

Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat

by Nurismaya Aliatunisa

Submission date: 01-Jul-2024 03:23PM (UTC+0700)

Submission ID: 2411129698

File name: JMPAI_Vol_2_no_5_Sept_2024_hal_220-230.pdf (1.24M)

Word count: 3570

Character count: 23598

Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat

Nurismaya Aliatunisa¹, Faridi²

Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Malang

Email: nurismayaaliatunisa@webmail.umm.ac.id¹, faridi_umm@umm.ac.id²

Abstract. The purpose of this research is to develop interactive learning media using Wordwall applications in Akidah subjects, especially the material of faith in angels, which is motivated by learning that is still monotonous and less innovative, so that it has an impact on student motivation and understanding that is less than optimal. Qualitative research with a descriptive approach was conducted through observations, interviews, and literature studies to develop Wordwall learning media. The results showed that the use of Wordwall interactive learning media proved effective in increasing students' motivation and understanding of the material of faith in angels, and the Wordwall application is considered to be an alternative learning media that is interesting and innovative, especially in online learning. This research emphasizes the importance of the teacher's role in using learning media that suits the needs and characteristics of students, as well as utilising technological developments to make learning more interesting.

Keywords: Wordwall game, Akidah, Angels

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Akidah, khususnya materi iman kepada para malaikat, yang dilatar belakangi oleh pembelajaran yang masih monoton dan kurang inovatif, sehingga berdampak pada motivasi dan pemahaman siswa yang kurang optimal. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi iman kepada para malaikat, dan aplikasi Wordwall dinilai dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif, terutama dalam pembelajaran daring. Penelitian ini menekankan pentingnya peran guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta memanfaatkan perkembangan teknologi supaya pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kata Kunci: Game wordwall, Akidah, Malaikat

PENDAHULUAN

Metode belajar yang monoton mengakibatkan hasil pembelajaran yang kurang optimal, yang secara negatif memengaruhi pencapaian belajar. Kekurangan inovasi dan keterampilan guru dalam menyajikan materi pembelajaran dapat menyebabkan ketidakantusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru yang tidak berinovasi dalam pengajarannya akan mengalihkan fokus siswa dan menimbulkan sikap acuh dalam mengikuti pembelajaran. Suasana kelas yang tidak kondusif merupakan salah satu dampak yang disebabkan karena kurang minatnya siswa dengan proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tidak lepas dari peran guru yang menyenangkan dan inovatif (Sudarman, 2019). Guru yang menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membangkitkan minat belajar siswa. Mereka menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk

28 menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, siswa akan merasa termotivasi dan antusias dalam belajar, sehingga 22 tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, guru juga dapat membangun hubungan yang baik dengan siswanya, sehingga mereka merasa nyaman dan aman untuk belajar dan berkembang (Faizal. A, 2023).

Pengembangan media pembelajaran akidah perlu dipertimbangkan karena materi akidah bersifat abstrak, membutuhkan pemahaman mendalam, serta dapat diungkapkan melalui media untuk memudahkan pemahaman (Nurjanah et al., 2020). Pemahaman akidah yang benar perlu ditanamkan sejak dini melalui 18 media pembelajaran yang menarik dan 24 interaktif. Selain itu, untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi akidah, diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan 23 peserta didik. Selain itu, perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran akidah yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa 43 kini.

Beberapa artikel yang menulis tentang penggunaan game interaktif wordwall sebagai media pembelajaran dan evaluasi diantaranya, 15 untuk mengetahui seberapa efektif pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. Hasil penelitian 8 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, 39 dengan nilai rata-rata hasil belajar IPS sebesar 84,83% dan hasil belajar ekonomi sebesar 75,2%. Dengan demikian, 7 pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Pamungkas et al., 2021). 41

Aplikasi Wordwall digunakan sebagai salah satu aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran daring, bersama dengan aplikasi Linktree. 1 Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penerapan aplikasi Linktree dan Wordwall terhadap motivasi intrinsik siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan adanya 1 hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Linktree dan Wordwall dengan motivasi intrinsik siswa, dengan korelasi yang cukup kuat secara kualitatif. Jadi, penerapan aplikasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan 1 motivasi intrinsik siswa kelas V sekolah dasar (Nurafni & Ninawati, 2021).

Era digital menuntut guru untuk beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pembelajaran. Bukan hanya sebagai alat bantu, tapi media digital menjadi kunci untuk membuka cakrawala pengetahuan, meningkatkan kreativitas, dan mempersiapkan siswa menghadapi masa depan digital. Peran guru tak tergantikan, namun perlu disempurnakan dengan penguasaan teknologi agar tercipta pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi kian penting. Namun, masih banyak guru yang belum memaksimalkan penggunaannya, termasuk dalam hal edukasi Akidah. Hal ini mendorong penulis untuk menghadirkan solusi inovatif melalui game interaktif berbasis web bernama *Wordwall*. Web yang memberikan berbagai fitur menarik untuk membuat kuis interaktif yang dapat membantu siswa belajar materi Akidah dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang dilakukan dengan desain penelitian di mana temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau dalam bentuk hitungan, melainkan bertujuan untuk mengungkapkan fenomena secara holistik-kontekstual dengan pengumpulan data dari latar/setting alami dan memanfaatkan peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis pendekatan induktif, sehingga proses dan makna berdasarkan perspektif subjek lebih ditekankan (Fadli, 2021).

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada materi Iman kepada Para Malaikat guru pengampu materi Akidah yang menilai dan memvalidasi kesesuaian materi Iman kepada Para Malaikat dalam media, serta siswa yang ditunjuk dengan kriteria sangat pintar, cukup pintar dan kurang pintar. Seluruh subjek diberikan link untuk mengakses laman website *wordwall* guna memastikan laman web tersebut bisa digunakan untuk pembelajaran. Analisis data melalui proses observasi, wawancara dan pengumpulan dokumentasi yang berhubungan dengan materi iman kepada para Malaikat. observasi juga dilakukan, yang meliputi observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan, observasi selama uji coba untuk melihat respon siswa, serta observasi efektivitas media saat siswa menggunakan dan mengerjakan soal-soal pada media pembelajaran game interaktif *wordwall*. Wawancara dilakukan dalam dua tahap juga, yaitu tahap awal, mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran iman kepada para Malaikat yang dihadapi oleh siswa dan guru mata pelajaran terkait untuk mengetahui kebutuhan dan harapan terhadap media pembelajaran yang sesuai. Tahap kedua untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif game *wordwall* untuk materi iman kepada para Malaikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan game interaktif Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP Muhammadiyah Boarding School Tarakan kelas VII tentang Iman kepada Para Malaikat. *Game Wordwall* dipilih karena mudah digunakan, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam materi Iman kepada Para Malaikat di SMP Muhammadiyah Boarding School Tarakan.

HASIL PENELITIAN

Penggunaan game interaktif Wordwall pada materi Iman kepada Para Malaikat

Platform website menjadi pionir inovasi pembelajaran di era digital. Guru dapat menyajikan materi secara menarik dengan video, animasi, game edukasi, dan simulasi. Siswa belajar aktif dengan berinteraksi, mengerjakan tugas, berdiskusi, dan mendapatkan umpan balik. Platform ini meningkatkan motivasi, engagement, dan potensi belajar siswa, serta memberikan akses belajar yang luas dan fleksibel.

Wordwall, platform digital dengan game interaktif, menjadi pelopor inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Guru dapat membuat berbagai permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan kata, dan anagram dengan mudah. Siswa akan antusias belajar dengan bermain game edukatif yang menantang dan interaktif. Wordwall juga menyediakan fitur analisis data untuk memantau kemajuan belajar dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. *Wordwall* menjadi alat tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital (Khairunnisa, 2024). Guru dan siswa dapat menikmati proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna (Chastanti et al., 2017).

Guru yang mengampu materi Akidah menjelaskan bahwa *Wordwall* mudah diaplikasikan karena fiturnya yang memudahkan guru dalam membuat alat evaluasi proses pembelajaran yang baru dan menarik. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan pembuka dengan mempersiapkan peserta didik, mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya, dan memberikan motivasi agar peserta didik semangat. Motivasi yang diberikan adalah dengan memberitahu bahwa setelah mendengarkan materi, mereka akan bermain game.

Untuk membuat game edukasi di Wordwall, pengembang dapat mengikuti serangkaian langkah-langkah yang sistematis. Pertama, pengguna harus membuka situs web

Wordwall (<https://wordwall.net/>) dan masuk ke akun mereka. Setelah itu, mereka dapat memulai pembuatan game dengan mengklik tombol "Create Activity". Langkah selanjutnya adalah memilih template game yang sesuai dengan tujuan mereka, seperti Matching, Wordsearch, atau Quiz. Pengguna juga dapat mengisi judul yang jelas dan deskriptif pada bagian "Activity Title".

Jika diperlukan, pengguna dapat menambahkan instruksi atau panduan permainan untuk peserta dengan mengklik tombol "+ Instruction". Setelah itu, mereka dapat memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban, serta menandai jawaban yang benar. Pengguna dapat menambahkan pertanyaan baru dengan mengklik tombol "Add Question" dan melakukan langkah yang sama untuk semua pertanyaan yang ingin dimasukkan. Setelah selesai, pengguna dapat menyesuaikan pengaturan game, seperti waktu pengerjaan, jumlah skor, dan tampilan game, sebelum akhirnya mempublikasikan game dan menyalin tautan yang dapat dibagikan kepada peserta.



Penggunaan *game interaktif wordwall* secara langsung kepada siswa di SMP Muhammadiyah Boarding School Tarakan menjadi sedikit berbeda karena bukan dilaksanakan pada gadget masing-masing siswa. Guru akan menyiapkan beberapa game dengan tamplet yang telah disediakan di web wordwall, kemudia materi akan ditampilkan dilayar dengan menggunakan proyektor supaya seluruh siswa bisa melihat tampilan game interaktifnya. Siswa akan menyelesaikan masing-masing soal dengan template yang berbeda-beda.

Wordwall, platform edukasi online, digunakan setelah penyampaian materi sebagai evaluasi proses ¹⁴ untuk mempermudah guru dan menarik perhatian peserta didik. Kuis interaktif yang dirancang dengan elemen game ini membantu mencegah kebosanan dan meningkatkan motivasi siswa. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur, termasuk: (1) *Leaderboard*; Peringkat skor siswa untuk meningkatkan semangat kompetitif. (2) Opsi *Print*; Mencetak hasil kuis untuk analisis lebih lanjut. *Wordwall* menjadi alat evaluasi online yang efektif dan menyenangkan, membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kelebihan dan Kekurang Game Interaktif Wordwall pada Materi Iman Kepada Para Malaikat

Manfaat yang dirasakan dengan menggunakan platform website wordwall menurut guru pengampu, siswa menjadi lebih antusias dalam menjawab soal-soal yang diberikan dan mereka tidak seperti sedang menjawab soal-soal, karena proses menjawab yang menjadi lebih menyenangkan. Guru menjadi terbantu dalam menyajikan materi dan evaluasi materi, template yang disajikan dalam website cukup mudah untuk digunakan dan diexplore.

Wordwall tak hanya digemari guru, tapi juga siswa. Kuis interaktif Wordwall menjadi momen yang ditunggu-tunggu dalam pembelajaran. Tampilan menarik dan berbagai fitur menarik perhatian siswa, terutama anak sekolah dasar. Tantangan dalam game membangkitkan semangat kompetitif dan strategis siswa. Kerja sama kelompok meningkatkan interaksi dan daya pikir siswa. Salah seorang siswa menanggapi penggunaan wordwall dalam menjawab soal-soal yang disajikan, “kalau tiap ujian menggunakan game wordwall, pasti kami lebih merasa mudah menjawab setiap soal, karena tidak seperti menghadapi situasi yang serius, seperti pelaksanaan ujian”.

Salah satu kekurangan dalam penggunaan game interaktif ini, karena adanya kendala jaringan internet. Router wifi sudah dipasang disetiap ruangan belajar, namun karena koneksi internet yang mengalami trouble koneksi internet, dan website tersebut harus online, sehingga menghambat siswa ketika mengerjakan soal-soal. “siswa-siswa mengalami kendala karena ada trouble koneksi internet ketika menjawab soal-soal, dimana setiap siswa harusnya bisa menyelesaikan dalam waktu satu menit, tapi karena kendala koneksi bisa sampai lima menit untuk satu siswa”.

Selain karena koneksi internet, tulisan yang ditampilkan terlalu kecil, untuk beberapa siswa yang masih lamban dalam membaca terkendala dengan durasi yang disediakan, sehingga belum sempat menjawab seluruh soal, durasi waktunya sudah habis. Karena game interaktif ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi, sehingga gangguan sedikit apa pun bisa membuyarkan fokus siswa. “teman-teman ganggu, mereka ngasih tau jawaban, tapi karena banyak yang teriak jadinya malah bikin gak focus”, ungkap salah seorang siswa ketika diwawancar.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji penggunaan game interaktif Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP Muhammadiyah Boarding School Tarakan kelas VII tentang Iman kepada Para Malaikat. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa Wordwall telah

diterapkan dalam evaluasi proses pembelajaran di kelas VII SMP Muhammadiyah Boarding School Tarakan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Wordwall dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Iman kepada Para Malaikat.

Game Interaktif Wordwall pada Materi Iman Kepada Para Malaikat

Wordwall hadir sebagai platform edukasi online yang memungkinkan para siswa untuk belajar dan berlatih dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Platform ini menyediakan berbagai macam template yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru untuk membangun aktivitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan.

Beberapa template yang digunakan oleh siswa, ada 13 template dan masing-masing ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut adalah kesimpulan kelebihan dan kekurangan masing-masing template berdasarkan hasil wawancara bersama anak-anak kelas VII antara lain:

Quiz dan Gameshow Quiz:

Kelebihan: (1) Membantu siswa menguji pengetahuan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. (2) dia dua format (klasik dan gameshow) yang lebih menarik dan seru. (3) Mudah dibuat dan digunakan. *Kekurangan:* (1) Kurang cocok untuk materi pelajaran yang kompleks atau membutuhkan pemahaman mendalam. (2) Terlalu berfokus pada hafalan dan tidak melatih kemampuan berpikir kritis.

Open the Box, Spin the Wheel, dan Find the Match:

Kelebihan: (1) Mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan seru. (2) Membantu siswa belajar dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan. (3) Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. *Kekurangan:* (1) Kurang efektif untuk materi pelajaran yang membutuhkan analisis atau pemecahan masalah. (2) Keseruan permainan dapat mengalihkan fokus siswa dari materi pelajaran.

Anagram, Flip Titles, Matching Pairs, dan Word Search:

Kelebihan: (1) Melatih kemampuan siswa dalam menyusun kata, mencocokkan pasangan, dan mencari kata-kata tersembunyi. (2) Membantu siswa untuk meningkatkan kosakata, ejaan, dan konsentrasi. (3) Dapat digunakan sebagai aktivitas belajar mandiri atau kelompok. *Kekurangan:* (1) Kurang cocok untuk materi pelajaran yang membutuhkan pemahaman konseptual. (2) Aktivitas ini bisa memakan waktu lama dan membosankan bagi sebagian siswa.

Speaking Card, Hangman, Match Up, dan Flash Card:

Kelebihan: (1) Membantu siswa untuk berlatih berbicara, menebak kata, mencocokkan gambar/kata, dan menghafal kosakata. (2) Meningkatkan kemampuan

komunikasi dan memori siswa. (3) Dapat digunakan untuk melatih berbagai topik bahasa, seperti kosakata, tata bahasa, dan percakapan. *Kekurangan:* (1) Membutuhkan persiapan yang matang, terutama untuk *template Speaking Card*. (2) Kurang efektif untuk siswa yang pemalu atau kurang percaya diri.



e Gambar template wordwall untuk materi iman kepada para Malaikat

Salah satu keunggulan Wordwall adalah fleksibilitasnya dalam menerima jawaban. Hampir semua templat di Wordwall dirancang untuk menerima jawaban singkat, kecuali untuk templat *Speaking Card* dan *Flashcard*, siswa bisa dengan leluasa menjawab pertanyaan. Pada templat selain itu, guru dapat membuat pertanyaan dengan jawaban singkat seperti pilihan ganda, benar/salah, atau isian singkat. Hal ini untuk melatih berbagai jenis pengetahuan dan kemampuan siswa, mulai dari menghafal fakta hingga memahami konsep.

Quiz iman kepada para malaikat dalam game interaktif wordwall

Soal yang sama bisa ditampilkan dengan template yang berbeda-beda, maka guru perlu membuat variasi soal menyesuaikan bentuk template yang digunakan. Seperti template *match up* dan *flip tiles* berikut ini, keduanya bisa dibuat dengan soal yang sama persis.



Variasi soal diperlukan untuk menyesuaikan template yang akan digunakan seperti beberapa template berikut ini yang hanya bisa memasang soal dan jawaban singkat, atau gambar dengan jawaban singkat.



Game matcing pairs, lebih cocok jika gambar yang dicocokkan dengan kata tertentu atau dengan gambar yang sama. *Game* tersebut tidak bisa jika pertanyaan berupa uraian panjang, karena ada durasi waktu pada setiap pertanyaannya, sehingga siswa akan sangat membutuhkan waktu dalam menentukan jawaban yang cocok antara satu sama lain.

Penggunaan website game interaktif wordwall ini akan lebih efektif ketika soal dibuat dengan menyesuaikan model tamplatnya. Supaya guru dan siswa bisa menyajikan sesuai dengan kemampuan, jenis template dan efisiensi waktu yang tersedia.

Manfaat menggunakan game interaktif Wordwall pada materi Iman kepada Para Malaikat

Manfaat *game wordwall* meningkatkan Pemahaman Konsep dan keyakinan iman kepada para Malaikat serta dapat dirancang untuk menghadirkan simulasi interaktif yang mengajak siswa mendalami peran dan tugas para malaikat (Zannah et al., 2024). Melalui game ini, guru dapat menilai pemahaman siswa tentang konsep malaikat, seperti nama, tugas, dan sifat-sifatnya. Pertanyaan dalam game dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dan materi yang telah diajarkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Aidah & Nurafni, 2022).

Game wordwall juga membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak tentang malaikat, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Interaksi dalam game mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menghubungkan konsep malaikat dengan kehidupan sehari-hari. Memvisualisasikan peran dan tugas malaikat dalam situasi konkret, siswa dapat menginternalisasi konsep tersebut dengan lebih baik dan merasa lebih yakin terhadap keyakinan iman mereka (Fadel Muhammad & Hamsi Mansur, 2023).

Memperkuat Keterampilan Berpikir dan Berkomunikasi: *game wordwall* juga dapat dirancang untuk melatih berbagai keterampilan berpikir dan berkomunikasi siswa, seperti analisis, *problem solving*, dan argumentasi. Contohnya, game debat tentang peran malaikat dalam takdir manusia (Zalillah & Alfurqan, 2022). Guru dapat mengamati dan menilai

kemampuan berpikir dan komunikasi siswa melalui partisipasi mereka dalam *game*. Interaksi antar siswa dalam *game* dapat menunjukkan kemampuan mereka dalam bertukar ide, berargumen, dan mencapai kesepakatan, yang penting dalam pembentukan kemampuan berpikir kritis (Puspitarini, 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai penutup, penggunaan Game Wordwall dalam pembelajaran memberikan pendekatan yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep serta keyakinan iman kepada para malaikat. Dengan memanfaatkan *game* ini, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan konkret tentang peran dan tugas malaikat, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berkomunikasi yang esensial. Interaksi yang tercipta melalui *game* memperkaya proses belajar, menjadikannya lebih menarik dan bermakna, serta mendorong siswa untuk menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Adapun kelebihan dan kekurangan wordwall adalah: (1) Kelebihannya adalah aplikasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi secara visual dan variatif menggunakan fitur-fitur yang tersedia, seperti *game*, kuis, dan aktivitas pembelajaran lainnya. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran juga mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. (2) Kekurangannya adalah bahwa penelitian ini hanya berfokus pada satu materi pelajaran Akidah, sehingga perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk materi-materi pelajaran lainnya. Selain itu, keberhasilan penggunaan aplikasi Wordwall juga sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikannya

DAFTAR RUJUKAN

- ¹¹ Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Chastanti, I., Layyinnati, I., Srimulat, F. E., Fiqri, C. I., Syafriyeti, R., Afriani, D. T., Ernawati, E., & Jannah, N. (2017). Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Teknologi untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf
- Fadel Muhammad, Hamsi Mansur, R. ²⁰ (2023). Evaluasi Media Pembelajaran Audio Mengenal Nama Dan Tugas ¹³ Malaikat Di Tk. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 4(1), 1–11.

- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Faizal, A., E. R. (2023). KONSEP PENDIDIKAN KH. AHMAD DAHLAN. *Jurnal Hikmah*, 12(2), 142–152.
- Khairunnisa, A. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Manfaat , Tantangan , dan Strategi Optimalisasi*. 8, 24616–24621.
- ¹ Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Nurjanah, S., Yahdiyani, N. R., & Wahyuni, S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Pemahaman dan Karakter Peserta Didik. *EduPsyCouns*, 2(1), 366–377.
- ⁴ Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagog. Journal of Social Science Education Universitas Jenderal Soedirman IAIN Metro*, 2(2), 136–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- ¹⁰ Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Sudarman. (2019). *Pengembangan Kurikulum*. Mulawarman University Press.
- ⁹ Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>
- Zannah, M., & Nurdinah Hanifah, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 55–56. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i154>

Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.umm.ac.id Internet Source	2%
2	riset.unisma.ac.id Internet Source	2%
3	ejurnal.stie-trianandra.ac.id Internet Source	2%
4	jahe.or.id Internet Source	1%
5	ummaspul.e-journal.id Internet Source	1%
6	journal.aripafi.or.id Internet Source	1%
7	j-innovative.org Internet Source	1%
8	doaj.org Internet Source	1%
9	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%

10	journal.actual-insight.com Internet Source	1 %
11	jurnal.stkipbms.ac.id Internet Source	1 %
12	id.scribd.com Internet Source	1 %
13	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
14	Dhillan Zalillah, Alfurqan Alfurqan. "Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang", MANAZHIM, 2022 Publication	1 %
15	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	1 %
16	ejournal.yasin-alsys.org Internet Source	1 %
17	jurnalp4i.com Internet Source	<1 %
18	Hanafi Hanafi, Andayani Andayani, Suryo Prabowo. "Analysis of the Implementation of Wordwall Learning Media in Improving Elementary School Students' Science Learning	<1 %

Outcomes", DIKODA: JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR, 2024

Publication

19	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
20	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
24	Eko Setyadi Kurniawan, Ashari Ashari, Arif Maftukhin. "Fun Science Project: Pendampingan Rancang Bangun Roket Air untuk Peserta Didik Tingkat SMA di Ponpes Modern Zam Zam Muhammadiyah Cilongok", Community Empowerment, 2021 Publication	<1 %
25	digibug.ugr.es Internet Source	<1 %
26	ejournal.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
27	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %

28	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
29	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
30	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
31	vdocuments.com.br Internet Source	<1 %
32	www.scribd.com Internet Source	<1 %
33	adoc.tips Internet Source	<1 %
34	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
35	ejurnalunsam.id Internet Source	<1 %
36	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
37	issuu.com Internet Source	<1 %
38	ojs.mahadewa.ac.id Internet Source	<1 %
39	oldpasca.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %

40

pti.fkip.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

41

Anggianna Putri Lubis, Ishaq Nuriadin.
"Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam
Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar",
Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1 %

42

Arif Faisal Fathin, Fildza Malahati, Sitti
Fatimah Kadir, Ika Dyah Kumalasari.
"Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran
Puzzle Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa
Kelas IV Sekolah Dasar", Al-TA'DIB: Jurnal
Kajian Ilmu Kependidikan, 2024

Publication

<1 %

43

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off