

Literatur Review Penggunaan Aplikasi Wordwall Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PAI

Fadilatul Alfusanah¹, Koderi², Agus Jatmiko³, Ihsan Mustofa⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

alfusanahf@gmail.com¹, koderi@radenintan.ac.id², agusjatmiko@radenintan.ac.id³,
ihsanmustofa790@gmail.com⁴

ABSTRACT; *The use of learning technology needs to be managed so that learning objectives can be achieved effectively. One way to increase students' focus and interest in learning activities, especially in PAI learning, is by utilizing elements in games in learning media on the wordwall website platform. This research aims to describe the learning process using wordwall interactive media in PAI lessons and also the effectiveness of using wordwall media as an interactive medium for students to understand PAI subject concepts. Wordwall interactive media was chosen in this research because of its usefulness and very diverse features that can be used in teaching and learning activities. This research uses a literature review research method, namely by collecting data in the form of journals, articles and other sources related to the research topic. The findings in this research are that using a website-based Wordwall application is the best solution for providing in-depth understanding and studying PAI lessons as a whole. The wordwall application has an important role in learning activities and is able to associate feelings of fun in the learning process. Apart from that, the Wordwall application is able to form collective knowledge for students, increase students' motivation in doing assignments, can increase students' imagination and teachers can be more creative and continue to innovate in using learning media.*

Keywords: *Wordwall Website, Interactive Media, PAI Learning.*

ABSTRAK; Pemanfaatan teknologi pembelajaran perlu disiasati agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Salah satu cara untuk meningkatkan fokus dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran PAI adalah dengan pemanfaatan elemen yang ada dalam game pada media pembelajaran pada platform *wordwall website*. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *wordwall* pada pelajaran PAI dan juga efektifitas penggunaan media *wordwall* sebagai media interaktif untuk peserta didik dapat memahami konsep-konsep mata pelajaran PAI. Media interaktif *wordwall* dipilih dalam penelitian ini karena kegunaannya dan fitur yang dimiliki sangat beragam untuk dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian literature review, yaitu dengan mengumpulkan data berupa jurnal, artikel dan sumber lain yang terkait dengan topik penelitian. Penemuan pada penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* berbasis website merupakan solusi terbaik untuk

memberikan pemahaman yang mendalam serta menelaah pelajaran PAI secara menyeluruh. Aplikasi *wordwall* memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mengasosiasikan perasaan fun dalam proses pembelajaran. Selain itu aplikasi *Wordwall* mampu membentuk pengetahuan kolektif bagi peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan tugas, dapat meningkatkan daya imajinasi peserta didik dan guru dapat lebih kreatif dan terus berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci: *Wordwall* Website, Media Interaktif, Pembelajaran PAI.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran nyaman untuk peserta didik aktif mengeksplorasi kemampuan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan dan akhlak mulia untuk bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Fungsi Pendidikan Nasional dituangkan dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi, “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”(Ariani, 2019). Pada dasarnya pendidikan di Indonesia memuat pendidikan berkarakter sesuai dengan budaya di Indonesia, sejalan dengan pembelajaran abad 21.

Indikator kualitas suatu negara salah satunya ditentukan oleh faktor pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, cendekia dan demokratis. Tuntutan terhadap kualitas pendidikan turut serta menjadi alasan bahwa sebuah negara perlu melakukan perubahan pola pendidikan yang bersinergi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini (Hilda Rafika Waty, 2023). Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di masa modern ini sangat penting karena membantu dan melengkapi proses belajar mengajar secara praktis dan modern. Teknologi informasi dan komunikasi bertindak sebagai wahana pembelajaran untuk menyampaikan materi pendidikan secara cepat, tepat, dan efisien.

Kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam

ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi salah satu produk teknologi yang dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran adalah komputer dengan bertujuan sebagai meningkatkan mutu pendidikan (Zamroni et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu mengambil, mengolah, menyimpan, hingga menyajikan data dengan cepat, tepat, dan efisien. Selain itu, teknologi informasi dapat meningkatkan minat belajar anak dengan tampilan yang lebih menarik, memudahkan proses belajar dengan informasi yang lebih luas, dan membuat peserta didik lebih nyaman dan tidak terkesan jenuh atau monoton. Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga memiliki beberapa manfaat untuk kelangsungan pembelajaran, seperti dapat menjadi jawaban atas permasalahan akses, kualitas, dan keadilan sosial di bidang pendidikan. Teknologi pembelajaran digital berbasis teknologi dapat menjadi salah satu isu prioritas dalam adaptasi pandemi Covid-19, yang dapat membantu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Teknologi pendidikan adalah suatu penerapan teknologi yang mendukung kegiatan atau pengajaran sebagai alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Aplikasi teknologi pendidikan sangat relevan bagi pengelolaan pendidikan pada umumnya dan kegiatan belajar mengajar pada khususnya (Rahmania et al., 2023). Pada penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan menarik bagi siswa, didukung dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara teoritis dan praktis. Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik bagi diri sendiri, bangsa dan negara sehingga mampu bersaing dan berkompetensi dengan negara lain. Pada era globalisasi, perkembangan teknologi menjadi semakin pesat dan tidak dapat dihindari. Pengaruh yang luarbiasa dari perkembangan teknologi juga membutuhkan peran pemerintah dalam menyesuaikan mutu pendidikan. Selain itu, dalam dunia pendidikan guru juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

Media dalam pembelajaran memiliki arti dan pengaruh yang teramat besar terkait indera siswa. Media bukan sekedar penghantar materi, akan tetapi sebagai sara yang dapat membangkitkan imajinasi, minat dan membawa peserta didik agar mampu tercipta suasana yang menyenangkan dan menggemburkan (Hamidi et al., 2023). Media pembelajaran tidak terlepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK.

Guru memiliki peran penting dalam berbagai bagian kehidupan tanggung jawab seorang guru sangatlah besar. Apalagi pada era modern ini yang tidak lepas dari canggihnya kemajuan digital. Inovasi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah keniscayaan, karena sangat penting merubah cara pandang kita terhadap pendidikan dan ilmu pengetahuan, sebab ketika pendidikan tanpa pembaharuan akan menyebabkan stagnasi pendidikan (Zabidi, 2019). Oleh karena itu, peningkatan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran menjadi salah satu prinsip yang sangat penting untuk diterapkan, guna menciptakan hal-hal baru dalam proses pembelajaran. Peran seorang guru dengan kompetensi yang dimiliki yaitu *transfer of knowledge* dan *agent of change*, dengan peran tersebut guru harus selalu tanggap dan responsif terhadap berita dan wacana teraktual dan guru juga harus bisa menguasai media-media dan aplikasi yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam pelaksanaannya masih menunjukkan berbagai permasalahan yang kurang menyenangkan. Seperti halnya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah saat ini masih sebatas sebagai proses penyampaian mengenai pengetahuan tentang Agama Islam, selain itu hanya permasalahan yang terjadi tersebut yaitu karena model pembelajaran ceramah yang diterapkan kurang efektif dengan apa yang dibutuhkan peserta didik.

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah sangat penting bagi pertumbuhan pendidikan karakter peserta didik. Pengembangan pelaksanaan Pendidikan Agama Islam perlu ditingkatkan, baik dari segi konten atau SDM pendidik maupun dari segi metode pengajarannya (Khoriyah & Muhid, 2022). Dalam penyampaian materi pembelajaran PAI, harapannya peserta didik tidak hanya mengerti tentang konsep materi namun mampu dan mau mempraktikkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam pembelajaran PAI tidak hanya mendalami aspek kognitif namun aspek sikap dan keterampilan sangat diperhitungkan. Sehingga memiliki nilai ujian yang sempurna belum bisa dikatakan berhasil apalagi nilai sikap keterampilan masih kurang.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu pendidikan yang perlu ditanamkan sejak dini, karena berkaitan dengan akidah dan akhlak siswa dan merupakan pendidikan yang berkaitan dengan peribadatan agama Islam pada umumnya pengajaran pendidikan agama Islam, hanya diajarkan dengan metode ceramah konvensional yang monoton. Padahal pada kenyataannya pembelajaran PAI, siswa juga membutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif,

bukan hanya internalisasi keislaman semata. Hal inilah yang menjadikan siswa menjadi jenuh dan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. pembelajaran PAI yang kurang menarik akan memberikan dampak hasil belajar dan kualitas pembelajaran yang kurang baik pula, karena akan memberikan pengaruh pada tujuan inti pembelajaran PAI.

Pengembangan pembelajaran interaktif disekolah-sekolah umum maupun di madrasah khususnya pada mata pelajaran PAI sangat kurang dan jarang ada guru yang ingin membuat multimedia interaktif. Karena masih banyak pendidik yang awam dalam dunia digital, perkembangan pada 2024 ini sangatlah cepat, anak-anak yang biasa menghabiskan waktu bermainnya diluar rumah, akan tetapi pada zaman sekarang hampir setiap anak lebih banyak menghabiskan waktu bermainnya di dalam rumah dengan bermain gadget atau ponsel. Dalam hal ini untuk prosen pembelajaran pada masa kini dengan perkembangan zaman perlunya untuk para guru menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran.

Dengan terjadinya pembelajaran yang tidak efektif dan interaktif sehingga peroses pembelajaran terkesan membosankan bagi para siswa maka kita sebagai pendidik perlu menggunakan strategi guna menciptakan pembelajaran yang interaktif dan membangun suasana kelas menjadi menyenangkan. Adapun strategi yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan multimedia (Latifa & Dewi, 2024). Guru dapat menggunakan multimedia seperti video, audio, dan gambar untuk membuat materi lebih menarik dan memudahkan pembelajar untuk mengerti. Dengan interaksi, guru dapat mempermudah interaksi antar pembelajar, seperti menggunakan kelompok kerja, diskusi, atau tugas grup. Mempermudah pengembangan kreatifitas: Guru dapat mempermudah pengembangan kreatifitas pembelajar, seperti menggunakan tugas-tugas yang memerlukan kreativitas, atau membantu pembelajar untuk menciptakan sendiri materi. Dan pengembangan kemampuan kreativitas dalam hal ini guru dapat mempermudah pengembangan kemampuan kreativitas pembelajar, seperti menggunakan tugas-tugas yang memerlukan kreativitas, atau membantu pembelajar untuk mengembangkan kemampuan kreativitas.

Penggunaan teknologi interaktif dalam pendidikan telah mendorong pemikiran ulang tentang bagaimana orang belajar dan bagaimana lingkungan baru dapat membantu proses pembelajaran. Salah satu elemen inti dalam pembelajaran interaktif adalah penggunaan informasi visual dan verbal yang lebih luas, yang disebut pembelajaran multimedia. Mayer (2001) mengajukan teori kognitif pembelajaran multimedia dan berpendapat bahwa orang

belajar lebih baik ketika informasi visual dan informasi verbal digabungkan secara efektif. Namun pembelajaran interaktif melibatkan lebih dari sekedar informasi visual dan verbal (Chu & Ramírez, 2012).

Dalam hal ini seorang guru selain memiliki kemampuan teknologi dan komunikasi mengajar yang baik, guru juga harus mampu menerapkan metode pengajaran yang baik. dengan penerapan metode pengajaran yang baik dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media multimedia teknologi, khususnya dalam pemanfaatan *wordwall* sebagai alternatif menarik karena mampu memberikan representasi visual yang jelas terhadap konsep-konsep seni budaya, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik (Sriwahyuni et al., 2023).

Wordwal websitel adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif (Puspita Dewi et al., 2023). *Wordwall* tidak hanya menyajikan informasi statis, melainkan mencakup penggunaan gambar dan ilustrasi untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. dengan fokus pada visualisasi kata-kata dan konsep, *wordwall* memperkaya cara siswa memahami seni budaya. Dengan menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan dapat diakses secara interaktif maka peserta didik dapat berbagi ide dan pengetahuan mereka sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang kolaboratif.

Berikut ini beberapa kelebihan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. dengan mengaplikasikan *wordwall* pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran efektif dan mudah digunakan aplikasi *wordwall*, pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, dan dengan penggunaan aplikasi ini dapat mengembangkan potensi keterampilan bak bagi peserta didik maupun guru sendiri.

Selain manfaat dalam penggunaan aplikasi *wordwall* berbasis *website* dalam pembelajaran tentunya ada hambatan dalam penggunaannya, adapun hambatannya adalah mengenai perlengkapan, yaitu dalam penggunaan *wordwall* memerlukan perlengkapan yang tinggi, seperti komputer, printer dan lain-lain. Kemudian dalam manajemen waktu, dalam membuat media pembelajaran menggunakan *wordwall* memerlukan waktu yang lama, karena proses pembuatan template dan pengaturan aplikasi. Kemudian kompetensi, dalam penggunaan *wordwall* memerlukan kompetensi yang tinggi dalam menggunakan aplikasi interaktif,

sehingga guru harus memiliki kompetensi yang cukup untuk menggunakan aplikasi ini. Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media aplikasi wordwall berbasis website maka guru harus memperhatikan perlengkapan yang diperlukan dan kompetensi yang diperlukan dan perlunya manajemen waktu dengan baik.

Seorang guru PAI idealnya harus mahir dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran online guna menciptakan iklim belajar yang berkualitas. Media dengan *Wordwall* adalah aplikasi pembuat game edukasi yang mudah digunakan dan tersedia berbagai fitur di dalamnya (Hilda Rafika Waty, 2023).

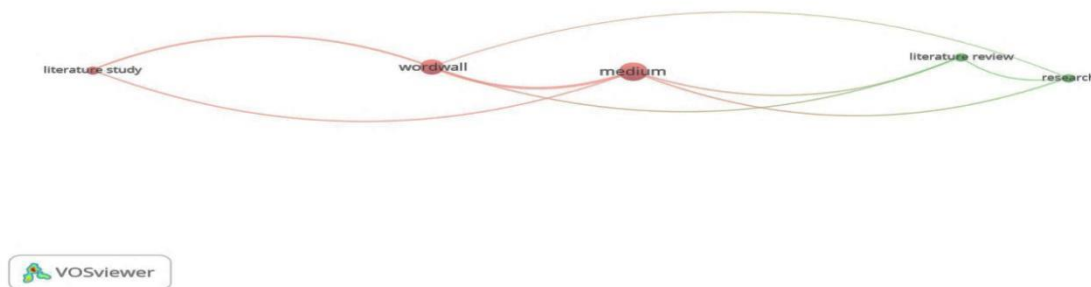
Dengan adanya media aplikasi *wordwall* berbasis *website* dirancang untuk memudahkan dan membantu guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami berbagai metrik yang terkait aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada mata pelajaran PAI. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Rifatul Khoiriyah dan Abdul muhid menyatakan bahwa dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* berbasis *website* dapat memberikan solusi terbaik untuk memberikan pemahaman yang mendalam serta menelaah pelajaran PAI secara menyeluruh dan membangun suasana kelas menjadi fun sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. (Khoiriyah & Muhid, 2022)

Dengan demikian menggunakan aplikasi *wordwall* berbasis *website* dalam pembelajaran PAI mampu mengasosiasikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak tertekan dalam mengerjakan soal maupun latihan dalam proses pembelajaran. selain itu aplikasi *wordwall* juga mampu membentuk pengetahuan kolektif bagi peserta didik, meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas. Aplikasi *wordwall* berbasis *website* ini memiliki kelebihan yakni tidak terbatas pada ruang kelas. Dalam hal ini memberi keuntungan yaitu dapat mempermudah mengembangkan pola pikir peserta didik, dan dapat membantu untuk mengembangkan fisik serta meningkatkan tingkat keterlibatan di ruang kelas dan kegiatan pembelajaran menjadi interaktif dan tidak membosankan.

Pada hakikatnya, penggunaan media ajar berbasis digital Wordwall dewasa ini sudah banyak dimanfaatkan oleh para pengajar di berbagai tingkatan sekolah, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Rif'atul Khoiriyah & Abdul Muhid, 2022). yang berfokus pada Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Wordwall Website* di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh. Melalui penelitiannya dapat disimpulkan bahwa dengan inovasi

teknologi pembelajaran dengan menggunakan *wordwall website* mampu membentuk pengetahuan kolektif bagi siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas walaupun terbatas ruang kelas atau pembelajaran jarak jauh.

Merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan terkait *wordwall* tersebut, maka penelitian yang berfokus pada media teknologi pembelajaran interaktif *wordwall* dalam pembelajaran PAI. Berangkat dari persoalan tersebut, urgensi penelitian bertujuan untuk menguraikan proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *wordwall* pada pelajaran PAI dan juga efektifitas penggunaan media *wordwall* sebagai media interaktif untuk peserta didik dapat memahami konsep-konsep mata pelajaran PAI. Media interaktif *wordwall* dipilih dalam penelitian ini karena kegunaannya dan fitur yang dimiliki sangat beragam untuk dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, pengukuran tingkat pemahaman pemelajar terhadap materi yang disampaikan juga dapat diakomodasi dan dibuatkan laporan didalam *wordwall*. Dengan keunggulan yang dimiliki tersebut, maka urgensi pemilihan media digital *wordwall website* sebagai media interaktif juga berelevansi sebagai meminimalisir kejenuhan dalam pembelajaran terutama pada pelajaran PAI.



Berdasarkan hasil pencarian pada platform diperoleh hasil penelitian terdahulu yang relevan melalui *Publish or perish* dengan kata kunci Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Website*, Media Pembelajaran Interaktif, dan Pembelajaran PAI. Pada tahun 2019-2024, ditemukan total link strength 52. Oleh karena itu peneliti berasumsi bahwa literatur review dengan judul Literatur Review Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Website* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PAI belum banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Dari hasil analisis penelitian di atas dapat diketahui bahwa judul penelitian terkait

literature review tersebut masih layak untuk dijadikan bahan untuk dilakukan penelitian karena penelitian tersebut masih jarang diteliti

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian literature dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus permasalahan yang ditemukan. Menurut Creswell, John menyatakan bahwa kajian literatur adalah deskripsi teori yang memuat informasi baik masa lalu maupun masa kini yang berbentuk resume tertulis maupun artikel, jurnal, dan buku maupun dokumen yang menjadi pendukung dan terorganisasi dalam topik yang dibutuhkan pada penelitian (Khoriyah & Muhid, 2022). Dari data-data literatur yang diperoleh peneliti kemudian disatukan dan diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan penelitian, kemudian dianalisis dengan cara menggabungkan argumen-argumen dari literatur dan dirangkai menjadi jawaban atas kebutuhan dalam penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian literature review atau penelitian kepustakaan, yaitu pada penelitian ini mengandalkan bahan pustaka sebagai sumber data dalam menjawab permasalahan mengenai Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Website* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PAI guna menciptakan inovasi teknologi pembelajaran yang dapat dilakukan guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif. Metode analisis data dalam penelitian ini secara deskriptif, guna mendeskripsikan media teknologi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tahap pada penelitian ini yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang sesuai dengan judul penelitian. Kemudian bahan atau data tersebut dibaca dan dikaji serta dicatat dan ditarik kesimpulan terkait penggunaan Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Website* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Website* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PAI

Media pembelajaran tidak terlepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial budaya maupun pendidikan.

Wordwall adalah salah satu media digital interaktif yang banyak dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, tidak terkecuali pada pembelajaran mata pelajaran PAI. *Wordwall*

berbentuk situs web, *wordwall* dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi ajar dan juga menguji pemahaman pemelajar melalui tugas atau kuis yang diberikan secara simultan. Selanjutnya, evaluasi dan penilaian juga dapat langsung diakses oleh para pemelajar apabila pengajar sudah mengaktifkannya.

Wordwall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Aplikasi Wordwall adalah aplikasi yang menarik, interaktif dan mendidik. Aplikasi ini merupakan game untuk browser yang berisi game berbasis kuis seperti menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Wordwall merupakan game edukatif dan interaktif yang menarik dan benar-benar masuk akal untuk perencanaan contoh hanya sebagai perangkat evaluasi.

Media Wordwall diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran PAI. Selain itu, untuk melihat perkembangan kemampuan siswa, *Wagstaff* menjelaskan bahwa wordwall adalah salah satu aplikasi berbasis web yang bisa digunakan. Game dimainkan pada dasarnya untuk hiburan, kesenangan, tujuan persiapan, pelatihan, dan peragaan ulang. Game dapat mempertajam wawasan dan kemampuan otak besar siapapun yang memainkannya Oleh karena itu, penting untuk membuat game edukatif yang langsung dipelajari dalam latihan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang kreatif diharapkan dapat membangun inspirasi dan prestasi siswa dalam mengikuti sistem pembelajaran (Winarmi A. T & A, 2020). Salah satu kemajuan inovasi pembelajaran untuk memperluas inspirasi siswa agar memiliki partisipasi dalam pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan untuk mempercepat pencapaian dalam belajar, Media ini dapat dimaksudkan untuk lebih mengembangkan latihan-latihan pembelajaran kelompok dan juga dapat mengikutsertakan siswa dalam latihan pembuatan dan penggunaannya (Y.R & A. S, 2017). Media pembagi kata merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat lebih mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai materi. Dengan memanfaatkan wordwall, siswa dapat menumbuhkan kemampuan membaca dan mengarang yang dasar dan dinamis. Siswa yang mengalami kesulitan dalam mengamati *wordwall* sebagai semacam bahan perspektif. Oleh karena itu aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu sarana dan media pembelajaran yang diminati oleh para siswa, selain dapat membantu pencapaian belajar, penggunaan aplikasi *Wordwall* juga diharapkan dapat

memberikan kemajuan bagi siswa dengan tujuannya agar mereka lebih menyukai mata pelajaran PAI.

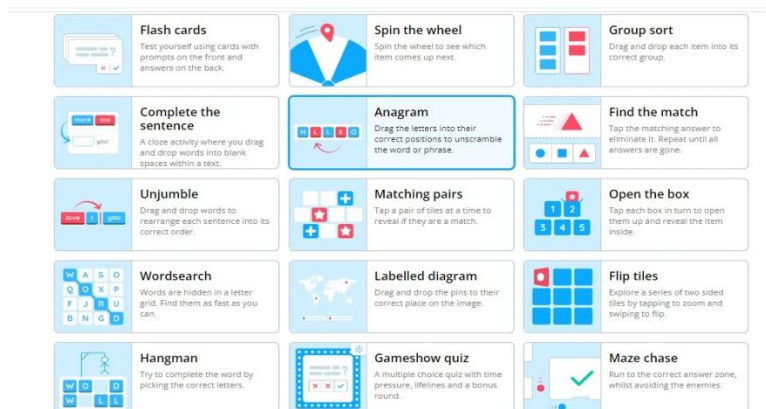
a. Fitur dan template yang ada pada aplikasi wordwall bervariasi.

Fitur yang disajikan oleh Wordwall sangat lengkap mulai dari Anagram, kuis, teka teki, pencarian kata, pilihan ganda dengan tekanan waktu. Ada 18 (delapan belas) elemen atau layout game, lebih spesifiknya: (Ian & Pabri, 2021)

- 1) Elemen koordinat, yaitu permainan yang disederhanakan atau kecocokan kapasitas atau definisi.
- 2) *The Open the Crate include*, yaitu permainan untuk mengetahui substansi kasus dengan mengetuk kotak-kotak yang tersedia.
- 3) *Irregular Cards* meliputi, yaitu permainan menghitung kartu yang disusun kembali secara alami.
- 4) Sorotan kata yang diatur ulang, yaitu menempatkan huruf-huruf dalam situasinya seperti yang ditunjukkan oleh jalannya tindakan.
- 5) *Named Graph* meliputi, yaitu mengorkestrasikan gambar menggunakan strategi yang disederhanakan.
- 6) Sorotan pesanan, yang seperti intuitif tetapi ditempatkan di bagian yang dapat diakses.
- 7) *Test include*, yaitu permainan dengan banyak keputusan.
- 8) Perhatikan Sorotan Pertandingan, yaitu bermain dengan menjodohkan tanggapan yang terdapat pada media yang ada.
- 9) Sorotan *Matching Sets*, yaitu putaran ubin yang cocok dengan mengetuk hingga responsnya benar.
- 10) *Missing Word* termasuk, yang merupakan permainan intuitif yang digabungkan ke kotak kosong yang dapat diakses.
- 11) *Wordsearch* meliputi, yaitu permainan untuk mengamati huruf-huruf yang disembunyikan dalam matriks.
- 12) Sorotan Permintaan Peringkat, yang merupakan putaran hal-hal intuitif hingga permintaan benar.
- 13) *Arbitrary Wheel* meliputi, yaitu permainan memutar roda.

- 14) Sorotan *Gathering Sort*, yang merupakan permainan intuitif untuk mengelompokkan setiap balasan dalam sebuah pertemuan.
- 15) *Unjumble highlight*, yaitu rangkaian kata yang intuitif sehingga menjadi susunan kalimat yang tepat.
- 16) Sorotan *Tes Gameshow*, yang merupakan permainan yang diselesaikan dengan durasi waktu yang ada.
- 17) Sorotan *Labyrinth Pursue*, yaitu permainan berlari menuju respon yang tepat saat berusaha menjauh dari musuh.
- 18) Elemen pesawat, yaitu permainan dengan menyentuh lapisan atau memanfaatkan baut pada konsol untuk menerbangkan pesawat ke respons yang benar sambil menghindari beberapa respons yang tidak dapat diterima (Ian & Pabri, 2021).

Adapun tampilan *wordwall* sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Platform Wordwall

- b. Kelemahamaman dari aplikasi ini adalah: (S et al., 2021)
 - a) Dimensi teks di Wordwall tidak dapat diubah sehingga mengikuti format saat ini.
 - b) Wallpaper kurang cerah. gaya presentasi yang mendasari di Wordwall kurang indah, hanya warna biru yang dominan sehingga mengurangi daya pikat penampilannya.
 - c) Dengan adanya *situs platform wordwall* ini menjadikan guru tidak berinovasi dan hanya monoton mengikuti tamplate di website tersebut.
- c. Manfaat aplikasi Wordwall pada pembelajaran adalah :

- a) Pembelajaran menjadi menyenangkan dan menghibur serta menarik peserta didik untuk terus belajar, serta dapat menambah semangat dan menjauhkan dari rasa bosan, karena media yang digunakan sangat edukatif.
- b) Membuat guru lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi ini.
- c) Mudah diaplikasikan, baik di laptop maupun gadget. Dapat dikases dimanapun dan kapanpun (I & T, 2022).
- d) Penerapan media wordwall berbasis website ini dapat menjadi alternative sebagai pendidik dalam meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran daring sehingga hasil belajar menjadi optimal. (I.K, 2021) (I. K. Sari, 2021)

2. Efektifitas Penggunaan aplikasi *Wordwall Website* pada mata pelajaran PAI.

Dalam era digital yang terus berkembang, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Salah satu inovasi yang telah menunjukkan efektivitasnya adalah penggunaan aplikasi Wordwall berbasis website dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Aplikasi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara mendalam tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam mengimplementasikan wordwall sebagai media interaktif yang digunakan dalam memahami konsep mata pelajaran PAI.

Tabel 1 Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Website* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

No	Judul	Tahun	Temuan
1.	Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif	2019	Multimedia interaktif yang telah dilakukan memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan kompetensi peserta didik, baik sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hal ini menggambarkan bahwa penguasaan teknologi pendidik maupun peserta didik dapat mempengaruhi sistem pendidikan Indonesia sesuai perkembanganzaman, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2.	Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall Website</i> pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka	2022	Aplikasi <i>Wordwall</i> berbasis Website merupakan solusi terbaik untuk memberikan pemahaman yang mendalam serta menelaah pelajaran Pendidikan Agama Islam secara menyeluruh. dan mampu mengasosiasikan perasaan fun dan tidak tertekan dalam kegiatan pembelajaran, membentuk pengetahuan kolektif, dan motivasi belajar.
3.	Pengembangan Game Interaktif <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar	2022	Pengembangan game interaktif <i>wordwall</i> dapat meningkatkan akhlak terpuji siswa kelas 1 SD sehingga dengan game interaktif <i>wordwall</i> sebagai inovasi dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualits belajar peserta didik.
4.	OPTIMALISASI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF <i>WORDWALL</i> DALAM PJJ BIPA DI KEDUTAAN BESAR REPUBLIK INDONESIA DI BERN, SWISS	2023	Media ajar berbasis digital <i>Wordwall</i> dapat mendukung ketersampaian materi dan menjadi inovasi penyajian materi dan evaluasi belajar yang dinilai sebagai terobosan baru dalam pembelajaran
5.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>Wordwall</i> Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV	2024	Terdapat pengaruh pada penggunaan media interaktif <i>wordwall</i> terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Dari beberapa penelitian diatas yang telah dilakukan pada media interaktif *Wordwall* dapat diketahui bahwa Penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi peserta didik, meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini mencerminkan bahwa penguasaan teknologi oleh pendidik dan peserta didik dapat mempengaruhi sistem pendidikan di Indonesia, selaras dengan perkembangan zaman. Implementasi teknologi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pemahaman materi secara mendalam. Salah satu contoh aplikasi yang efektif adalah *Wordwall* berbasis website.

Pembelajaran yang memanfaatkan platform online dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena materi yang diberikan lebih menarik tampilannya (Fianto et al., 2024).

Dalam hal ini *wordwall* Aplikasi ini menawarkan solusi terbaik untuk memfasilitasi pemahaman menyeluruh dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, aplikasi ini mampu mengasosiasikan perasaan senang dan tidak tertekan selama kegiatan pembelajaran, yang berkontribusi pada pembentukan pengetahuan kolektif dan peningkatan motivasi belajar. Pengembangan game interaktif *Wordwall* telah menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan akhlak terpuji siswa kelas 1 SD (Olisna et al., 2022). Sebagai inovasi dalam proses pembelajaran, game interaktif ini membantu meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Media ajar digital berbasis Wordwall mendukung penyampaian materi dan menjadi inovasi dalam penyajian materi serta evaluasi pembelajaran, yang dinilai sebagai terobosan baru.

Sehingga dengan penggunaan media interaktif seperti Wordwall juga berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, integrasi teknologi ini dalam pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi tetapi juga mendukung perkembangan karakter dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, Penggunaan multimedia interaktif seperti Wordwall dalam pendidikan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi, pemahaman materi, motivasi belajar, dan pembentukan akhlak terpuji pada siswa. Inovasi ini menjadi solusi efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, serta menjadi terobosan baru dalam sistem pendidikan Indonesia.

KESIMPULAN

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall berbasis website dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, dan pembentukan karakter siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, Wordwall tidak hanya memfasilitasi penguasaan materi yang lebih baik tetapi juga mendukung perkembangan holistik siswa. Selain kelebihan dari penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran perlunya menjadi pandangan evaluasi yaitu untuk meningkatkan inovasi pada aplikasi *wordwall* untuk menyediakan fitur

untuk guru dapat membuat game sesuai dengan capaian peserta didik yang dapat lebih meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru. Oleh karena itu, sebagai inovasi dalam pendidikan, *Wordwall* ini telah menawarkan solusi praktis dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, R. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.
- Chu, S., & Ramírez, G. M. ejia. (2012). Interactive learning for graphic design foundations. *E-Learning and Digital Media*, 9(4), 345–355. <https://doi.org/10.2304/elea.2012.9.4.345>
- Fianto, Z. A., Kawuryan, S. P., Saptono, B., & Putri, G. M. (2024). *Perceptions of Elementary School Teacher Education Students on the Use of Wordwall Interactive Media as a Quiz*. 8(1), 101–109.
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>
- Hilda Rafika Waty. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint. *Journal of Management in Islamic Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583>
- I.K, S. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Urnal Basicedu*, 5(4), 2156.
- I, P., & T, W. (2022). Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Urnal Pendidikan Tambusai*, 2.
- Ian, G., & Pabri, M. (2021). Inovasi pemanfaatan Wordswall sebagai media game based learning untuk Bahasa arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 15 (01), 1.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>

- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 8362–8376.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Puspita Dewi, D., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Development of Website-Based Learning Media on the Practice of Pancasila on Student Learning Motivation. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 250–261. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4735>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- S, F., S, J., & K, F. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*.
- Sriwahyuni, N., Kafryati, B., & Angelia, N. (2023). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA (WORDWALL) PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI TINGKAT SMP (Komalasari et al ., 2021), khususnya dengan memanfaatkan Wordwall . *Wordwall menjadi*. 4(3), 3004–3015.
- Winarmi A. T, R., & A, H. (2020). *Seri pembaharuan pendidikan membangun kelas aktif dan inspiratif*. deepublish.
- Y.R, A., & A. S, C. (2017). The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*.
- Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 2019. <https://core.ac.uk/download/pdf/287372793.pdf>

Zamroni, M., Sagala, R., Akmansya, M., Erlina, E., & Koderi, K. (2023). Interactive Media Development of Articulate Storyline Application for Mts Level Arabic Learning. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 42. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2228>