

## ***Christian Religious Education Learning Assessment Innovation Through Wordwall Media***

### **Inovasi Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Melalui Media *Wordwall***

**Desliani Tandi Lodi**

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta

Email: [deslianitandilodi@gmail.com](mailto:deslianitandilodi@gmail.com)

\*Corresponding Author

---

Received : 15 November 2025, Revised : 20 December 2025, Accepted : 26 January 2026

---

#### **ABSTRACT**

*Learning assessment is a crucial component of the educational process, as it functions to measure the achievement of learning objectives and the development of students' competencies. However, in practice, assessment activities are often perceived by students as stressful, boring, and uninteresting, which can reduce their motivation and participation. This condition highlights the need for assessment innovations that are aligned with technological advancements and the characteristics of learners in the digital era. One digital medium that can be utilized for this purpose is Wordwall, an educational game-based application designed to create interactive and enjoyable learning and assessment experiences. This study aims to describe the use of Wordwall as an innovative assessment medium in Christian Religious Education learning and to examine its impact on students' interest and engagement in the assessment process. The research employed a descriptive qualitative method, combining a literature review with the researcher's practical experience in implementing Wordwall for learning assessment. Data were collected through the analysis of relevant books and nationally accredited journals, as well as documentation of the researcher's experience in using Wordwall as an assessment tool. The results of the study indicate that the use of Wordwall contributes to a more enjoyable, interactive, and less stressful assessment atmosphere. The attractive visual design, variety of game templates, and automatic scoring system increase students' enthusiasm and motivation to participate in assessment activities. In addition, Wordwall provides practical benefits for teachers by facilitating the design, implementation, and evaluation of assessments in a transparent and objective manner. Therefore, Wordwall can serve as an effective alternative innovative assessment medium in Christian Religious Education learning, while also emphasizing the importance of enhancing teachers' technological competencies to support the quality of learning in the digital era.*

**Keywords:** *Learning Assessment, Wordwall, Innovative Media, Christian Religious Education, Educational Technology*

#### **ABSTRAK**

Penilaian pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan kompetensi peserta didik. Namun, dalam praktiknya, proses penilaian seringkali dipersepsikan sebagai kegiatan yang menegangkan, membosankan, dan kurang menarik, sehingga menurunkan motivasi serta partisipasi peserta didik. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam pelaksanaan penilaian, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, yaitu aplikasi game edukatif yang dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran dan penilaian yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Wordwall* sebagai media inovatif dalam penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Kristen serta dampaknya terhadap minat dan keterlibatan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kepustakaan yang dipadukan dengan pengalaman peneliti dalam menerapkan *Wordwall* pada proses penilaian. Data diperoleh melalui kajian literatur berupa buku dan jurnal nasional terakreditasi serta dokumentasi pengalaman peneliti dalam penggunaan *Wordwall* sebagai media penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu menciptakan suasana penilaian yang lebih menyenangkan,

interaktif, dan tidak menegangkan bagi peserta didik. Tampilan visual yang menarik, variasi template permainan, serta sistem penilaian otomatis membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti penilaian. Selain itu, *Wordwall* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penilaian secara objektif dan transparan. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media penilaian inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, sekaligus menuntut guru untuk terus meningkatkan kompetensi teknologi guna mendukung kualitas pembelajaran di era digital.

**Kata Kunci:** Penilaian Pembelajaran, *Wordwall*, Media Inovatif, Pendidikan Agama Kristen, Teknologi Pendidikan

## 1. Pendahuluan

Proses penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam *8 Standar Nasional Pendidikan* (Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, 2021). Peraturan tersebut menjelaskan bahwa standar penilaian adalah kriteria minimal dalam prosedur penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran dan merupakan tahap akhir untuk mengetahui kemampuan atau kompetensi peserta didik (Mustika dkk., 2021). Melalui penilaian, guru dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kesulitan dan kebutuhan belajar peserta didik, memantau perkembangan kompetensi, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya (Indriani dkk., 2025). Hasil penilaian tidak hanya menunjukkan capaian peserta didik tetapi juga menjadi dasar bagi guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran di masa depan (Saputra dkk., 2025).

Meskipun demikian, dalam praktiknya banyak peserta didik mengalami ketakutan, kebosanan, ketidakminatan, hingga keengganan mengikuti proses penilaian. Kondisi ini sebagian disebabkan oleh penggunaan media penilaian yang bersifat tradisional yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Di era digital seperti sekarang, guru memiliki peluang untuk memanfaatkan teknologi dalam proses penilaian agar lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik (Reza & Nopiyadi, 2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam penilaian diyakini dapat mendorong antusiasme peserta didik, mengurangi rasa tertekan atau bosan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Nurhayati & Handayani, 2025).

Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat berbagai format penilaian interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan kata, pencarian kata, dan lain-lain (Sandra dkk., 2025). *Wordwall* dapat mengubah proses penilaian menjadi pengalaman yang menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih terlibat dalam evaluasi pembelajaran (Hutabarat dkk., 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil evaluasi peserta didik (Husna, Sukarno, & Yulisetiani, 2023). Namun, kebanyakan penelitian sebelumnya masih fokus pada mata pelajaran umum seperti bahasa, matematika, atau pendidikan kewarganegaraan, serta hanya menilai validitas media dan tanggapan siswa secara umum (Saumi dkk., 2025). Penelitian yang mendalam mengenai penerapan *Wordwall* dalam Penilaian Pendidikan Agama Kristen dan dampaknya terhadap motivasi, keterlibatan, serta pencapaian kompetensi peserta didik masih sangat terbatas. Inilah kesenjangan penelitian (research gap) yang ingin dijawab dalam studi ini.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap inovasi penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Kristen menggunakan *Wordwall*, dengan tujuan untuk mengeksplorasi penerapan *Wordwall* sebagai media penilaian interaktif dalam pembelajaran, serta untuk mengetahui dampaknya terhadap motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti penilaian. Melalui tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa bukti empiris bagi guru dan pemangku kebijakan pendidikan dalam memanfaatkan

teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses penilaian di pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan media *Wordwall* dalam penilaian pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memaparkan fenomena secara rinci berdasarkan data dan pengalaman nyata dalam konteks pembelajaran.

Subjek dan lokasi penelitian dalam penelitian ini bersifat purposive, yaitu berdasarkan pengalaman peneliti dalam menerapkan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Pendidikan Pancasila. Data penelitian diperoleh dari pengalaman peneliti sendiri serta dokumen-dokumen relevan, termasuk artikel ilmiah, dokumen pribadi, dan literatur terkait penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Integrasi antara sumber dokumen dan pengalaman peneliti di lapangan diharapkan dapat memperkuat validitas penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi studi pustaka dan dokumentasi. Studi pustaka dilakukan dengan menelaah artikel, jurnal, dan dokumen ilmiah yang relevan dengan penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa catatan pribadi peneliti dan pengalaman penerapan *Wordwall* pada penilaian pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis konten dan analisis naratif. Analisis konten digunakan untuk menelaah literatur dan dokumen terkait konsep, strategi, dan praktik penggunaan *Wordwall*. Analisis naratif dilakukan untuk menafsirkan pengalaman peneliti secara kontekstual, sehingga teori atau konsep yang diperoleh dari studi pustaka dapat dikonfirmasi dengan praktik nyata di kelas. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas *Wordwall* sebagai media penilaian interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi kepustakaan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan *Wordwall* sebagai media inovatif dalam penilaian pembelajaran, ditemukan beberapa temuan penting terkait penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

### **Pentingnya Inovasi Penilaian dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam penilaian pembelajaran dapat menciptakan penilaian yang lebih menyenangkan, nyaman, dan bebas tekanan, sehingga peserta didik tidak lagi merasa takut, bosan, atau jenuh saat mengikuti penilaian. Hal ini dapat dilihat dari tampilan *Wordwall* yang menarik secara visual, berwarna penuh, serta fitur-fitur audio yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam menjawab soal-soal evaluasi. Pemantauan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa ketika guru menyampaikan akan dilaksanakan penilaian, peserta didik justru dengan antusias meminta agar penilaian dilakukan melalui media game edukatif seperti *Wordwall*, yang secara substansial mengubah persepsi peserta didik terhadap proses evaluasi.

Temuan ini konsisten dengan teori gamifikasi dalam pembelajaran yang menyatakan bahwa integrasi elemen permainan dalam konteks evaluasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan memanfaatkan unsur kompetisi dan interaktivitas visual (Salsabila dkk., 2025). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall*

secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, interaksi aktif, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Fatmawati & Jasiah, 2025; Soraya & Dewi, 2024b). Misalnya, penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti meningkatkan motivasi siswa secara signifikan melalui observasi dan tes hasil belajar (Soraya & Dewi, 2024b). Sementara itu, penelitian lain pada mata pelajaran PPKn menunjukkan bahwa fitur interaktif *Wordwall* berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Soraya & Dewi, 2024a).

Lebih lanjut, penggunaan *Wordwall* sebagai media penilaian juga berpengaruh pada pencapaian nilai peserta didik. Rata-rata nilai peserta didik menunjukkan peningkatan yang memuaskan pada saat menggunakan *Wordwall* dibandingkan penilaian konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya lebih termotivasi secara afektif tetapi juga mampu menunjukkan kompetensi kognitif yang lebih baik, yang kemudian mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Temuan ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik (Juang & Prihanto, 2025; Pratiwi dkk., 2024). Penelitian pada kelas Bahasa Indonesia menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan *Wordwall* (Pratiwi dkk., 2024), dan penelitian lain pada pembelajaran kesehatan menemukan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan melalui media game edukatif berbasis *Wordwall* (Sijabat dkk., 2024).

Teori konstruktivisme pendidikan juga mendukung temuan ini, yaitu ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan penilaian yang kontekstual serta bermakna, pemahaman konsep menjadi lebih mendalam (Fosnot & Perry, 2005). Konteks interaktif *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi simulatif, bukan sekadar mengingat fakta, sehingga internalisasi nilai-nilai Kristiani dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat tercapai secara lebih efektif. Selain menyenangkan, *Wordwall* juga terbukti secara praktis meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan penilaian. Integrasi visual, audio, serta elemen game seperti skor dan tantangan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan tes konvensional. Hal ini penting karena keterlibatan aktif peserta didik berkorelasi dengan motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi, sebagaimana ditemukan dalam literatur gamifikasi pendidikan (Haq dkk., 2025).

Penggunaan *Wordwall* memungkinkan guru melakukan penilaian secara fleksibel dan responsif, memberikan umpan balik lebih cepat, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan persepsi positif guru terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai alat evaluasi digital yang menyederhanakan proses penilaian dan memacu keterlibatan peserta didik (Ayyub dkk., 2025).

Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang inovatif yang dapat memfasilitasi ketercapaian kompetensi kognitif serta aspek afektif peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

### **Mengenal Aplikasi *Wordwall* dan Pemanfaatannya sebagai Media Penilaian**

*Wordwall* adalah aplikasi game edukatif yang memungkinkan guru merancang penilaian pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik. Aplikasi ini menyediakan berbagai template soal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru, seperti kuis, mencocokkan, membuka box, anagram, roda berputar, kartu flash, kartu bicara, mengurutkan grup, melengkapi kalimat, mencari kata, kuis gameshow, perburuan labirin, pernyataan benar-salah, diagram berlabel, algojo, pesawat terbang, generator matematika, magnet kata, mengeja kata, urutan peringkat, dan lain-lain. Beberapa template tersedia secara gratis, sementara sebagian lainnya bersifat berbayar. Template-template ini menawarkan

fleksibilitas visual yang memungkinkan guru menambahkan warna-warni, gambar, dan background untuk meningkatkan daya tarik peserta didik.



**Gambar 1. Tampilan Template Wordwall**

Dalam praktiknya, guru dapat menginput soal-soal penilaian sesuai materi yang telah diberikan, menyesuaikan jumlah soal, dan mengedit konten secara real-time sesuai kebutuhan. Soal-soal yang telah dibuat dapat dibagikan kepada peserta didik melalui link atau barcode yang diperoleh dari akun *Wordwall* guru. Setelah peserta didik menyelesaikan soal, guru dapat memantau hasil pekerjaan secara langsung melalui akun *Wordwall*, sehingga memungkinkan evaluasi yang cepat dan akurat. Pemanfaatan *Wordwall* dalam penilaian mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dan evaluasi (Fosnot & Perry, 2005; Musthafa & Anam, 2023). Dengan interaktivitas dan elemen game yang disediakan, peserta didik tidak hanya menunggu atau menghafal, tetapi aktif berpikir, memilih jawaban, dan melakukan refleksi atas materi yang dipelajari. Hal ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media game edukatif seperti *Wordwall* meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, dan hasil evaluasi (Husna dkk., 2023; Pratiwi dkk., 2024).

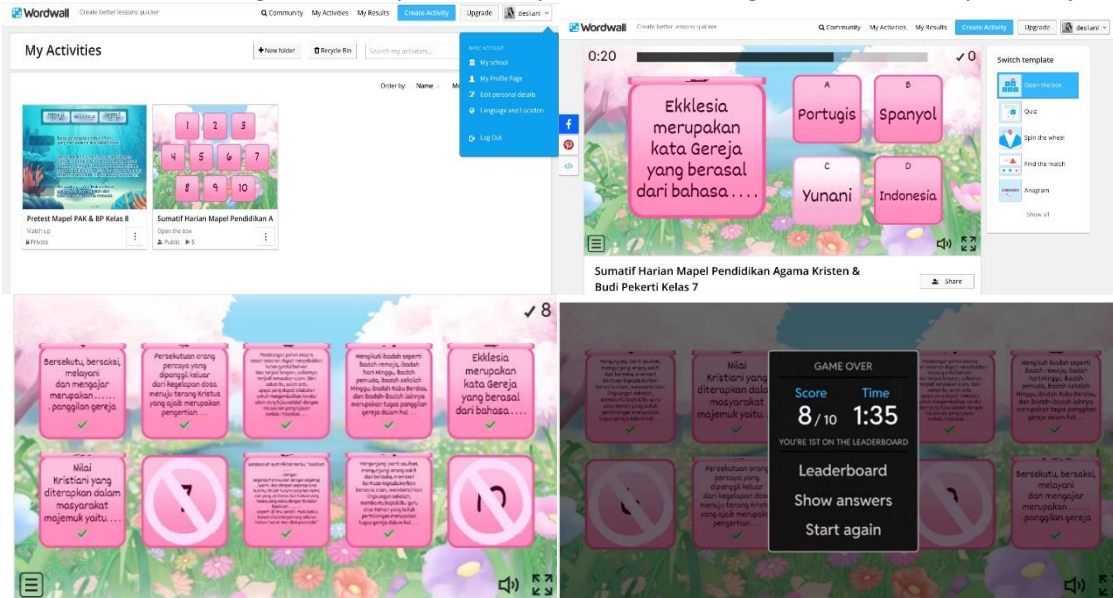
Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, *Wordwall* memungkinkan guru menyesuaikan konten penilaian dengan nilai-nilai Kristiani yang diajarkan, sehingga proses penilaian tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga dapat mendorong internalisasi nilai-nilai keagamaan. Misalnya, guru dapat membuat kuis tentang cerita Alkitab, prinsip moral, atau pengamalan nilai Kristiani sehari-hari dengan cara yang menarik dan mudah diakses peserta didik.

Dengan demikian, *Wordwall* bukan sekadar alat media digital, tetapi merupakan inovasi dalam penilaian pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang, membagikan, dan menilai hasil belajar peserta didik secara efisien.

### **Merancang Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang Inovatif dengan Wordwall**

Berdasarkan hasil studi kepustakaan dan pengalaman peneliti, perancangan penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang inovatif melalui *Wordwall* diawali dengan pembuatan akun pengguna. Akun *Wordwall* dapat dibuat melalui situs resmi *Wordwall* dengan menggunakan alamat email atau akun Google. Setelah proses pendaftaran selesai, guru memperoleh akses untuk memanfaatkan berbagai fitur dan template penilaian yang tersedia. Melalui menu "*buat aktivitas*", guru dapat memilih beragam template penilaian, baik yang

disediakan secara gratis maupun berbayar, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



**Gambar 2. Tampilan Soal dan Penilaian Wordwall**

*Wordwall* dapat digunakan untuk mendukung penilaian formatif maupun sumatif. Jumlah soal, tingkat kesulitan, serta durasi pengerjaan dapat disesuaikan dengan cakupan materi yang telah diajarkan kepada peserta didik. Fleksibilitas ini sejalan dengan prinsip penilaian autentik yang menekankan keselarasan antara tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi (Kunandar, 2014). Untuk mempermudah proses penyusunan soal, guru dapat terlebih dahulu merancang soal menggunakan aplikasi pengolah kata seperti Microsoft Word, kemudian menyalin dan menempelkannya ke dalam template *Wordwall* yang dipilih. Cara ini memungkinkan guru untuk menggunakan kembali soal yang sama pada berbagai model template tanpa harus menyusun ulang.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan template interaktif seperti *open the box* dan *match up* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam mengerjakan soal penilaian. Penyajian soal secara visual dan interaktif membuat proses penilaian terasa seperti aktivitas permainan, bukan sebagai tes yang menegangkan. Temuan ini sejalan dengan teori gamifikasi dalam pembelajaran yang menyatakan bahwa integrasi unsur permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Deterding dkk., 2011; Salsabila dkk., 2025). Selain itu, *Wordwall* menyediakan fitur pengeditan konten yang memungkinkan guru untuk menyunting materi, mengganti jenis template, serta mengatur tampilan visual sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Fleksibilitas ini sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, karena guru dapat menyesuaikan bentuk penilaian dengan konteks nilai-nilai Kristiani yang diajarkan. Dengan demikian, penilaian tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung penguatan pemahaman nilai dan sikap religius peserta didik.

Keunggulan lain dari penggunaan *Wordwall* sebagai media penilaian adalah adanya transparansi dan objektivitas hasil penilaian. Sistem secara otomatis memberikan umpan balik berupa penanda jawaban benar dan salah serta menampilkan skor akhir setelah peserta didik menyelesaikan seluruh soal. Peserta didik dapat langsung mengetahui hasil penilaiannya, sehingga proses penilaian berlangsung secara akuntabel. Hal ini sejalan dengan prinsip penilaian objektif yang menekankan keadilan dan kejujuran dalam mengukur capaian belajar peserta didik (Arifin & Sulistyanyingsih, 2024). Selain itu, guru tidak perlu melakukan koreksi secara manual karena sistem *Wordwall* telah melakukan penilaian secara otomatis berdasarkan pengaturan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, perancangan penilaian menggunakan *Wordwall* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat

penilaian digital, tetapi juga sebagai media inovatif yang mampu menciptakan suasana penilaian yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

### Implementasi *Wordwall* dalam Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas

*Wordwall* merupakan media digital yang relevan dan efektif untuk diimplementasikan dalam penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) di kelas. Berdasarkan hasil kajian dan pengalaman peneliti, *Wordwall* dapat digunakan baik pada penilaian formatif maupun penilaian sumatif, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai guru. Pada penilaian formatif, *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai pretest untuk mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik sebelum materi pembelajaran disampaikan. Melalui pretest ini, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman awal peserta didik terhadap topik tertentu, seperti makna gereja, tugas dan panggilan gereja, serta sejarah terbentuknya gereja. Untuk tujuan tersebut, guru dapat memilih template yang sesuai, seperti model box atau kuis, sehingga pertanyaan disajikan secara menarik dan interaktif.



**Gambar 3. Penilaian Harian Pendidikan Agama Kristen**

Dalam pelaksanaan penilaian sumatif, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk menyajikan soal-soal penilaian dalam jumlah yang disesuaikan dengan cakupan materi pembelajaran. Template kuis menjadi salah satu pilihan yang efektif karena mampu menampilkan soal secara sistematis sekaligus memberikan umpan balik secara langsung. Penggunaan *Wordwall* dalam penilaian sumatif membantu guru memperoleh hasil penilaian secara objektif dan transparan, serta memudahkan peserta didik dalam memahami capaian belajarnya. Selain itu, *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk menguji kompetensi peserta didik terhadap pemahaman ayat-ayat Alkitab yang telah diajarkan. Dalam konteks ini, guru dapat menggunakan template mencocokkan (match up) dengan mengisi pasangan ayat Alkitab dan bunyi ayatnya, kemudian meminta peserta didik untuk mencocokkannya dengan tepat. Model penilaian seperti ini tidak hanya mengukur kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga melatih ketelitian dan daya ingat mereka terhadap firman Tuhan.

Untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, guru juga dapat mengombinasikan *Wordwall* dengan aktivitas interaktif di kelas. Misalnya, guru dapat meminta peserta didik maju ke depan kelas untuk memilih atau membuka pertanyaan melalui perangkat laptop atau proyektor. Selain itu, penggunaan template spin the wheel yang berisi nama-nama peserta didik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih asyik, menyenangkan, dan menantang. Melalui model ini, peserta didik merasa lebih terlibat karena pemilihan giliran menjawab pertanyaan dilakukan secara acak dan adil. Dengan demikian, implementasi *Wordwall* dalam penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Kristen tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan antusiasme

peserta didik. Penggunaan *Wordwall* membantu guru menciptakan proses penilaian yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital, sekaligus mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran PAK secara optimal.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Kristen merupakan solusi inovatif yang efektif untuk menciptakan proses penilaian yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. *Wordwall* sebagai media game edukatif mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap penilaian, dari kegiatan yang menegangkan dan membosankan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Penerapan *Wordwall* dalam penilaian terbukti meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, sehingga mereka lebih antusias mengikuti proses penilaian pembelajaran. Kondisi ini berdampak positif terhadap hasil belajar serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, termasuk pemahaman materi dan internalisasi nilai-nilai Kristiani.

Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Kristen dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi profesionalnya, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital seperti *Wordwall*, agar mampu merancang penilaian yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Pemanfaatan teknologi penilaian yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

#### References

- Arifin, S., & Sulistyarningsih. (2024). Enhancing Students' Vocabulary through Interactive Word Wall Learning at SMP Yanbu'ul Hikmah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2 Mei), 1789–1796. <https://doi.org/10.58230/27454312.628>
- Ayyub, M. A. H., Halim, A., & Patak, A. A. (2025). *Wordwall as a Digital Assessment Tool: Teachers' Perspectives in an Indonesian Secondary School | International Journal of Language, Education, and Literature*. [https://journal.unm.ac.id/index.php/IJLEL/article/view/7479?utm\\_source=chatgpt.com](https://journal.unm.ac.id/index.php/IJLEL/article/view/7479?utm_source=chatgpt.com)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fatmawati, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(4), 1610–1621. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i4.2701>
- Fosnot, C. T., & Perry, R. S. (2005). Introduction: Aspects of constructivism. *CT Fosnot (2005). Constructivism: Theory, perspectives and practice*, 8–38.
- Haq, S. T. N., Prasetya, D. D., Ichwanto, M. A., Samodra, J., & Prasetya, L. A. (2025). The Power of Play! A Review of Gamification Design Trends and Their Impact on Learning Outcomes. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1679–1699. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1340>
- Husna, S. U., Sukarno, S., & Yulisetiani, S. (2023). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1). <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/76662>
- Hutabarat, I. R. D., Sitepu, I., Sihombing, I., & Situngkir, F. L. (2025). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PADA MATERI BANGUN RUANG SISWA KELAS VII SMP



- ST.YOSEPH MEDAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 228–247. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7940>
- Indriani, U. D., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2025). Transformasi Kurikulum dan Tantangan Pembelajaran Matematika: Analisis Perbandingan Kurikulum 2013 dan Revisi Kurikulum 2013 di Indonesia. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 9(1), 171–180. <https://doi.org/10.37150/Okd1sb94>
- Juang, T. M., & Prihanto, J. B. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SUKODONO. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 27–34.
- Musthafa, F. A. D., & Anam, H. (2023). The Implementation of “wordwall” web-based games as instructional media to improve Arabic vocabulary mastery of 8th grade students at SMP Nurul Huda Modung. *Aqlamuna: Journal of Educational Studies*, 1(1), 156–166. <https://doi.org/10.58223/aqlamuna.v1i1.238>
- Mustika, D., Ambiyar, A., & Aziz, I. (2021). Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6158–6167. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1819>
- Nurhayati, & Handayani, R. D. S. (2025). PENERAPAN JOYFULL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL. *Jurnal Sosialita*, 20(1), 23–32. <https://doi.org/10.31316/js.v20i1.7601>
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pub. L. No. 57 (2021).
- Pratiwi, T. L., Togatorop, S. A., & Marsevani, M. (2024). Enhancing Students’ Speaking Skills with Wordwall Game-Based Learning: Classroom Action Research. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 7(2), 182–193. <https://doi.org/10.20527/jetall.v7i2.19682>
- Reza, M. F., & Nopiyadi, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jarigan Komputer. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5459–5467.
- Salsabila, D. N., Ratnaningsih, N., & Gyenin, M. (2025). Enhancing mathematics learning outcomes through wordwall-based culturally responsive teaching. *Pasundan Journal of Mathematics Education: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 16–31. <https://doi.org/10.23969/pjme.v15i1.24200>
- Sandra, M. A., Adhim, F., & Gita, R. S. D. (2025). Implementation of Wordwall Media with a STEM Approach to Increase Student Creativity and Learning Outcomes in Chemical Compound Nomenclature. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(8), 751–759. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i8.11987>
- Saputra, H., Saputra, R. A., Julianto, J., & Ramadhani, A. (2025). Penilaian hasil belajar siswa pada kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(1), 128–138.
- Saumi, F. K., Melani, B. Z., Wardana, L. A., & Elmiana, D. S. (2025). The Implementation of Wordwall Platform to Deliver Interactive Medium for Students’ Vocabulary in SDN 1 Jeringo. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 1082–1090. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11786>
- Sijabat, L. M., Simatupang, L., Sitompul, B., Naibaho, D., & Manalu, G. J. (2024). Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Perilaku Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen Dan Katolik*, 2(1), 01–14. <https://doi.org/10.61132/tritunggal.v2i1.72>
- Soraya, B., & Dewi, R. S. (2024a). Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X - 3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 12–12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.89>

Soraya, B., & Dewi, R. S. (2024b). Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X-3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(4)*, 12–12.