahap ini, data yang masih rumit diseleksi, dan disederhanakan.<sup>11</sup> Kondensasi data terus berlanjut selama pengumpulan data lapangan.<sup>12</sup> Kemudian data disajikan guna memahami situasi menyeluruh dan merencanakan langkah berikutnya. Selanjutnya penarikan kesimpulan yang diharapkan dengan ini dapat menemukan temuan baru.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber yang digunakan untuk menguji kredibilitas dengan mengecek data dari berbagai sumber. Peneliti mengkroscek dari berbagai sumber seperti kepala sekolah, wakil kepala kurikulum, peserta didik kelas VIII, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan perilaku responsif siswa yang tumbuh melalui media *wordwall*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media *Wordwall* Kecerdasan Buatan di SMP N 2 Jetis Ponorogo, merupakan usaha peneliti dalam menginovasikan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, berikut ini adalah hasil penelitian ini.

### **Implementasi Media *Wordwall* sebagai Kecerdasan Buatan di Kelas VIII pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Jetis Ponorogo**

Dalam dunia pendidikan kecerdasan buatan diartikan sebagai sistem yang memiliki kemampuan melakukan kecerdasan yang dilakukan manusia seperti belajar, mengambil keputusan benar salah, menyelesaikan masalah.<sup>13</sup> Media *wordwall* salah satu bentuk pembelajaran

---

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, RnD* (Bandung: Alfabeta, 2022).

<sup>11</sup> Abdul Majid, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Makassar: Aksara Timur, 2017).

<sup>12</sup> Degdo Suprayitno dan Ahmad, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

<sup>13</sup> Puan Suri et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Intelligence ( AI ) dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills sebagai Implementasi Revolusi Industri 5.0," *Jurnal*

adaptif yang memanfaatkan teknologi canggih, khususnya algoritma pembelajaran mesin, untuk menyesuaikan konten pendidikan, strategi pengajaran, metode penilaian untuk siswa. Media wordwall yang diinovasikan di kelas VIII, termasuk salah satu bentuk media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Media interaktif wordwall, khususnya fitur *Open the Box* yang digunakan di kelas VIII sebagai bentuk yang menunjukkan elemen kecerdasan buatan (AI) karena kemampuannya meniru beberapa aspek kecerdasan manusia, terutama dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah. Dalam fitur *open the box*, siswa dihadapkan pada serangkaian kotak yang berisi soal. Siswa harus membuat keputusan apakah jawaban yang ada di balik kotak benar atau salah. Sistem *wordwall* seperti AI dapat mengevaluasi keputusan ini secara instan. Jika jawaban benar, sistem akan memberikan umpan balik positif dengan melanjutkan ke soal berikutnya. Sebaliknya, jika jawaban salah, sistem akan memberikan umpan balik korektif dengan mengulang soal. Proses evaluasi dan pemberian umpan balik ini meniru cara manusia mengambil keputusan dan belajar dari kesalahan.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* dimulai, peneliti melaksanakan tahap persiapan atau pra pelaksanaan terlebih dahulu. Tahap persiapan ini diawali dengan meminta izin kepada guru mata pelajaran PAI, bahwa peneliti akan menginovasikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi media kecerdasan buatan. Sekaligus juga mengenalkan media tersebut kepada guru mata pelajaran. Sejalan dengan pendapat Nur Wahyuningsih, penggunaan media yang inovatif dan interaktif seperti *wordwall* ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel.<sup>14</sup> Hal ini juga dituturkan oleh Marsya Aula dalam Jurnal *Education* bahwa dengan pendidik menggunakan teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung peningkatan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.<sup>15</sup> Ketika siswa sudah berpartisipasi, termotivasi, siswa banyak aktivitas dalam pembelajaran secara tidak langsung siswa responsif atau cepat menanggapi dalam pembelajaran.

Respon guru tersebut ternyata mendukung ketika peneliti menginovasikan, karena ini merupakan hal baru yang sebelumnya belum pernah diadakan di kelas VIII. Selanjutnya peneliti memastikan sekolah memiliki fasilitas yang menunjang proses pembelajaran dengan

---

*Darma Agung* 32, no. 4 (2024): 178, <https://doi.org/https://dx.doi.org.10.46930/ojsuda.v32i4.4475>.

<sup>14</sup> Nur Wahyuningsih et al., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7 (2024): 15050–54.

<sup>15</sup> Marsha Aulia et al., "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kinerja Guru di Era Digital," *Journal on Education* 07, no. 02 (2025): 12192–200.

menggunakan media kecerdasan buatan *wordwall*. Upaya yang dilakukan peneliti dengan bertanya kepada koordinator tim IT dan mengecek kelayakan LCD proyektor. Setelah peneliti pastikan, bahwa sarannya layak digunakan ketika pembelajaran. Kemudian peneliti membuat soal dalam bentuk kuis games pada laman web. *wordwall*, dengan langkah pertama memilih jenis permainan yang ingin dibuat, setelah masuk akun, kemudian pilih option buat, untuk memulai membuat game edukasi baru. Kemudian pilih jenis permainan dan mengatur tingkat kesulitan, menentukan sistem skor, serta menambahkan elemen seperti pertanyaan, atau pilihan jawaban siswa yang relevan dengan tujuan pembelajaran, dan mengatur aturan permainan dan skor.<sup>16</sup>

**Gambar 1.** Spinner yang berisi nama siswa kelas VIII



**Gambar 2.** Siswa yang terpilih spinner, maju dan memilih nomor



Setelah tahap pra pelaksanaan ini cukup, barulah tahap pelaksanaan ini dimulai dengan langkah awal menyiapkan laptop, LCD proyektor dan menayangkannya di papan tulis agar

---

<sup>16</sup> Nisa Amelia Hamidah, *Memanfaatkan Canva dan Wordwall untuk Membuat Game Edukasi* (Yogyakarta: Elementa Media Literasi, 2024).

semua siswa dapat melihat ke depan. Alasan peneliti menggunakan LCD Proyektor saja, tidak menggunakan gadget ketika pembelajaran dengan media *wordwall*, karena di sekolah tersebut penggunaan gadget masih dibatasi, dan tidak semua siswa sudah mempunyai gadget sendiri. Sejalan dengan hasil wawancara kepala sekolah menyatakan bahwa: “Penggunaan gadget kami batasi, namun tetap kami beri kesempatan. Akan Tetapi jika sudah menggunakan LCD Proyektor, gadget tetap dikumpulkan, kecuali mata pelajaran yang mengharuskan menggunakan gadget, siswa dapat izin untuk mengambil gadget.” (Wawancara, Kepala Sekolah, 2025). Untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, dan menghindari kesenjangan antar siswa, peneliti hanya menggunakan LCD Proyektor saja. Selajutnya peneliti menayangkan roda acak yang berisi nama siswa kelas VIII, dan kuis yang telah dibuat dengan fitur *open the box*. Kemudian peneliti menjelaskan kuis games pada siswa, yakni ketika roda acak yang berisi nama siswa berhenti pada siswa A, maka siswa A akan maju memilih nomor dan menjawab pertanyaan yang ada.

**Gambar 3.** Siswa menjawab kuis pada nomor yang dipilih



**Gambar 4.** Jawaban yang dipilih siswa benar/salah muncul



Ketika jawaban yang dipilih siswa salah, maka pendidik bertanya kepada siswa yang ada di kelas tersebut, mengapa jawaban siswa salah, dari hal tersebut ada beberapa siswa yang memberi argumennya alasan jawaban yang dipilih siswa A salah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki perilaku responsif kognitif. Ketika seorang siswa memberi argumen atau alasan mengapa jawaban siswa A salah, menunjukkan bahwa siswa tersebut tidak hanya menerima informasi secara pasif, akan tetapi juga menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk mengevaluasi kebenaran jawaban tersebut. Hal ini mencerminkan perilaku responsivitas kognitif.

Sejalan dengan pendapat Prayitno bahwa memberikan tanggapan yang tepat dan positif sesuai dengan apa yang ada didepanya adalah salah satu pendekatan dalam interaksi antar individu dalam perilaku responsif.<sup>17</sup> Jika jawaban yang dipilih siswa benar, maka akan mendapatkan poin plus atau bintang dari peneliti. Maksimal pencapaian poin mencapai 4 poin, ketika sudah mencapai 4 poin maka akan mendapat *reward* dari peneliti. Pemberian *reward* atau penghargaan kepada siswa setelah mencapai suatu pencapaian sama saja memberikan apresiasi dan dorongan motivasi belajar pada siswa, hal ini salah satu bentuk indikator aktif siswa.<sup>18</sup> Ketika siswa telah memiliki keaktifan, dalam pembelajaran, sama saja memiliki daya tanggap yang cepat. Hal ini dikarenakan responsif atau memiliki daya tanggap yang cepat menjadi modal awal sebelum siswa aktif. Jika siswa tidak aktif, siswa tidak akan merespon pembelajaran dengan cepat. Setelah melaksanakan tahap pra, dan pelaksanaan, peneliti melaksanakan tahap evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*. Evaluasi dilakukan dengan mengamati perubahan perilaku siswa terutama dalam hal responsivitas.

---

<sup>17</sup> Prayitno, *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan* (Bandung: Grasindo, 2009).

<sup>18</sup> Nana Sudjana dan Wari Suwariyah, *Model-Model Mengajar Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010).

## Media *Wordwall* sebagai Kecerdasan Buatan dalam Menumbuhkan Perilaku Responsif Siswa Kelas VIII pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Jetis Ponorogo

Gambar 5. Soal yang telah dibuat pada laman web.



Teori kognitif sosial yang diusung oleh Albert Bandura menjelaskan bahwa manusia dan lingkungan saling memengaruhi secara timbal balik, artinya sesuatu yang ada disekitar atau lingkungan seperti keadaan lingkungan, perilaku yang dilakukan individu lain mempengaruhi bagaimana cara seseorang bersikap. Teori ini juga menekankan pentingnya observasi, dan imitasi dalam proses belajar. Siswa dapat mempelajari dan mengaplikasikan perilaku baru dengan mengamati tindakan orang lain, terutama guru atau teman sebaya.<sup>19</sup> Hal ini didukung oleh pendapat Endang Sulistyaningsih, ketika siswa dihadapkan pada tantangan melalui cara baru dalam belajar, mereka cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan bersemangat untuk berpartisipasi. Hal ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu, mendorong mereka untuk mencari informasi. Ketika siswa sudah menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya, memberi tanggapan, antusiasme dan berpartisipasi secara tidak langsung mereka cepat menanggapi sesuatu.<sup>20</sup>

Jika dikaitkan dengan teori Albert Bandura dan Endang Sulistyaningsih penggunaan media *wordwall* merupakan hal baru, yang sebelumnya belum pernah diadakan di kelas VIII. Hal baru tentunya menjadi tantangan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik atau bermakna bagi siswa. Tantangan inilah menjadi stimulus atau rangsangan agar siswa antusias dan berpartisipasi. Hal ini kuatkan dengan hasil wawancara siswa kelas VIII menyatakan bahwa: “belajar menggunakan media *wordwall* baru pertama kali dilaksanakan di kelas, didukung

<sup>19</sup> Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Amerika Serikat: Stanford University, 1977).

<sup>20</sup> Endang Sulistyaningsih, *Membangun Guru Inovatif Kreativitas dan Kepemimpinan di Era Modern* (Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia, 2025).

tampilan yang menarik dengan fitur animasi, suara dan tidak membosankan tentunya dengan hal baru ini merasa tertantang. Ketika menggunakan *wordwall* suasana kelas menjadi hidup tidak seperti biasanya ketika menggunakan metode klasikal. Biasanya teman-teman tidak terlalu antusias dalam belajar, namun dengan menggunakan *wordwall* cukup menarik perhatian, karena suasana fun, sehingga membuat antusias, dan teman lainnya ikut berpartisipasi.”(Wawancara, Siswa Kelas VIII, 2025). Respons antusias yang ditunjukkan siswa tersebut menunjukkan bahwa telah tumbuh perilaku responsif afektif di dalam diri mereka.

Ketika siswa sudah berpartisipasi dan antusias, secara tidak langsung cepat dalam menanggapi pembelajaran atau responsif di kelas. Perilaku ini pastinya diamati oleh teman sejawat sekitar, sehingga berpotensi diimitasi atau diikuti oleh siswa lainnya. Hal ini dikuatkan oleh hasil wawancara siswa kelas VIII, yang menyatakan bahwa: “Saya lebih ada dorongan untuk berpartisipasi di dalam kelas, karena sebelumnya belajar menggunakan media *wordwall* belum pernah, dan melihat teman-teman yang antusias, saya termotivasi dan terbawa suasana untuk berpartisipasi ingin segera menjawab pertanyaan dan banyak bertanya kepada pendidik. Saat itu merasa lebih bersemangat untuk berkontribusi di dalam kelas.” (Wawancara Siswa Kelas VIII). Sehingga dari hal ini dapat dikatakan siswa cepat dalam menanggapi apa yang ada di depannya. Respon siswa yang termotivasi dan antusias menunjukkan bahwa mereka telah mengembangkan perilaku responsif afektif di dalam diri mereka.

### **Bentuk Perilaku Responsif Siswa Kelas VIII yang Tumbuh Melalui Media Kecerdasan Buatan *Wordwall* pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Jetis Ponorogo**

Salah satu ciri adanya perilaku responsif pada individu menurut Dedi Budiman yakni adanya kepekaan yang tajam dalam menghadapi yang ada di depannya. Kepekaan ini dapat diukur dari kemampuan siswa dalam merespon sesuatu dengan cepat dan tepat. Hal ini selaras dengan observasi peneliti pada siswa di kelas VIII, bahwa siswa cepat menanggapi quiz yang ada di depannya, tanpa berpikir panjang siswa dalam menjawab pertanyaan yang muncul pada LCD proyektor, dan ternyata jawaban yang dipilih siswa benar. Respon ini menunjukkan bahwa perilaku responsif kognitif tumbuh di dalam diri siswa akibat dari penggunaan media tersebut. Perilaku responsif kognitif ini merupakan kemampuan individu untuk merespons informasi atau mengeluarkan jawaban dengan cepat dan tepat dalam waktu singkat. Hal ini disebabkan siswa yang sering diberi media *wordwall* dalam pembelajaran. Sehingga akan lebih cepat menjawab

karena otak mereka sudah mengotomatiskan proses pengenalan soal dan penarikan jawaban dari memori.

Teori tersebut juga didukung dengan hasil wawancara siswa kelas VIII, bahwa: “siswa menjadi lebih sering bertanya, seperti bertanya terkait teknik bermain quis sebelum guru menjelaskan tekniknya, dan juga bertanya mengapa jawabannya salah, kemudian baru peneliti menjelaskan alasannya.” (Wawancara, Siswa Kelas VIII). Dari pernyataan siswa tersebut, dapat dikatakan bahwa mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merespon sesuatu yang ada di depannya dengan cepat dan tidak berperilaku pasif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa tidak pasif dalam pembelajaran, sama saja siswa tersebut merespon pembelajaran dengan cepat.<sup>21</sup> Respon siswa yang cepat menanggapi sesuatu yang ada di depannya

Siswa kelas VIII lainnya juga menjelaskan bahwa dia menyanggah ketika ada teman lainnya salah jawaban dalam menjawab. Selaras dengan teori Dedi Budiman, bahwa salah satu ciri perilaku responsif, yakni adanya kesadaran dengan tugas yang dilakukan dengan tanggung jawab atau sungguh-sungguh. Ketika siswa menyanggah jawaban temannya sama saja siswa tersebut mengikuti kegiatan kelas dengan berusaha memberikan hasil yang terbaik, yang merupakan salah satu bentuk dari kesadaran siswa dalam memahami yang menjadi tanggung jawabnya di kelas tersebut. Hal ini sama saja perilaku responsif siswa sudah tumbuh di dalam diri siswa. Respon menyanggah yang dilakukan siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki perilaku responsif sosial. Ketika siswa menyanggah, tidak hanya memproses informasi secara kognitif, akan tetapi juga secara aktif menggunakan keterampilan sosial mereka untuk berinteraksi dan memengaruhi jalannya percakapan atau diskusi. Hal ini bentuk nyata dari perilaku responsif sosial.

### **Relevansi Kecerdasan Buatan, Perilaku Responsif dengan Kebutuhan Siswa dalam Kehidupan**

Dunia terus berkembang, siswa membutuhkan bekal dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dengan menggunakan kecerdasan buatan dalam bentuk media pembelajaran seperti *wordwall* dapat menjadi stimulus. Dalam hal ini siswa dilatih untuk cepat dalam menanggapi agar perilaku responsif tumbuh. Ketika siswa semakin sering diberi stimulus tersebut ketika pembelajaran, maka perilaku responsif, akan terbentuk dan menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya sangat berguna bagi kehidupan. Kecepatan dalam menanggapi sesuatu, sangat penting kedepannya dibutuhkan dalam masyarakat dan dunia kerja. Hal ini selaras dengan teori Dedi Budiman, bahwa responsif bukan asal cepat, akan tetapi disertai tanggung jawab yang penting

---

<sup>21</sup> Sudjana dan Suwariyah, *Model-Model Mengajar Cara Belajar Siswa Aktif*.

dimiliki pekerja.<sup>22</sup> Hal serupa dipaparkan Satria Daffa dalam jurnal Inovasi bahwa, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk memasuki duni kerja di masa depan yang semakin digital. Dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat belajar menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang umum dipergunakan di industri. Hal ini dapat memberikan keuntungan bagi mereka ketika memasuki dunia kerja dimasa depan.<sup>23</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, sejalan dengan pendapat Kepala Sekolah SMP N 2 Jetis Ponorogo, bahwa: “dengan menggunakan media *wordwall* berbasis kecerdasan buatan, siswa dapat belajar berinteraksi dengan alat digital yang nantinya mampu meningkatkan keerampilan teknologi mereka. Keterampilah ini yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Banyak perusahaan mencari karyawan yang mampu beradaptasi dengan teknologi baru dan menggunakan alat digital seperti penggunaan media *wordwall* di kelas VIII. (Wawancara, Kepala Sekolah, 2025). Dari hal ini, siswa menjadi lebih siap dalam menghadapi situasi di sekolah, lingkungan sosial maupun dunia kerja, yang nantinya ketika dihadapkan masalah, individu akan merespon dengan cepat dan tidak lari tanggung jawabnya.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan pemanfaatan media *wordwall* di SMP N 2 Jetis Ponorogo berhasil menjadi stimulus yang memperkuat keterlibatan siswa di dalam kelas, sehingga dapat menumbuhkan perilaku responsif. Hal ini berdampak positif terhadap kualitas pendidikan yang ada di sekolah tersebut terlihat jelas dengan adanya perubahan perilaku siswa yang awalnya masa bodoh, tidak punya tanggung jawab dalam belajar menjadi memiliki daya tanggap yang cepat dalam menghadapi apa yang ada di depannya ketika pembelajaran PAI. Temuan utama ialah perilaku responsif kognitif ketika siswa memberi argumen atau alasan mengapa jawaban temannya salah, individu merespons informasi atau mengeluarkan jawaban dengan cepat dan tepat. Perilaku responsif afektif ketika siswa termotivasi dan antusias ingin segera menjawab pertanyaan yang ditampilkan pada *wordwall*. Perilaku Responsif sosial berupa menyanggah ketika ada teman lainnya salah jawaban dalam menjawab soal. Ketersediannya sarana yang menunjang seperti LCD Proyektor, laptop, sound sistem menjadi faktor kunci keberhasilan inovasi ini.

---

<sup>22</sup> Budiman, *Sales Insight*.

<sup>23</sup> Satria Daffa Athallah Pratama dan Aji Prasetya Wibawa, “Penerapan Teknologi pada Pendidikan Indonesia di era,” *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi* 2, no. 9 (2022): 410–15, <https://doi.org/10.17977/um068v1i92022p410-415>.

Siswa yang sering di berikan stimulus ini akan mempunyai perilaku responsif, dan akan terbentuk menjadi kebiasaan. Sehingga menjadi lebih siap dalam menghadapi situasi di sekolah, lingkungan sosial yang luas seperti dunia kerja. Siswa akan paham yang menjadi tanggung jawabnya, tidak lari dari tanggungjawab dan merespon apa yang menjadi tanggung jawabnya dengan cepat. Penggunaan media *wordwall* di sekolah membawa perubahan positif dalam mengubah dinamika kelas, bagaimana pendidikan dikelola, mendorong lingkungan belajar yang lebih interaktif, efektif, menyenangkan, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Penelitian tentang media *wordwall* ini menjadi referensi atau acuan bagi pendidik di dunia pendidikan untuk lebih inovatif dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran.

## REFERENSI

- Aulia, Marsha, Ferdinan Putri, Septi Ayu Larasati, dan Siti Rohayati. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kinerja Guru di Era Digital." *Journal on Education* 07, no. 02 (2025): 12192–200.
- Bandura, Albert. *Social Learning Theory*. Amerika Serikat: Stanford University, 1977.
- Budiman, Dedi. *Sales Insight*. Jakarta: PT Gramedia, 2017.
- Fauziyati, Wiwin Rif'atul. "Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Inovasi Strategi Pembelajaran." *AL Mikhray Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 4, no. 1 (2023): 1252–66.
- Fricitarani, Ade, Amalia Hayati, Ramdani R, Irvana Hoirunisa, dan Gina Mutiara Rosdalina. "Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0." *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 4, no. 1 (2023): 57. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>.
- Hamidah, Nisa Amelia. *Memfaatkan Canva dan Wordwall untuk Membuat Game Edukasi*. Yogyakarta: Elementa Media Literasi, 2024.
- Isnaini, dan Astuti. "Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus di SD Muhammadiyah 01 Pencongan)." *Journal Elementary Education* 12, no. 1 (2023): 10–18. <file:///C:/Users/Acer FC/Downloads/69467-Article Text-203314-1-10-20230606.pdf>.
- Kiswanto. *Asyiknya Belajar Fisika dengan Wordwall*. Jakarta: Indochamp, 2023.
- Majid, Abdul. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Aksara Timur, 2017.
- Praselia, M Eka, dan Ainun Heiriyah. "Gaya Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Sekolah Dasar Negeri di Banjarmasin." *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi* 4, no. 2 (2024): 17. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v3i2.15272>.
- Pratama, Satria Daffa Athallah, dan Aji Prasetya Wibawa. "Penerapan Teknologi pada Pendidikan Indonesia di era." *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi* 2, no. 9 (2022): 410–15.

Pemanfaatan Media *Wordwall* sebagai Kecerdasan Buatan dalam Menumbuhkan Perilaku Responsif Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Jetis Ponorogo (Silvia Putri Indah Puspita, et.al)

<https://doi.org/10.17977/um068v1i92022p410-415>.

Prayitno. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Bandung: Grasindo, 2009.

Shabrina, Arrifatul, Rosita Putri, Achmad Khairi, Stkip Pgri, Alamat Jl Trunojoyo, Gedung Barat, Kec Batuan, dan Kab Sumenep. "Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 1, no. April (2025): 120–31.

Sudjana, Nana, dan Wari Suwariyah. *Model-Model Mengajar Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, RnD*. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sulistyaningsih, Endang. *Membangun Guru Inovatif Kreativitas dan Kepemimpinan di Era Modern*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia, 2025.

Suprayitno, Degdo, dan Ahmad. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Suri, Puan, Mira Annisa, Rafika Dewi Nasution, Ade Aini Nuran, dan Nazly Yusuf. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Intelligence ( AI ) dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills sebagai Implementasi Revolusi Industri 5.0." *Jurnal Darma Agung* 32, no. 4 (2024): 178. <https://doi.org/https://dx.doi.org.10.46930/ojsuda.v32i4.4475>.

Wahyuningsih, Nur, Nurul Hikmah, Rino Lengam, Saidatul Karimah, Faridul Ansor, Yance Manoppo, dan Hasil Belajar. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7 (2024): 15050–54.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Yessi, Miokti. "Pedagogical Content Knowledge ( PCK ) dalam Pemilihan Media Pembelajaran yang Relevan." *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia Xii (Sn-Kpk Xii)*, 2021, 176–90. <https://jurnal.uns.ac.id/snkpk>.