

IMPLEMENTASI E-LEARNING (*WORDWALL*) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA KELAS XII MIPA 2 DI SMA NEGERI 3 SIDOARJO

Sri Wulandari*), Ristiwi Peni, Muhammad Fahmi, Fina Arrizka Ayuningtyas

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Jalan Ahmad Yani No. 117,

Jemur Wonosari, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 60237

*E_mail: buwulancandi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Peneliti menggunakan metode studi kepustakaan pada penelitian kali ini. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penggunaan media yang digunakan sebagai pemberian tugas atau soal ujian biasanya menggunakan media seperti *Whatsapp*, *Google Form*, dan *Power Point* belum mampu merangsang minat belajar peserta didik. Dalam meningkatkan keaktifan belajar dan merangsang minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sebagai media *game* edukasi seperti kuis, *matchmaking*, *pairing*, *anagram*, pengacakan kata, pencarian kata dan pengelompokan. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XII MIPA 2 di SMAN 3 Sidoarjo. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik XII MIPA 2 saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan aplikasi *wordwall* dengan tampilan yang menarik dapat membantu guru mempermudah menyampaikan materi serta mampu menumbuhkan motivasi, keaktifan, dan semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: *Wordwall*, Keaktifan Peserta didik, Pendidikan Agama Islam

IMPLEMENTATION E-LEARNING FOR ISLAMIC EDUCATION IN CLASS XII MIPA 2 SMA NEGERI 3 SIDOARJO

Abstract: This study aims to utilize learning media in teaching and learning activities in the classroom. Researchers used the library study method in this study. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The use of media for assignments or exam questions, usually using media such as *Whatsapp*, *Google Forms*, and *PowerPoint*, has yet to stimulate students' learning interest. In increasing learning activity and stimulating learning interest, students use *Wordwall* learning media as an educational game media such as quizzes, *matchmaking*, *pairing*, *anagrams*, word scramble, word search and grouping. This research was conducted on students of class XII MIPA 2 at SMAN 3 Sidoarjo. Based on the results of research that researchers have carried out, *Wordwall* is proven to be able to increase the activity of XII MIPA 2 students when learning Islamic Religious Education, and *Wordwall* applications with an attractive appearance can help teachers make it easier to convey material and can foster motivation, activeness, and enthusiasm for learning in early childhood students. The subject of Islamic Religious Education.

Keywords: *Wordwall*, *Student Activity*, *Islamic Religious Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan sesama manusia. Pendidikan adalah proses pembentukan kepribadian seseorang yang tidak berlangsung sementara, tetapi berlangsung terus tanpa batasan umur (*longevity education*).

Menurut KBBI, keaktifan peserta didik Secara harfiah, dari kata aktif, artinya sibuk, aktif. Aktif mendapat awalan -to dan mendapat akhiran -an, sehingga menjadi aktif, artinya sibuk atau aktif. Pembelajaran aktif, oleh karena itu, adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa di dalam dan di luar sekolah, kegiatan atau keterlibatan yang mendukung keberhasilan belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, inisiatif siswa dapat menimbulkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa, begitu pula sebaliknya. Antusiasme siswa dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator untuk mengukur kemauan belajar atau motivasi belajar siswa. Siswa dikatakan aktif jika mengidentifikasi ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau menyelesaikan pekerjaan

rumah yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, dan bersedia memberikan tugas belajar (Winarti, 2013).

Saat ini, peserta didik Sekolah Menengah Atas pasti dipusingkan dengan banyaknya materi yang dipelajari sehingga menyebabkan peserta didik merasa penat. Dengan adanya pembelajaran berbasis games membuat peserta didik akan merasa lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. *Wordwall* merupakan situs website yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. *Wordwall* dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing, sehingga penggunaanya sangat mudah.

Pada *game wordwall* terdapat berbagai fitur yang menarik seperti kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Indikator media yang digunakan *wordwall* adalah dengan prinsip belajar sambil bermain, dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik, dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik, menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan *game wordwall*, menumbuhkan kreativitas

peserta didik, serta memiliki kesesuaian dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Nisa & Susanto, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dibahas pada karya ilmiah ini adalah bagaimana implementasi pembelajaran *e-learning* di kelas XII MIPA 2 SMAN 3 Sidoarjo?

Pembelajaran

Pembelajaran erat kaitannya dengan interaksi yang baik antara guru dan siswa. Interaksi kedua komponen ini dapat digambarkan sebagai situasi di mana guru memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar dan dimotivasi oleh keinginan mereka sendiri untuk mempelajari konten dalam kursus sesuai dengan kebutuhan mereka.

Secara implisit, dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menentukan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Sutikno, 2009). Sehingga pada proses selanjutnya dapat kita lihat bahwa keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak lepas dari peran serta dan kemampuan seorang guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam suatu proses belajar mengajar.

Suprijono (2011) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya guru untuk menata lingkungan dan menyediakan fasilitas belajar bagi siswa. Sedangkan menurut Yamin dan Ansari (2009), pembelajaran adalah kemampuan mengelola secara efektif komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran antara lain guru, siswa, pengawas sekolah, sarana prasarana, dan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta sumber belajar di lingkungan belajar, guna mencapai tujuan pembelajaran.

Singkatnya, yang disebut pembelajaran berarti bahwa guru mengatur komponen pembelajaran bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa belajar dengan baik.

E-Learning (Wordwall)

Wordwall merupakan media yang biasa digunakan dalam pembelajaran permainan interaktif yang dapat diakses secara online dan memiliki tampilan yang variatif dan menarik. Permainan untuk siswa menjawab pertanyaan, yang merangsang semangat siswa untuk aktif belajar.

Wordwall adalah aplikasi pembe-

lajaran digital (*E-Learning*) berbasis web yang menyediakan berbagai jenis template kuis dan permainan yang dapat digunakan guru untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa. Di aplikasi *Wordwall* ini, tersedia berbagai fitur seperti teka-teki silang, kuis, flashcard acak, dan lainnya. Dengan memanfaatkan fasilitas *Wordwall* yang ada, dapat tercipta suasana yang menyenangkan karena memungkinkan terjadinya kolaborasi antara bermain dan belajar serta meningkatkan aktivitas siswa sedikit demi sedikit.

Kegiatan yang menyenangkan dan tidak kaku akan membuat siswa lebih aktif dan diharapkan nantinya menjadi kebiasaan yang baik bagi mereka (Utami, 2022).

Aplikasi *Wordwall* ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis, dan pengguna dapat dengan mudah berpindah-pindah template aktivitas dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Guru dapat menggunakan media ini untuk lebih mudah menghasilkan konten mereka sebagai pekerjaan rumah atau sebagai tes kuis setelah menyajikan materi.

Wordwall sebagai *E-Learning* memang sengaja dikembangkan oleh *Visual Education LTD* sebuah perusahaan

Inggris untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik akibat kurangnya daya tarik pembelajaran. *Wordwall* diciptakan sebagai metode pembelajaran bertipe gamifikasi. Gamifikasi adalah pendekatan instruksional yang memanfaatkan elemen permainan untuk melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sambil melibatkan mereka secara langsung dalam bermain dan belajar. Jadi gamifikasi pembelajaran dan pendidikan dapat dikatakan sebagai kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan dengan menerapkan mekanika permainan / permainan (Sentani, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan yang berasal dari individu atau perilaku yang diamati (Moelong, 2006). Untuk memperoleh informasi, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi. Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur. Peneliti menulis pertanyaan sehari sebelumnya. Setelah dilakukan pembelajaran, peneliti memilih secara

acak lima siswa kelas XII MIPA 2 untuk diwawancarai. Kegiatan wawancara dilakukan guna menunjang hasil penelitian dan memberikan sudut pandang lain, yakni dari peserta didik dan guru pamong. Selain menggunakan wawancara, peneliti juga menggunakan teknik observasi yang dilakukan saat pembelajaran. Data pendukung lainnya diperoleh peneliti dari hasil rekap yang ada di *game wordwall*.

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Sidoarjo sebanyak 37 peserta didik. Sedangkan objek penelitiannya adalah penggunaan *e-learning wordwall*. Peneliti memilih tempat penelitian di SMAN 3 Sidoarjo karena sekolah tersebut merupakan tempat PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) peneliti.

Teknik Pengumpulan Data *Observasi*

Peneliti melakukan observasi pengamatan selama pembelajaran di dalam kelas. Peneliti mencatat semua hal yang dilakukan peserta didik yang sesuai dengan topik penelitian peneliti. Peneliti dapat mengidentifikasi masalah dan kendala yang terjadi pada peserta didik. Peneliti juga membantu memberikan penyelesaian terhadap masalah yang sedang dihadapi.

Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti setelah waktu pembelajaran. Sebelum itu, peneliti telah menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan. Peneliti memilih secara acak sejumlah anak yang dibutuhkan untuk diwawancarai. Selain mewawancarai peserta didik, peneliti juga melakukan wawancara pada guru pamong. Peneliti melakukan wawancara guna menunjang data observasi yang telah peneliti lakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya, peneliti menerapkan media pembelajaran dalam bentuk *game Wordwall* ini pada materi Pendidikan Agama Islam. Diketahui bahwa materi Pendidikan Agama Islam memiliki cakupan pembahasan yang sangat luas, sebab mengajarkan kaidah-kaidah dalam kehidupan. Faktor ini yang membuat kadang kala peserta didik di kelas XII MIPA 2 SMAN 3 Sidoarjo cenderung sulit memunculkan keaktifannya disebabkan salah satunya bobot muatan materi dan media penyampaiannya. Sehingga peneliti memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk *game wordwall* yang memiliki tampilan menarik dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Adapun penerapan yang dilakukan dalam menerapkan *game* pembelajaran *wordwall* yang diterapkan pada pembelajaran PAI sebagai berikut: 1) Guru membuka kelas dengan salam, doa, menanyakan keadaan peserta didik, dan absensi seperti pada umumnya. 2) Guru menerangkan agenda pembelajaran dan apersepsi terlebih dahulu sebelum memulai *game*. 3) Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk melakukan persiapan dan guru melakukan pengecekan agar agenda pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah diterapkan. 4) Guru memulai *game* dan peserta didik mulai memainkan *game project* pembelajaran yang telah disiapkan guru. 5) Guru mendampingi peserta didik selama proses pelaksanaan permainan. *Project game wordwall* selesai dan peserta didik dapat langsung melihat nilai yang didapat, kemudian guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang berpartisipasi.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat peserta didik sangat antusias dalam menyambut metode gamifikasi ini. Peserta didik terlihat lebih aktif bahkan hingga melebihi jam pembelajaran berakhir. *Wordwall* dengan berbagai macam

gamenya mampu membuat peserta didik menjadi lebih nyaman dalam belajar sebab *Wordwall* juga mudah diakses, tidak memerlukan sinyal yang terlalu kuat, atau penyimpanan yang cukup besar. Dengan adanya tampilan-tampilan yang menarik membuat peserta didik akan lebih bersemangat mengerjakan tugas. Selain itu, peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik lainnya. Dari 37 peserta didik yang beragama Islam semuanya mampu menjawab soal-soal yang dikemas melalui *game wordwall* yang telah diberikan oleh guru. Tidak hanya itu, hasil yang telah diperoleh dapat menjadi acuan bahwa peserta didik telah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar. Dengan adanya hal itu dapat terlihat bahwa pembelajaran berbasis *e-learning* ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XII MIPA 2.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa peserta didik SMAN 3 Sidoarjo kelas XII MIPA 2, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran online melalui *wordwall games* daripada metode ceramah,

dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Berbeda dengan pembelajaran melalui permainan dinding kata yang mampu meningkatkan prestasi peserta didik karena pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik terkait implementasi *wordwall* pada pembelajaran PAI guna meningkatkan keaktifan peserta didik. Peneliti memilih lima peserta didik kelas XII MIPA 2 sebagai sampel dan akan peneliti simpulkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

No Uraian	Keterangan
1. Apakah pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> membantu mengingat dan mempermudah penjasantentang materi pelajaran?	a. Dapat membantu mengingat dan mempermudah penjelasan materi (25 anak) b. Lumayan membantu mengingat dan mempermudah penjelasan materi (10 anak) c. Sulit membantu mengingat dan mempermudah penjelasan materi (1 anak)
2. Apakah pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> memberatkan peserta didik?	a. Tidak memberatkan peserta didik (33 anak) b. Lumayan memberatkan peserta didik (2 anak) c. Memberatkan peserta didik (1 anak)
3. Apakah ada kendala saat pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> ?	a. Tidak ada kendala (32) b. Lumayan ada kendala (2 anak) c. Ada kendala (2 anak)
4. Apa hal yang paling menyenangkan dalam penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> ?	a. Aplikasinya mudah dimainkan (15 anak) b. Seru banyak pilihan permainannya (15 anak) c. Tampilannya bagus (6 anak)
5. Apakah dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik?	a. Dapat meningkatkan keaktifan (30 anak) b. Lumayan dapat meningkatkan keaktifan (5 anak) c. Tidak dapat meningkatkan keaktifan (1 anak)

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

No Uraian	Amanda	Radix
1. Apakah pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> membantu mengingat dan mempermudah penjelasan tentang materi pelajaran?	Dapat membantu mengingat dan mempermudah penjelasan karena aplikasinya mudah digunakan	Ya, dapat membantu Dapat membantu mengingat dan mempermudah penjelasan karena tampilannya jelas
2. Apakah pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> memberatkan pesertadidik?	Tidak berat, lakukan sesuai materi penjelasan saat itu	Tidak memberatkan, karena tugasnya wajar
3. Apakah ada kendala saat pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> ?	Tidak ada kendalasanya sekali karena aplikasinya ringan	Kadang ada kendala di sinyal HP yang menyebabkan putus-putus saat bermain
4. Apa hal yang paling menyenangkan dalam penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> ?	Tampilannya menarik sehingga materi mudah diterima	Permainannya banyak jadi seru
5. Apakah menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik?	Ya dapat meningkatkan keaktifan, karena seru	Ya dapat meningkatkan keaktifan, karena menantang permainannya

Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

No. Uraian	Afif	Diva
1. Apakah pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> membantu mengingat dan mempermudah penjelasan tentang materi pelajaran?	Dapat membantu mengingat dan mempermudah penjelasan tentang materi pelajaran, karena materinya dikemas menarik	Dapat membantu mengingat dan mempermudah penjelasan tentang materi pelajaran, karena mudah dan menarik tampilannya
2. Apakah pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> memberatkan peserta didik?	Tidak memberatkan, karena bisa dimainkan bersama teman	Tidak memberatkan karena sinyal aman

3. Apakah ada kendala saat pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> ?	Tidak ada kendala, lancar dan mudah	Tidak ada kendala ataupun masalah dalam permainan
4. Apa hal yang paling menyenangkan dalam penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> ?	Aplikasinya mudah dimainkan dan banyak pilihan permainan	Tampilannya menarik yang membuat bersemangat
5. Apakah dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik?	Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena kesan pertama yang menyenangkan	Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, karena pembelajaran jadi bermakna

Tabel 4. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

No	Uraian	Sisca	Jordan
1.	Apakah pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> membantu mengingat dan mempermudah penjelasan tentang materi pelajaran?	Dapat membantu mengingat dan mempermudah penjelasan tentang materi pelajaran, karena banyak pilihan permainan	Dapat membantu mengingat dan mempermudah penjelasan tentang materi pelajaran, karena permainannya seru
2.	Apakah pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> memberatkan peserta didik?	Lumayan memberatkan, karena terkadang sinyal yang digunakan sering putus	Tidak memberatkan sama sekali, permainannya mudah dan sesuai materi
3.	Apakah ada kendala saat pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> ?	Lumayan ada kendala di HP	Tidak ada kendala, karena sinyal aman dan aplikasi ringan
4.	Apa hal yang paling menyenangkan dalam penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> ?	Aplikasinya banyak pilihan permainan sehingga sangat menarik	Tampilan aplikasi bagus sehingga mudah dipahami
5.	Apakah menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik?	Ya, dapat meningkatkan keaktifan seru soalnya	Ya, dapat meningkatkan keaktifan karena tidak ada kendala

Peneliti juga meminta pendapat kepada guru mata pelajaran terkait implementasi *wordwall* pada pembelajaran PAI. Berikut jawaban guru yang diwawancarai: “Dengan menggunakan aplikasi *wordwall* peserta didik dapat menjadi aktif, karena aplikasi ini dapat mengemas pembelajaran dengan menarik salah satunya dengan *game* pengejaran dalam labirin yang membuat peserta didik memiliki tantangan dalam menjawab pertanyaan. Namun mungkin ada sedikit kendala salah satunya jika sinyal lemah maka aplikasi *wordwall* akan terganggu. Terlepas dari sedikitnya kekurangan, aplikasi ini memiliki banyak kelebihan yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran.

Disamping melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi dan menemukan adanya kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *wordwall*. Adapun kelebihan aplikasi *wordwall* diantaranya: 1) Mudah diakses dari mana saja. Karena bersifat komunal, kita bisa belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan anggota lain. Bisa dimainkan *multiplayer*, *offline* dan *printable*. Dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah dipahami siswa (Imanulhaq & Prastowo, 2022). 2) Memiliki banyak *template* yang dapat diubah secara mudah oleh pendidik atau guru.

Dari kelebihan di atas, tidak menutup kemungkinan adanya kekurangan dari aplikasi *wordwall*, berikut kekurangan dari aplikasi *wordwall* diantaranya: 1) Harus upgrade terlebih dahulu untuk akun berbayar. 2) Masa Percobaan (Gratis) Anda hanya dapat mengikuti lima kuis dengan satu akun. 3) Penggunaannya di tingkat SD rentan terhadap penipuan, dimana siswa dapat dibantu dalam pekerjaannya oleh orang-orang disekitarnya. 4) Jika internet tidak stabil atau gangguan, penggunaan *Wordwall* akan dihentikan. 5) Ukuran huruf pada *wordwall* yang tidak bisa diubah ukuran atau besar kecilnya huruf.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti melalui wawancara dan observasi mengenai implementasi *wordwall* pada pembelajaran PAI guna meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XII MIPA 2 di SMAN 3 Sidoarjo dapat peneliti simpulkan bahwa aplikasi *wordwall* dengan tampilan yang menarik dapat membantu guru mempermudah menyampaikan materi dan mampu menumbuhkan motivasi, keaktifan, dan semangat belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi *e-learning* di dalam pembelajaran sangat diperlukan karena bertujuan menciptakan kemudahan dan hubungan timbal balik yang baik dan efektif.

SIMPULAN

Penggunaan *game wordwall* terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik XII MIPA 2 saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti. Peserta didik lebih bersemangat saat pembelajaran di dalam kelas sedang berlangsung. Peserta didik juga antusias dalam mengikuti permainan dari awal hingga akhir. Secara tidak langsung, peserta didik memiliki keinginan untuk mengerjakan tugas kelas dan tidak merasakan keberatan dalam mengerjakan tugas kelas yang diberikan oleh peneliti. Peserta didik juga mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan di permainan tersebut dengan benar. Untuk mengonfirmasi hasil pengamatan, peneliti bertanya kepada peserta didik terkait hal tersebut. Peserta didik membenarkan hal tersebut, mereka mengakui jika mereka lebih senang dengan pembelajaran berbasis permainan seperti saat menggunakan *wordwall*. Mereka merasa pembelajaran yang seperti itu tidak membosankan dan menyenangkan, sehingga memudahkan mereka untuk menyerap materi pembelajaran. Selain melakukan wawancara dengan peserta didik, peneliti juga melakukannya dengan guru pamong. Guru pamong yang saat itu

turut menyaksikan di dalam kelas juga memvalidasi bertambahnya tingkat keaktifan peserta didik saat pembelajaran di dalam kelas. Namun di sisi lain masih terdapat kekurangan dalam permainan *wordwall*. Jika ditinjau dari segi pemain, kendala yang dialami yakni adanya kendala internet yang sempat dikeluhkan peserta didik saat pembelajaran di dalam kelas. Jika ditinjau dari segi host adalah keterbatasan jumlah dalam membuat permainan apabila masih menggunakan akun yang tidak premium. Selain itu, media ini juga rentan terjadi kecurangan, karena bisa jadi peserta didik bekerjasama dalam menyelesaikan soal yang ada di permainan.

DAFTAR RUJUKAN:

- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 1(1), 39-40.
- Moelong, Lexy. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1).
- Sentani, A. D. (2022). Implementasi Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 4(1), 3.

- Suprijono, A. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Gramedia Pustaka Jaya.
- Sutikno, M. S. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Prospect.
- Utami, A. D. D. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Winarti. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Katak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 8(2).
- Yamin, M. dan Ansar, B. I. (2009). *Taktik Pengembangan Kemampuan Individual Siswa*. Gaung Persada Perss.