



PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATERI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD

Ani Nur Aeni¹, Dadan Djuanda², Maulana³, Rini Nursaadah⁴, Salsabila Baliani Putri Sopian⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

¹aninuraeni@upi.edu, ²dadandjuanda@upi.edu, ³maulana@upi.edu, ⁴nursaadahrini@upi.edu,
⁵salsabilabaliani@upi.edu

DEVELOPMENT OF WORD WALL EDUCATIVE GAME AS LEARNING MEDIA
TO UNDERSTAND ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING SUBJECTS
FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ARTICLE HISTORY

Submitted:
18 Oktober 2022
18th October 2022

Accepted:
08 Desember 2022
08th December 2022

Published:
16 Desember 2022
16th December 2022

ABSTRACT

Abstract: This article discusses the design and product development of PAI learning media for elementary school students in the form of Word Wall educative game application and to find out the effectiveness of applying Word Wall as measured from students' understanding of PAI learning subjects through Word Wall. The research was conducted to support teachers' competency in Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). The research approach used is mixed-method with a 4-D development model design, defining, designing, developing, and disseminating. Data were obtained through questionnaire instruments, documentation, and interviews. The results indicate that 1) Word Wall product design is made based on the teacher need analysis on learning media in elementary school and based on curriculum analysis in the form of Basic Competency analysis and based on the second-grade elementary school students' characteristics, 2) the products that are produced are Word Wall educative games, which consist of maze chase, airplane, balloon pop, and open the box, and 3) students' ability to understand PAI learning subject is very good through Word Wall games. Thus, the Word Wall application can be recommended and developed further on another Basic Competency through learning videos.

Keywords: word wall game application, learning media, Islamic religious education, TPACK

Abstrak: Artikel ini membahas pengembangan desain dan produk dari media pembelajaran PAI di SD berupa aplikasi games edukatif *wordwall* serta untuk mengetahui efektivitas penggunaan *wordwall* pada pembelajaran PAI yang diukur dari pemahaman siswa terhadap materi PAI dengan menggunakan *wordwall*. Penelitian dilakukan untuk mendukung kompetensi guru dalam kemampuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *mixed method* dengan desain model pengembangan 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Data diperoleh dengan instrument angket, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian berupa 1) desain produk *wordwall* dibuat berdasarkan analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran di SD dan berdasarkan analisis kurikulum berupa analisis Kompetensi Dasar serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa kelas 2 SD, 2) produk yang dihasilkan dari penelitian adalah *game* edukatif *wordwall* dalam 4 jenis *games*, yaitu *maze chase, airplane, balloon pop, dan open the box*, dan 3) kemampuan siswa dalam memahami materi PAI sangat baik melalui bantuan *game wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian, maka aplikasi *wordwall* dapat direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut pada Kompetensi Dasar yang lainnya dengan didampingi oleh video pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi permainan edukatif *wordwall*, media Pembelajaran, pendidikan agama Islam (PAI), TPACK



CITATION

Aeni, A, N., Djuanda, D., Maulana., Nursaadah, R., & Sopian, S, B, P. (2022). Pengembangan Aplikasi *Games* Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1835-1852. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>.

PENDAHULUAN

Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia (Aeni et al., 2022). Era digital ditandai dengan meluasnya penggunaan jaringan internet di segala bidang, sehingga jarak tidak menjadi kendala. Era digital ini telah memberikan banyak kemudahan kepada manusia (Julita, Purnasari 2022), hanya dengan duduk di depan komputer atau bermodalkan *smartphone* manusia bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan yang berbeda negara, demikian juga transaksi ekonomi dapat dilakukan dari rumah. Dunia pendidikan di era digital ini juga telah banyak mengalami perkembangan yang begitu pesat, salah satunya adalah pembelajaran elektronik (*E-Learning*). *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Hasnussaadah 2021). Dunia kesehatanpun tak lepas dari mengikuti perkembangan di era digital ini, misalnya untuk pengurusan asuransi kesehatan cukup dengan mengakses aplikasi yang telah dibuat, saat reservasi atau konsultasi kesehatan ke dokter pun bisa menggunakan aplikasi. Di era digital teknologi memerankan peranan penting. Khususnya teknologi internet telah menjadi raja dalam setiap bidang kehidupan manusia. Hal ini menandakan bahwa era digital telah memberikan dampak yang sangat besar di bidang teknologi, informasi dan komunikasi, ekonomi, pendidikan dan kesehatan (Aeni et al., 2022). Pada era digital ini teknologi berkembang dengan cepat dan pesat, bahkan melekat dengan berbagai aspek kehidupan manusia. Era digital merupakan era dimana hampir semua orang akrab dengan teknologi digital, mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa (Nurjanah and Mukarromah 2021).

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengharuskan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif disertai dengan kemampuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) merupakan pengembangan dari *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) yang digagas pertama kali oleh Shulman pada tahun 1986. Menurut Rahmadi (2019) di Abad 21 ini guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang materi saja melainkan juga harus memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi. Seorang guru harus menguasai *Pedagogical Knowledge* (PK) dan *Content Knowledge* (CK) dalam hal ini guru tidak hanya mampu menguasai konten/materi, melainkan mampu menguasai ruang lingkup pedagogi dalam proses pembelajaran. Awalnya, *framework* ini hanya menggabungkan kemampuan pedagogi dan konten/materi pengetahuan. Mengingat kemampuan dalam penguasaan teknologi merupakan bagian yang sangat penting, sehingga *framework* ini kemudian berkembang dengan memadukan unsur teknologi.

Teknologi merupakan salah satu unsur yang harus dikuasai oleh guru. Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Effendi dan Wahidy, 2019). Teknologi dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran, baik untuk menyusun materi ajar, melaksanakan kegiatan pembelajaran, ataupun untuk membuat media pembelajaran. Teknologi yang berkembang



menyebabkan lahirnya media pembelajaran yang beraneka ragam (Rusmana, Mohamad Adam, dkk 2020), terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Media pembelajaran interaktif dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Tiari et al., 2016; Yasri et al., 2019). Salah satu media yang dapat dikembangkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran adalah media aplikasi *wordwall*.

Wordwall adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya (Aribowo 2021). *Wordwall* merupakan platform digital berbasis website yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. *Wordwall* dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Gamayanti 2021), termasuk dalam implementasi pembelajaran di kelas pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang usia sekolah dasar. Urgensi PAI bagi siswa tercantum dalam Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 3 UU tahun 2003 dinyatakan:

“...untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang

demokratis serta bertanggungjawab”. Selain itu, berdasarkan Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP), mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran agama Islam dengan disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama sehingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa (Muhaimin, Dkk 2008).

Selaras dengan urgensi tersebut maka, mata pelajaran PAI merupakan *subject matter* yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah dasar sebagai upaya dalam menciptakan manusia yang berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pengajaran yang disampaikan guru pada siswa tentunya perlu dikemas dengan cara yang inovatif, menarik, dan menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan mampu dipahami oleh siswa dengan baik. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi interaktif games edukatif *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk memahami materi PAI di SD.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain aplikasi dan menghasilkan produk pengembangan aplikasi interaktif games edukatif *wordwall*, serta mengetahui efektivitasnya sehingga diperoleh gambaran tentang kemampuan siswa dalam memahami materi PAI di SD

KAJIAN TEORI

Aplikasi *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi menarik yang berkaitan dengan program. Aplikasi ini secara eksplisit dimaksudkan untuk menjadi aset pembelajaran, media, dan perangkat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Farhaniah, Siti 2021). Konsep belajar dan bermain pada *wordwall* sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh (Rizkia, Fanny Sabila 2020). Selaras dengan Fakhruddin et al. (2021) yang mengemukakan bahwa media *wordwall*

ini dapat meningkatkan kesenangan, ketertarikan serta semangat dan motivasi.

Wordwall ini dapat digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring untuk semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. *Wordwall* ini sangat istimewa dibandingkan dengan aplikasi berbasis web lainnya, karena *wordwall* memiliki beberapa kelebihan sebagaimana yang disebutkan oleh Shiddiq (2021) bahwa *wordwall* mudah dipahami oleh *user* pemula karena memiliki desain yang sederhana serta memiliki fitur dan template yang beragam mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram.

Penggunaan *wordwall* dalam proses pembelajaran belum begitu populer, namun telah banyak literatur dari internet dan hasil penelitian mengenai *wordwall* ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021) tentang penggunaan *wordwall* untuk mahasiswa pada pembelajaran daring diperoleh kesimpulan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. Demikian pula penelitian yang telah dilakukan oleh Savitri (2021) menyatakan bahwa *wordwall* terbukti meningkatkan minat mahasiswa dalam perkuliahan dan berhasil menekan kejenuhan saat proses perkuliahan. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Tunisissa, Salamah, Wiramanggala, Aprilianti, Aeni (2022) bahwa media pembelajaran *wordwall* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain itu dinyatakan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar (Nissa, Renoningtyas, 2021)

Media Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI perlu disampaikan secara inovatif, karena selama ini terkesan mata pelajaran PAI hanya berupa doktrin-doktrin agama yang menjenuhkan siswa, materi pelajaran hanya seputar hafalan ayat-ayat Al-Quran, tanpa menemukan makna yang mendalam dari materi yang disampaikan. Mengingat materi pada PAI ini sangat penting

bagi siswa, maka cara penyampaian materi dalam proses pembelajaranpun harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan membuat siswa antusias. Jika PAI di sekolah disampaikan hanya dalam bentuk ceramah dan hafalan, maka hal ini menjemukan dan kurang diminati siswa.

Sentuhan inovatif dalam pembelajaran PAI dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran atau proses pembelajaran secara inovatif dengan berbasis teknologi internet. Dengan adanya inovasi pendidikan, proses pembelajaran dapat dikembangkan dan ditingkatkan mutu kualitasnya dengan teknologi (Asiah 2016). Hal ini akan dapat menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga PAI bukan lagi sebagai mata pelajaran yang tidak disukai tetapi akan menjadi mata pelajaran yang diminati dan selalu dinanti-nanti oleh siswa.

Media pembelajaran PAI harus didesain sebagai media pembelajaran yang interaktif. media pembelajaran interaktif menurut Seels & Glasgow (Arsyad, Azhar 2017) adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan mengendalikan komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar, melihat video dan suara, tetapi siswa juga dapat memberikan respon aktif.

Pendidikan Agama Islam

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah berpijak pada dasar yang kuat, baik dasar yuridis, dasar religius maupun dasar psikologis (Zuhairini, dkk 1983). Dasar yuridis berasal dari perundang-undangan, yaitu: a) dasar ideal, adalah dasar falsafah negara Pancasila, sila pertama “Ketuhanan Yang Maha Esa”, b) Dasar struktural konstitusional, yaitu UUD 45 dalam Bab XI Pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi: 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, 2) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu, c) Dasar operasional,

yaitu Tap MPR No IV/MPR/1973 yang kemudian dikukuhkan dalam Tap MPR No IV/MPR/1978 jo. Ketetapan MPR No II/MPR/1983, dan diperkuat oleh Tap MPR No II/MPR/1988 dan Tap MPR No II/MPR/1993 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara yang intinya menyatakan bahwa pelaksanaan Pendidikan Agama secara langsung dimasukkan kedalam kurikulum sekolah-sekolah formal mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Sesuai dengan landasan yuridis, religius dan psikologis, Pendidikan Agama Islam diberikan di tingkat persekolahan, baik sekolah dasar, menengah, atas dan perguruan tinggi. Di tingkat persekolahan ini PAI berfungsi sebagai pengembang, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, penyaluran (Madjid 2014).

Pendidikan Agama Islam dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia (Rizal, Ahmad Syamsu 2014). Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial (Aziz et al. 2021).

Tuntunan visi ini mendorong dikembangkannya standar kompetensi sesuai dengan jenjang persekolahan yang secara nasional ditandai dengan ciri-ciri: (1) Lebih menitik-beratkan pencapaian kompetensi secara utuh selain penguasaan materi; (2) Mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia. (3) Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pendidik untuk Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar mengembangkan strategi dan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan sumber daya Pendidikan

(Sulistyowati, Endang 2012).

Pentingnya Penguasaan TPACK Bagi Guru

TPACK adalah singkatan dari *Technological Pedagogical Content Knowledge*. TPACK merupakan kerangka kerja yang memperkenalkan hubungan yang kompleks antara ketiga pengetahuan yaitu teknologi, pedagogi dan isi kandungan, dengan demikian dalam TPACK mengandung tujuh komponen pengetahuan, yaitu CK, PK, TK, TCK, TPK, PCK dan TPACK. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian dalam melaksanakan proses pembelajaran kemampuan untuk menyampaikan konten materi, kemampuan pedagogi sebagai guru dan kemampuan teknologi harus terpadu menjadi satu. Terutama pada era digital ini konten pembelajaran harus disampaikan dengan Teknik dan media yang sesuai, yaitu melalui media yang berbasis digital dengan menggunakan teknologi komputer dan jaringan internet.

Jika guru memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan ketiga komponen tadi, yaitu teknologi, pedagogi dan konten maka akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan memudahkan siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran. Pendidikan di era digital ini menuntut para guru untuk *mengupgrade* pengetahuan dan kemampuan mengajar serta kemampuan lain yang menunjang terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, misalnya kemampuan penguasaan teknologi dalam pembelajaran. Jika hal itu tidak dilakukan oleh guru, maka hampir dipastikan bahwa guru tersebut akan tertinggal atau ditinggalkan oleh siswa karena sudah tidak sesuai dengan tuntunan zaman dan kebutuhan siswa. Hal ini menjadi tantangan bagi para guru dalam mengajar di era digital. Pembelajaran di era digital ditandai dengan pembelajaran berbasis ICT, dengan pendekatan 4C (*Critical Thinking, Collaboration, Creativity, And*

Communication). Jangan sampai seorang pendidik memiliki penyakit TBC (Tidak Bisa Computer), mengingat anak didik lebih akrab dengan dunia teknologi dan komunikasi. Ketertinggalan guru dalam dunia IPTEK akan menjadi bumerang yang akan mempengaruhi profesionalisme keguruannya (Ngongo, Verdinandus Lelu, Hidayat, and Wijayanto 2019).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *mixed method* (penelitian campuran), yaitu metode kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Menurut (Creswell, John W. 2007) penelitian campuran merupakan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan kuantitatif. Penggunaan pendekatan *mixed method* dalam penelitian ini didasarkan pada jenis instrument dan teknik pengumpulan yang dilakukan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk teknik angket/kuisoner yang digunakan pada tahap pendahuluan dengan melakukan survey kepada guru-guru PAI SD yang tersebar di Indonesia.

Model pengembangan perangkat yang digunakan sebagai dasar untuk penelitian ini

adalah model yang disarankan oleh Semmel sebagaimana yang dinyatakan oleh Trianto (2011) model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel pada tahun 1974 adalah model 4-D, model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Data yang didapatkan dianalisis dengan Analisis Miles and Huberman. Tiga langkah dalam melakukan analisis data yaitu data condensation, data display, dan verifying (Miles, B. Mathew,; Huberman 1984).

Produk yang dikembangkan dilakukan validasi menggunakan penilaian instrumen validitas untuk mengetahui kualitas dari produk *wordwall* yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan adalah validasi isi oleh seorang ahli, yakni guru PAI SD. Setelah data dinyatakan layak, produk selanjutnya diujicobakan secara terbatas kepada responden untuk mengetahui respon terhadap Penilaian dilakukan oleh guru sebagai pengguna dengan menggunakan lembar penilaian dan lembar observasi siswa dengan kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media dapat dilihat pada tabel 1. Media dapat digunakan jika penilaian validator di kategorikan layak dan sangat layak.

Tabel 1. Interval rata-rata skor penilaian validator

Interval Rata-rata Skor (%)	Kategori Validitas
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 – 69	Kurang
<60	Sangat Kurang

(Sumber: (Arikunto 2019))

Selain itu, dilakukan pula kegiatan observasi kepada siswa untuk mengetahui pemahaman dan sikap siswa dalam proses pembelajaran dengan keterangan deskriptor dan interpretasi sebagai berikut:

1. Pemahaman: dinilai dari ketepatan dalam menjawab pertanyaan pada *wordwall*, dengan indikator
 - a. Jawaban benar
 - b. Menentukan jawaban sendiri (tidak dibantu)

- c. Mengoperasikan sendiri media (tidak dibantu)
- d. Tidak memerlukan waktu lama untuk menjawab

Nilai 4 jika semua indikator terpenuhi, nilai 3 jika hanya 3 indikator terpenuhi, nilai 2 jika hanya 2 indikator terpenuhi, nilai 1 jika hanya 1 indikator terpenuhi

- 2. Sikap: dinilai dari antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, dengan indikator
 - a. Memperhatikan saat pembelajaran
 - b. Memberikan respon yang baik
 - c. Tidak main-main
 - d. Antusias

Tabel 2. Interval rata-rata skor perolehan siswa

Interval Rata-rata (%)	Kategori Validitas
$x = 0$	Tidak Ada Seorangpun
$0 < x < 25$	Sebagian Kecil
$25 < x < 50$	Hampir Setengahnya
$x = 50$	Setengahnya
$50 < x < 75$	Sebagian Besar
$75 < x < 100$	Hampir Seluruhnya
$X = 100$	Seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan suatu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap ini adalah tahap yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan berupa kajian literature tentang *wordwall*, PAI di SD, media pembelajaran inovatif, dan analisis terhadap kurikulum PAI SD.

Aplikasi *wordwall* ini dipilih untuk dikembangkan karena memiliki beberapa kelebihan yaitu *wordwall* tidak berbayar atau *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template, namun jika ingin menambah templet lainnya dari yang sudah disediakan maka dapat diakses setelah dilakukan pembayaran. Kelebihan lainnya dari *wordwall* adalah setelah dibuat dapat diakses oleh siapapun dengan mengklik link yang sudah dibagikan melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, sehingga dapat diakses *secara offline* dan akan memudahkan

bagi yang mengalami kendala pada jaringan atau kuota internet (Nissa, Siti Faizatun; Renoningtyas 2021). *Wordwall* ini dapat diterapkan pada semua bidang studi dan semua jenjang Pendidikan, tentunya dengan pengembangan yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Saat ini Pendidikan di Indonesia masih menggunakan kurikulum 2013.

Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran di semua jenjang pendidikan dilaksanakan secara tematik terpadu, yaitu memadukan beberapa bidang studi dalam satu tema, terkecuali pada bidang studi Pendidikan Agama dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dilaksanakan secara terpisah (parsial) yang disampaikan oleh guru bidang studi Agama dan PJOK. Pemberian materi agama di persekolahan ini sebagai pengejawantahan bahwa Indonesia berdasarkan ketuhanan, yang mengakui agama yang dianut oleh warga negara dan memberikan fasilitas untuk menerapkan agama pada sektor pendidikan. Agama diakui dalam system Pendidikan di Indonesia, hal ini tertuang jelas dalam tujuan Pendidikan nasional dalam UU RI No. 20

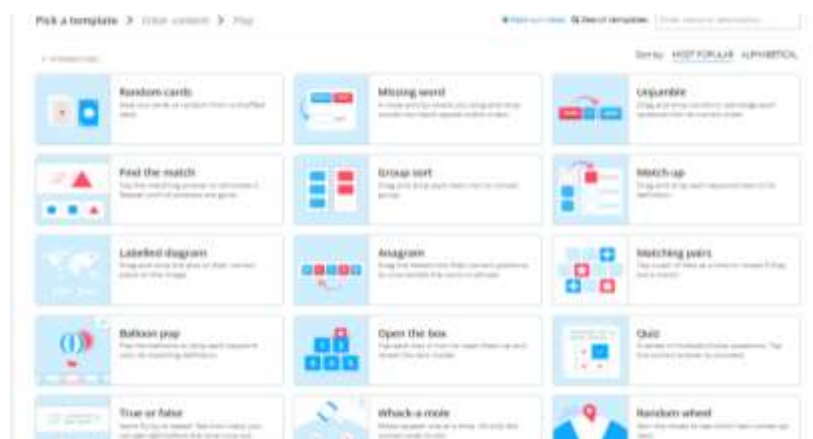
Tahun 2003 pasal 3. Menurut Achadi (2018) dari tujuan Pendidikan tersebut berkehendak untuk mewujudkan dimensi *transcendental (ukhrawi)* dan dimensi *material (duniawi)*. Bidang studi Agama di persekolahan diberikan kepada siswa sesuai dengan agama yang dianutnya. Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa beragama Islam, Pendidikan Agama Kristen untuk siswa beragama Kristen, dan yang lainnya.

Posisi PAI diantara mata pelajaran lain di sekolah adalah sebagai inti atau “core” dalam kurikulum pendidikan nasional. Oleh karena itu dalam prakteknya di lapangan harus memberikan proses keterbukaan pemahaman dan penerapan, sehingga melahirkan sikap dan perilaku yang inklusif dan diposisikan setara dengan mata pelajaran lain atau bahkan diprioritaskan (Syarif 2017). PAI bukan sebagai *the second subject matter* atau bukan bidang studi alakadarnya, tetapi mengemban misi yang sangat mulia terutama internalisasi nilai-nilai baik kepada diri siswa.

Tahap Desain (*Design*)

Desain aplikasi *wordwall* ini didasarkan pada hasil survey yang telah dilakukan pada

studi pendahuluan, yaitu untuk mengetahui kebutuhan guru PAI mengenai desain media pembelajaran PAI yang sesuai dengan karakteristik siswa SD dan sesuai dengan materi PAI di SD. Berdasarkan hasil survey tersebut diperoleh hasil bahwa 1) Pembelajaran PAI yang menyenangkan adalah games, karena dapat memotivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi, 2) Games yang pernah digunakan guru adalah games berbasis web berupa *quiziz, kahoot, wordwall, educandy*, 3) Desain games berbasis web yang diharapkan adalah yang warnanya menarik, kontennya berisi soal latihan, durasi waktunya antara 10-15 menit, interaktif, menarik, menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi siswa, memudahkan siswa memahami materi dan menjadikan siswa berakhlak mulia. Setelah didapatkan data mengenai kebutuhan terhaap jenis media pembelajaran PAI di SD, kemudian dilakukan tahap mendesain produk games edukatif *wordwall*. Desain produk *wordwall* disesuaikan dengan templet-templet yang tersedia pada aplikasi *wordwall* tersebut. Gambar 1 berikut ini adalah templet yang tersedia pada aplikasi *wordwall*.



Gambar 1. *Template games pada wordwall*

Desain *Wordwall* difokuskan pada konten soal dan jawaban, serta pemilihan jenis games. Untuk pemilihan jenis games harus disesuaikan dengan karakteristik siswa SD dan

tingkat kesulitan yang sesuai untuk siswa SD. Karakteristik anak usia kelas 2 SD menurut Aeni (2022) bahwa dari aspek perkembangan kognitif pada usia ini ditandai dengan

meningkat pesatnya daya kritis anak dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, sedangkan dari aspek social emosional anak sangat ingin diterima oleh teman sebayanya dan banyak mencoba berbagai kepribadian baru untuk mengetahui mana yang paling cocok baginya. Sehingga jenis soal yang digunakan pada penelitian ini adalah *maze chase*, *airplane*, *balloon pop*, dan *open the box*.

Demikian juga konten soal dan jawaban harus sesuai dengan materi yang disajikan melalui media pendamping video pembelajaran yang sudah tersedia. Soal yang dirumuskan dibuat pada ranah *Higher Order Thinking (HOT)*. Selaras dengan Pratiwi dan Maharani (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran PAI untuk mengembangkan HOT dapat dilakukan dengan level menganalisis, level mengevaluasi, level mengkreasi.

Permainan *wordwall* merupakan permainan yang dikemas dalam bentuk quize berupa soal-soal materi pelajaran, sehingga *wordwall* dapat berfungsi sebagai alat penilaian yang dapat mengukur hasil belajar siswa (Nadia, Afiani, Naila, 2022). Games edukatif *wordwall* ini termasuk kepada permainan online yang cocok digunakan untuk pembelajaran pada semua level, mulai dari tingkat TK sampai perguruan tinggi. Pemilihan game online ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang dimana gadget sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga diharapkan permainan game berbasis online dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan (*Developing*)

Pengembangan aplikasi *wordwall* untuk materi PAI SD dibuat berdasarkan analisis-analisis kebutuhan peserta didik. Setelah dilakukan proses input konten soal pada website *wordwall*, selanjutnya produk yang dikembangkan dilakukan validasi. Validasi yang digunakan, yakni validasi isi oleh ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Validasi produk yang dikembangkan dilakukan pada berbagai aspek, yakni aspek konten soal, tampilan produk, dan kesesuaian soal dengan karakteristik siswa kelas 2 SD.

Produk permainan *wordwall* yang dikembangkan melewati tiga kali tahapan validasi. Pada setiap tahapannya, masukan dan saran yang disampaikan oleh validator dicatat dan diperbaiki. Hasil validasi ke-1 pada seluruh aspek menunjukkan bahwa produk permainan *wordwall* mendapat persentase skor sebesar 79% dengan kategori cukup. Hasil validasi ke-2 produk permainan *wordwall* mendapat persentase skor sebesar 88% dengan kategori baik. Hasil validasi ke-3 produk mendapat persentase skor sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Sedangkan, hasil dari validasi ke-4 yang menjadi acuan kelayakan produk untuk dilakukan pada tahap uji coba mendapat persentase skor sempurna sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Produk akhir dari aplikasi *wordwall* yang dihasilkan dari penelitian ini adalah pengembangan dari templet yang sudah ada, dan menghasilkan 4 jenis permainan dalam *wordwall* yang ditunjukkan pada Gambar 2, gambar 3, gambar 4, dan gambar 5.



Gambar 2. Produk media games edukatif *wordwall* dengan bentuk *maze chase*



Gambar 3. Produk media games edukatif *wordwall* dengan bentuk *airplane*



Gambar 4. Produk media games edukatif *wordwall* dengan bentuk *balloon pop*



Gambar 5. Produk media games edukatif *wordwall* dengan bentuk *open the box*

Setelah produk media games edukatif *wordwall* ini selesai direvisi dan divalidasi maka produk ini siap untuk diujicobakan di kelas terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di kelas 2 SDN Tegal Kalong Sumedang. Pada

tahap ini diperoleh penilaian pengguna oleh guru PAI SDN Pakuwon I dan hasil observasi siswa saat diterapkannya media ini. Berikut hasilnya

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru PAI SDN Tegalkalong Terhadap Produk Media Games Edukatif *Wordwall* Untuk Materi PAI Kelas 2 SD Pada Tahap Uji Coba Terbatas

No	Aspek Penilaian	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	KONTEN SOAL					
	1. Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan					√
	2. Kesesuaian soal dengan option jawaban					√

3. Ketepatan penulisan redaksi soal		√	
4. Ketepatan penulisan redaksi jawaban		√	
5. Ketepatan penggunaan huruf kapital			√
6. Ketepatan penggunaan tanda baca		√	
2 TAMPILAN PRODUK			
1. Kemenarikan suara music			√
2. Kemenarikan tokoh			√
3. Kemenarikan desain warna	√		
4. Kemenarikan desain gambar			√
5. Kemenarikan desain tulisan			√
6. Kemenarikan jenis permainan	√		
3 KESESUAIAN DENGAN KARAKTERISTIK SISWA KELAS 2 SD			
1. Ukuran huruf	√		
2. Panjang teks soal			√
3. Panjang teks jawaban			√
4. Jenis permainan			√
5. Jumlah soal			√
6. Durasi waktu	√		
Jumlah		18	48
Scor perolehan		66	
Nilai		92%	
Kriteria		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 3 tersebut, pengguna (Guru PAI) memberikan penilaian sangat baik kepada produk *wordwall* ini. Penilaian ini diberikan berdasarkan 3 aspek, yaitu konten soal, tampilan produk dan kesesuaian produk dengan karakteristik siswa kelas 2 SD.

Selain penilaian dari pengguna, diperoleh data juga mengenai penggunaan

aplikasi *wordwall* ini oleh siswa. Berdasarkan hasil tersebut didapat bahwa hampir seluruhnya siswa kelas 2 SDN Pakuwon 1 mampu menjawab pertanyaan pada *wordwall* dengan sangat baik dan sebagian besar siswa ini menunjukkan sikap yang sangat baik. Berikut ini adalah hasilnya yang dituangkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Kelas 2 SDN Tegal Kalong Saat Uji Coba Terbatas

No	Siswa	Pemahaman				Sikap			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Siswa 1		√			√			
2.	Siswa 2	√				√			
3.	Siswa 3	√				√			
4.	Siswa 4		√			√			
5.	Siswa 5	√				√			
6.	Siswa 6	√				√			
7.	Siswa 7	√				√			
8.	Siswa 8	√				√			
9.	Siswa 9	√				√			
10.	Siswa 10		√				√		
11.	Siswa 11	√				√			

12. Siswa 12	√		√	
13. Siswa 13	√		√	
14. Siswa 14	√		√	
15. Siswa 15	√		√	
16. Siswa 16	√			√
17. Siswa 17	√		√	
18. Siswa 18		√		√
19. Siswa 19	√		√	
20. Siswa 20	√		√	
21. Siswa 21	√		√	
Jumlah Siswa	1	5	17	4
	6			
% siswa	7	24	81	19
	6	%	%	%
		%		

Produk *wordwall* dalam penelitian ini sudah diuji kelayakannya dengan nilai sangat baik dan sangat layak untuk digunakan. Aspek penilaian untuk produk tersebut adalah konten soal, tampilan produk dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD. Pada aspek konten soal, soal yang disajikan harus sesuai dengan materi pelajaran, antara soal dan jawaban yang disajikan harus sesuai. Untuk itu dalam menyajikan quize dalam bentuk *wordwall* ini selain dibutuhkan keterampilan dalam mendesain produk, juga dibutuhkan keterampilan dalam mendesai konten soal. Soal yang disajikan jangan menimbulkan miskonsepsi siswa. Kemampuan pembuatan soal ini perlu dimiliki oleh guru. Guru-guru perlu berlatih dalam penyusunan soal yang baik, karena ini merupakan salah satu bagian dari kompetensi yang harus dikuasi oleh guru, yaitu kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik ini terlihat dari kemampuan guru dalam merencanakan, memproses dan mengevaluasi pembelajaran. Sehingga dalam hal ini guru berperan sebagai perencana, pemroses dan evaluator (Purnanto dan Mahardika, 2016).

Sebagai evaluator guru harus mampu melakukan penilaian terhadap seluruh proses pembelajaran, baik menilai pencapaian kompetensi peserta didik, penyusunan laporan kemajuan hasil belajar yang dapat digunakan untuk perbaikan dan koreksi proses pembelajaran. Mengukur hasil belajar siswa

juga sejalan dengan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dikemas dengan media yang menarik yang menimbulkan siswa antusia dalam pembelajaran, salah satunya disajikan dalam *wordwall*.

Wordwall yang disajikan untuk siswa SD harus sesuai dengan karakteristik usia mereka, misalnya dari tampilan warna, ukuran dan jenis huruf, bahasa yang digunakan, karakter tokoh dan panjang pendeknya redaksi kalimat. Hal ini perlu dipertimbangkan agar *wordwall* ini tidak membosankan bagi siswa. Karakteristik anak usia kelas 2 SD menurut Aeni (2022) bahwa dari aspek perkembangan kognitif pada usia ini ditandai dengan meningkat pesatnya daya kritis anak dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, sedangkan dari aspek social emosional anak sangat ingin diterima oleh teman sebayanya dan banyak mencoba berbagai kepribadian baru untuk mengetahui mana yang paling cocok baginya. Karakteristik perkembangan agama usia ini menurut Darajat (2003) bahwa kepercayaan anak pada Tuhan bukan berdasarkan hasil pemikirannya melainkan sikap emosi yang membutuhkan pelindung. Hubungannya dengan Tuhan bersifat emosial dan individual, sehingga terlihat dari doanya yang bersifat pribadi dan anak akan sangat bahagia dan gembira jika ikut serta atau diikutikan pada kegiatan-kegiatan keagamaan yang menarik baginya.

Tahap Diseminasi (*Desaminate*)

Setelah uji coba terbatas dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan tahap desiminasi yang dilakukan kepada 27 siswa kelas 2 SDN Pakuwon 1 dan 27 siswa kelas 2 SDN Sukaraja

1. Hasil penilaian pengguna oleh guru PAI SDN Pakuwon 1 dan Sukaraja 1 memperoleh persentase skor sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru PAI SDN Pakuwon 1 dan Sukaraja 1 Terhadap Produk Media Games Edukatif *Wordwall* Untuk Materi PAI Kelas 2 SD Pada Tahap Desiminasi

No	Aspek Penilaian	Nilai								Catatan	
		SDN Pakuwon 1				SDN Sukaraja 1					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	KONTEN SOAL										
	1. Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan				√				√		
	2. Kesesuaian soal dengan option jawaban				√				√		
	3. Ketepatan penulisan redaksi soal				√				√		
	4. Ketepatan penulisan redaksi jawaban				√				√		
	5. Ketepatan penggunaan huruf kapital				√			√			
	6. Ketepatan penggunaan tanda baca				√				√		
2	TAMPILAN PRODUK										
	1. Kemenarikan suara music			√				√			
	2. Kemenarikan tokoh				√				√		
	3. Kemenarikan desain warna			√					√		
	4. Kemenarikan desain gambar				√				√		
	5. Kemenarikan desain tulisan				√				√		
	6. Kemenarikan jenis permainan			√					√		
3	KESESUAIAN DENGAN KARAKTERISTIK SISWA KELAS 2 SD										
	1. Ukuran huruf			√				√			
	2. Panjang teks soal				√				√		
	3. Panjang teks jawaban				√			√			
	4. Jenis permainan				√				√		
	5. Jumlah soal				√				√		
	6. Durasi waktu			√					√		
Jumlah				12	56						
Scor perolehan			68				68				
Nilai			94%				94%				
Kriteria			Sangat Baik				Sangat Baik				

Kegiatan observasi terhadap siswa juga dilakukan untuk mengetahui pemahaman dan sikap siswa dalam proses pembelajaran menggunakan games edukatif *wordwall*. Berdasarkan hasil uji coba di SDN Pakuwon I, pemahaman siswa yang mendapatkan skor 4 diperoleh jumlah persentase 78 %, artinya hampir seluruh siswa SDN Pakuwon I mampu

menjawab pertanyaan pada *wordwall* dengan sangat baik. Demikian pula dilihat dari aspek sikap siswa dengan skor 4 diperoleh jumlah persentase 81%, artinya hampir seluruh siswa kelas 2 SDN Pakuwon I bersikap sangat baik dalam melakukan proses pembelajaran di kelas berbantuan media games edukatif *wordwall*. Sedangkan, berdasarkan hasil uji coba di SDN

Sukaraja I, pemahaman siswa yang mendapatkan skor 4 diperoleh jumlah persentase 81 %, artinya hampir seluruh siswa SDN Sukaraja I mampu menjawab pertanyaan pada *wordwall* dengan sangat baik. Demikian pula dilihat dari aspek sikap siswa dengan skor

4 diperoleh jumlah persentase 81%, artinya hampir seluruh siswa kelas 2 SDN Sukaraja I bersikap sangat baik dalam melakukan proses pembelajaran di kelas berbantuan media games edukatif *wordwall*. Data tersebut dapat dilihat pada table 4 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Kelas 2 SDN Pakuwon 1 dan Sukaraja 1 Saat Desiminasi

No	Siswa	Pemahaman								Sikap							
		SDN Pakuwon 1				SDN Sukaraja 1				SDN Pakuwon 1				SDN Sukaraja 1			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Siswa 1		√			√					√			√			
2.	Siswa 2	√				√				√				√			√
3.	Siswa 3	√				√				√				√			
4.	Siswa 4		√			√				√				√			
5.	Siswa 5	√				√				√				√			
6.	Siswa 6	√				√				√				√			
7.	Siswa 7	√						√		√						√	
8.	Siswa 8	√				√				√				√			
9.	Siswa 9	√				√				√				√			
10.	Siswa 10		√			√	√				√			√			
11.	Siswa 11	√						√		√				√			√
12.	Siswa 12	√				√				√						√	
13.	Siswa 13	√				√	√			√				√			
14.	Siswa 14	√				√				√				√			
15.	Siswa 15	√				√				√				√			
16.	Siswa 16	√				√					√			√			
17.	Siswa 17	√				√				√				√			
18.	Siswa 18		√			√	√				√			√			√
19.	Siswa 19	√				√				√				√			
20.	Siswa 20	√				√				√				√			

21. Siswa	√		√		√		√	
21								
Jumlah Siswa	16	5	22	5	17	4	22	5
% siswa	76%	24%	81%	19%	81%	19%	81%	19%

Pada tahap uji coba terbatas dan tahap desiminasi produk, dilakukan observasi terhadap sikap dan pemahaman (yaitu menilai penggunaan produk *wordwall*). Berdasarkan hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam pemahaman yang sangat baik, yaitu mampu menjawab soal-soal yang ada pada *wordwall* dengan indicator ketepatan dalam menjawab pertanyaan pada *wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi terlihat dari hasil belajar dan mampu juga mengaktifkan siswa, hal ini diperkuat juga dari hasil penelitian yang ditunjukkan oleh Maghfiroh (2018). Untuk itu aplikasi *wordwall* ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Selain sebagai alat evaluasi *wordwall* juga dapat berfungsi sebagai sumber belajar dan media pembelajaran (Sari, Yarza, 2021).

SIMPULAN

Desain aplikasi interaktif games edukatif *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk memahami materi PAI di SD dirancang berdasarkan 1) analisis kebutuhan guru terhadap jenis dan model media pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk siswa SD. Dari hasil analisis didapatkan bahwa aplikasi *wordwall* perlu didampingi dengan media yang berisi bahan ajar, maka dibuatlah video pembelajaran pendamping *wardwall* 2) analisis kurikulum, yaitu menganalisis Kompetensi Dasar yang akan dikembangkan melalui media *wordwall*. Kemampuan siswa dalam memahami materi PAI di SD dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi interaktif games edukatif *wordwall* dinilai sangat baik karena dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada *wordwall* jawaban benar, menentukan jawaban

sendiri (tidak dibantu), tidak memerlukan waktu lama untuk menjawab.

REKOMENDASI

1. Guru SD

Guru dapat melakukan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media yang berbasis teknologi seperti *wordwall* dengan mengupgrade kemampuan IT supaya menunjang kepada kompetensi pedagogik guru dalam membuat perangkat pembelajaran, salah satunya dalam membuat media pembelajaran yang berbasis IT. Selain itu, jika akan menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran, maka sebaiknya didampingi dengan video pembelajaran yang berfungsi sebagai bahan ajar.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini menjadi inspirasi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian pada bidang inovasi pembelajaran, sehingga disarankan kepada para peneliti juga perlu kreatif dalam menggali ide-ide sebagai bahan penelitian serta dapat membuka peluang untuk berkolaborasi di dalam penelitian bidang ke SD an.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian Inovasi Pembelajaran ini dibiayai oleh Dana Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Tahun Anggaran 2022 dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 0832/UN40/PT.01.02/2022

DAFTAR PUSTAKA

- Achadi, M. W. (2018). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Al-Ghazali* 1(1):152–67.
- Aeni, A. N., D. Aprilia, N. A. Putri, and A. Ariyanti. (2022). “Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif,

- Smart Dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later Dalam Pandangan Ekonomi Islam Sebagai Sarana Edukatif Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22(2):1041–44. doi: 10.33087/jiubj.v22i2.2258.
- Aeni, A. N., J. A. Juneli, E. Indriani, I. N. Septiyani, and R. Restina. (2022). Penggunaan E-Book Kijubi (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):1214–22. doi: 10.35931/am.v6i4.1113.
- Aeni, A. N. (2022). *Perkembangan Peserta Didik SD*. Bandung: UPI Press.
- Aribowo, E. K. (2021). Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai Dari Quiz, Wordsearch, Hingga Anagram. *Erickunto.Com* 3. Retrieved (<https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asiah, N. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui E-Learning Di SMA Budaya Bandar Lampung. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 6(1), 93.
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Ruswandi, U., and Arifin, B. S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9(1):63. doi: 10.36667/jppi.v9i1.542.
- Creswell, J. W., Vicki, L., & Plano, C. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*, 31. Thousand Oaks: SAGE.
- Darajat, Z. (2003). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Effendi, D., and Achmad, W. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21.” Pp. 125–29 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Palembang: Program Sekolah Pasca SARjana Universitas Negeri Palembang.
- Fakhrudin, A. A., Mochammad, F., and Lailatul, M. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. doi: 10.29240/jba.v5i2.2773.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. Universitas Islam Negeri Sulthan.
- Gamayanti, Z. (2021). Wordwall ‘Solusi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Yang Lebih Interaktif. Retrieved (<https://hightechteacher.id/wordwall-solusi-untuk-pembelajaran-jarak-jauh-yang-lebih-interaktif/>).
- Hasnussaadah, H. (2021). Strategi Pembelajaran E-Learning Di Era Digital. *IQRA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(1):10–16. doi: 10.26618/iqra.
- Julita; P., & Pebria, D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai MEDIA Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation* 2(2):227–39. doi: 10.46229/elia.v2i2.
- Madjid, A. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan* 4(1):64–70.
- Miles, B. Mathew., Huberman, M. (1984). *Qualitative Data Analysis: A*

- Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publication Bavelry Hills.
- Muhaimin, Dkk. (2008). *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. Bandung: remaja Rosdakarya.
- Nadia, A.I; Afiani, K.D.A; Naila, I. (2022). "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemic Covid-19." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. doi: 10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.
- Ngongo, V. L., Taufiq, H., and Wijayanto. (2019). Pendidikan Di Era Digital. Pp. 999–1015 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*. Vol. 2. Palembang: Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2852–60. doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.
- Nurjanah, N. E., and Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia* 6(1):66–77.
- Pratiwi, Z. I., & Maharani, D. (2020). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Higher Order Thingking Skill (HOTS) (Studi Analisis Pada Kelas XI Di SMA Dharma Karya UT Tangerang Selatan. *Jurnal Qiro'ah* 10(2):57–72. doi: <https://doi.org/10.33511/qiroah.v10n2.57-72>.
- Purnanto, A. W., & Mahardika, A. (2016). Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare Quiz Creator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Malang. *Warta LPM*, 19(2), 141–48.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65–74. doi: <http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>.
- Rizal, A. S. (2014). Perumusan Tujuan Sebagai Basis Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam. *Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12(2).
- Rizkia, F. S. (2020). Belajar Dan Bermain Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall. *Jurnalpost.Com*.
- Rusmana, M. A., dkk. 2020. *Pengembangan Pembelajaran PAI Di Era Digital*. Banyumas: Amerta Media.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–99.
- Sari, W. & Ika, Y. (2021). Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–10.
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *ISoLEC 2021 Proceedings: Digital Transformation in Language, Education, and Culture: Challenges and Opportunities*, 5(2014), 159–66.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 05(01), 151–68.
- Sulistiyowati, E. (2012). Pembelajaran PAI Di



- Sekolah Dasar. *Al-Bidayah*, 4(1), 63–76.
- Syarif, M. (2017). Penguatan Pendidikan Agama Islam (PAI) Sebagai Kurikulum Inti Di Sekolah. *Jurnal Pigur*, 2(1), 194–202.
- Tiari, D. A., Nunuk, S., and Suharno, S. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia Dan Fungsinya. *Teknodika*, 14(1), 22. doi: 10.20961/teknodika.v14i1.34696.
- Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Tunisissa, I. F., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Gamasis (Games Anak Islami) Dengan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar Bin Khattab Di Kelas 6 SD. *Jurnal PEndidikan Dasar* 12(02), 184–92. doi: <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- Yasri, R. A., Ambiyar, A., and Mulianti, M. (2019). Penerapan Video Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Shield Metal Arc Welding. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(1), 31–38. doi: 10.24036/jptk.v2i1.4923.
- Zuhairini, dkk. (1983). *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.