



EVALUASI MEDIA WORDWALL.NET DENGAN TEMA MAKNA NAMA-NAMA SURAH DALAM AL-QUR'AN

Safna Febriyani¹⁾, Rian Vebrianto²⁾

¹⁾PAI, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Riau Indonesia

²⁾Pgmi S2, Fakultas Tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam

Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Abstrak

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya ditandai dengan penggunaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah media pembelajaran game berbasis website pada alamat website wordwall.net. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa modul di wordwall.net dengan tema makna nama surah dalam Al-Qur'an untuk Tingkat SD SDIT Kabupaten Bengkalis. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang melibatkan 30 guru dan 50 siswa di kelas V dimana proses pengumpulan data dilakukan langsung oleh peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner penilaian media yang menjelaskan modul media dalam wordwall.net dan kemudian meminta responden untuk menjawab dan menilai kualitas media. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penilaian guru terhadap komponen media pembelajaran termasuk dalam kategori "Sangat Setuju", sedangkan rata-rata skor siswa termasuk dalam kategori yang sama dengan skor 4,7 dari 5. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai pilihan yang sangat baik untuk belajar Pendidikan Agama Islam, terutama dalam hal materi tentang arti nama surah dalam Al-Qur'an, sesuai dengan evaluasi baik guru maupun siswa.

Kata Kunci: Wordwall.net, Media Pembelajaran, Makna surah Al-Qur'an, Pengembangan, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Proses pengumpulan, evaluasi, dan interpretasi data secara metodis untuk memastikan apakah tujuan pembelajaran telah terpenuhi dikenal sebagai evaluasi pembelajaran. Pengukuran pertumbuhan siswa, perubahan pendidikan, dan peningkatan akuntabilitas untuk hasil semuanya dicapai melalui evaluasi. Salah satu langkah dalam proses evaluasi pembelajaran adalah menguji prototipe media pembelajaran.

Pembuatan materi pendidikan berkualitas tinggi membutuhkan perencanaan yang matang dan dukungan sumber daya yang memadai. Berdasarkan gagasan desain sistem instruksional, diperlukan pendekatan metodis dan sistemik saat membuat materi pembelajaran. Sistemik berarti komprehensif (holistik) atau menyeluruh, tetapi sistematis berarti dilakukan secara berurutan (teratur dengan proses tertentu). Menurut paradigma ADDIE, prosedur metodis ini terdiri dari tahapan berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Fase pengembangan instruksional dapat digunakan dalam pembuatan media pendidikan. Fase evaluasi formatif, manufaktur, dan desain semuanya dapat digunakan untuk melakukan pengembangan instruksional. Salah satu langkah yang perlu diselesaikan adalah evaluasi. Dengan demikian, diharapkan produk media pembelajaran akhir akan terjamin kualitasnya dan mampu melaksanakan tujuan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Era digital yang semakin canggih menjadi semakin signifikan dalam kehidupan manusia dari waktu ke waktu (Aeni et al., 2022). Jarak tidak lagi menjadi penghalang di era digital karena meluasnya penggunaan jaringan internet di berbagai industri. Umat manusia telah mendapat manfaat besar dari era digital ini (Julita, Purnasari, 2022). Misalnya,

orang dapat menggunakan komputer atau ponsel cerdas untuk melakukan bisnis dari kenyamanan rumah mereka dan terhubung dengan orang lain di seluruh dunia. E-learning, atau pembelajaran elektronik, adalah salah satu dari sekian banyak kemajuan pendidikan yang telah terjadi di era digital ini. E-learning merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, klaim Hasnussaadah (2021).

Perkembangan era digital ini berdampak langsung pada industri kesehatan. Misalnya, dokter hanya perlu menggunakan aplikasi untuk membuat janji atau berinteraksi dengan pasien untuk mengelola asuransi kesehatan. Teknologi memainkan peran penting di era digital. Secara khusus, teknologi internet telah mendominasi setiap aspek kehidupan manusia. Ini menunjukkan bagaimana domain teknologi, informasi dan komunikasi, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan semuanya telah dipengaruhi secara signifikan oleh era digital (Aeni et al., 2022). Di era digital saat ini, teknologi berkembang dan bahkan memengaruhi banyak aspek keberadaan manusia. Saat ini, hampir semua anak-anak, remaja, dan orang dewasa tahu cara menggunakan teknologi digital (Nurjanah dan Mukarromah 2021).

Rahmadi (2019) menegaskan bahwa di abad kedua puluh satu, instruktur perlu mahir menggunakan berbagai alat teknis selain memiliki pengetahuan materi pelajaran. Seorang guru harus mahir dalam pengetahuan pedagogis (PK) dan pengetahuan konten (CK). Dalam skenario ini, guru mampu memahami ruang lingkup pedagogi dalam proses pembelajaran serta topik atau materi. Pada awalnya, kerangka kerja hanya mengintegrasikan konten/materi pengetahuan dan kapasitas pedagogis. Kerangka kerja ini kemudian berkembang dengan mengintegrasikan komponen teknologi,

dengan mempertimbangkan bahwa penguasaan teknologi merupakan komponen penting.

Salah satu hal yang perlu dikuasai oleh instruktur adalah teknologi. Industri pendidikan telah mendapat manfaat dari kemajuan teknologi, terutama di bidang pembelajaran (Effendi dan Wahidy, 2019). Menyusun bahan ajar, melakukan kegiatan pembelajaran, dan memproduksi media pembelajaran hanyalah beberapa cara teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengimplementasikan pembelajaran. Kemajuan teknologi telah menyebabkan munculnya beberapa materi pembelajaran, terutama di bidang pengembangan materi pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Rusmana, Mohamad Adam, et al. 2020).

Guru dapat menggunakan sumber belajar interaktif untuk mengimplementasikan proses pembelajaran di kelas. Sumber belajar interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang akan meningkatkan kualitas dan hasil pendidikan (Tiari et al., 2016; Yasri et al., 2019). Media aplikasi Wordwall merupakan salah satu jenis media yang dapat disediakan oleh pendidik untuk membantu proses pembelajaran. Wordwall adalah platform digital berbasis web yang dapat digunakan guru untuk membuat siswa mereka tetap tertarik dan termotivasi untuk belajar. Wordwall adalah alat online yang dapat digunakan untuk tes, pekerjaan rumah, tugas, anagram, klasifikasi, pencarian, pengelompokan, dan lainnya (Aribowo 2021). Sebuah permainan pendidikan berbasis kuis bernama Wordwall dibuat untuk membantu guru dalam membantu siswa memahami materi pelajaran (Gamayanti 2021). Ini termasuk mengajarkan kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah.

Mengingat kebutuhan ini, mata pelajaran PAI adalah mata pelajaran yang harus diambil oleh siswa sekolah dasar untuk menumbuhkan orang-orang yang lurus secara moral sesuai dengan tujuan pembelajaran. Agar siswa dapat memperoleh mata pelajaran yang diajarkan dengan benar, guru pasti harus mengemas pelajaran mereka dengan cara yang inovatif, menawan, dan menyenangkan. Dengan demikian, fokus utama dari pekerjaan ini adalah pengembangan aplikasi permainan edukasi wordwall interaktif sebagai alat pembelajaran untuk memahami konten PAI di sekolah dasar.

Mengembangkan pembelajaran dengan media pembelajaran dalam permainan edukasi wordwall menjadi tujuan dari penelitian ini. Tahap ini bertujuan untuk memberikan wawasan lebih kepada peneliti tentang jenis pemahaman dan minat yang dimiliki siswa ketika materi pembelajaran diberikan melalui teknologi. Dimaksudkan agar ketersediaan konten wordwall ini akan mengubah lingkungan kelas, menginspirasi siswa, dan bekerja untuk meningkatkan tingkat keterlibatan dan kreativitas mereka. Diawali dengan seleksi media, dilaksanakan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi kelas V tentang pentingnya nama surah dalam Al-Qur'an.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metodologi penelitian yang melibatkan sejumlah langkah metodis, termasuk analisis kebutuhan, desain, validasi, implementasi, dan penilaian, dengan tujuan menciptakan produk atau model tertentu. Untuk memastikan bahwa produk akhir dapat diterapkan secara konseptual dan praktis di lapangan, strategi ini melibatkan pengumpulan data empiris. Kumpulan proses sistematis yang digunakan untuk

mengembangkan atau meningkatkan produk, model, atau proses tertentu dikenal sebagai metodologi penelitian penelitian dan pengembangan (R&D) (Sugiyono, 2015).

Subjek Responden Penelitian

Penelitian ini melibatkan Guru sebanyak 30 orang dan siswa kelas V sebanyak 50 orang. Pengumpulan data berupa angket melalui google form yang telah diberikan kepada responden untuk diisi dan diberikan penilaian setelah dilakukan tindakan.

Instrumen Penelitian

Pertama, Analisis: Bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran terkait dengan tema makna nama surah dalam Al-Qur'an. Tahap ini melibatkan pengumpulan data dalam penggunaan pembelajaran menggunakan media wordwall.net. Kemudian data dikumpulkan melalui kuesioner atau kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan tertutup yang disusun berdasarkan model kuesioner tertutup, di mana responden diberikan pilihan jawaban untuk dipilih.

Kedua, Desain: Buat sumber daya pendidikan berbasis web yang selaras dengan kebutuhan yang ditentukan pada fase sebelumnya. Desain media mencakup unsur visual dan interaktif yang memudahkan siswa untuk memahami arti nama-nama surah dalam Al-Qur'an. Desain ini juga mempertimbangkan aspek teknis dan estetika untuk memastikan bahwa media dapat diakses dan menarik bagi pengguna.

Ketiga, pengembangan adalah proses pembuatan materi pendidikan yang sejalan dengan desain yang dibuat. Wordwall.net adalah platform media interaktif yang dirancang untuk membantu orang menemukan arti dari nama-nama surah Al-Qur'an. Sebelum diuji pada pengguna nyata, materi

tersebut terlebih dahulu diuji secara internal untuk memastikannya berfungsi sebagaimana mestinya.

Keempat, Pelaksanaan: Pendidikan Agama Islam menggunakan materi pembelajaran yang dihasilkan, khususnya bagian tentang pengertian nama surah dalam Al-Qur'an yang diajarkan di SD SDIT Kelas V Kabupaten Bengkalis. Guru dan siswa berpartisipasi dalam proses ini dengan menggunakan media dalam kegiatan instruksional. Sementara guru mengawasi dan memberikan kritik, siswa diizinkan untuk memanfaatkan media.

Kelima, Penilaian: Menilai seberapa baik materi pendidikan yang digunakan telah bekerja. Siswa dan guru diberikan kuesioner untuk diisi untuk mengumpulkan data untuk evaluasi. Skala Likert dengan lima opsi respons Sangat Setuju (1), Setuju (2), Tidak Setuju (3), Tidak Setuju (4), dan Sangat Tidak Setuju (5) digunakan untuk mengevaluasi temuan evaluasi. Kelangsungan hidup dan kemandirian media dinilai dengan menghitung skor rata-rata.

Peneliti menggunakan skala perbandingan rumus yang sama pada siswa dan guru, yaitu menggunakan skala tertinggi 5 dan terendah 1, yaitu:

Sangat tidak setuju	: $1 < X \leq 1,8$
Tidak Setuju	: $1,8 < X \leq 2,6$
Kurang Setuju	: $2,6 < X \leq 3,4$
Setuju	: $3,4 < X \leq 4,2$
Sangat Setuju	: Diatas 4,2.

Gambaran Media

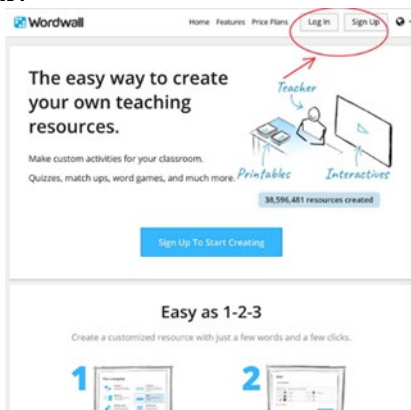
Berdasarkan hasil survei yang dilakukan sebagai bagian dari investigasi awal untuk memastikan kebutuhan guru PAI terkait pengembangan materi pembelajaran PAI yang sesuai dengan kurikulum PAI dan ciri-ciri siswa SD, maka dibuat aplikasi wordwall ini. Menurut temuan survei, 1) Fun PAI learning menggunakan permainan karena dapat menginspirasi siswa dan membantu pemahaman mereka tentang

materi pelajaran. 2) Game online seperti Quiziz, Wordwall, Kahoot, dan Educatindy telah digunakan oleh guru. 3) Permainan berbasis web harus berdurasi sepuluh hingga lima belas menit, memiliki pertanyaan latihan dalam materi, dan memiliki warna-warna cerah.

Elemen permainan yang dinamis, menarik, dan menyenangkan meningkatkan motivasi dan minat siswa, membantu pemahaman mereka tentang materi, dan mendukung pengembangan karakter moral mereka. Setelah mengumpulkan data mengenai jenis materi pembelajaran PAI yang dibutuhkan oleh sekolah dasar, proses pembuatan item game edukasi wordwall selesai. Desain produk wordwall telah diubah agar sesuai dengan item wordwall yang tersedia di aplikasi wordwall.

Pertama: Buka browser Anda terlebih dahulu, lalu masukkan <https://wordwall.net>. Atau, buka wordwall.net dan klik.

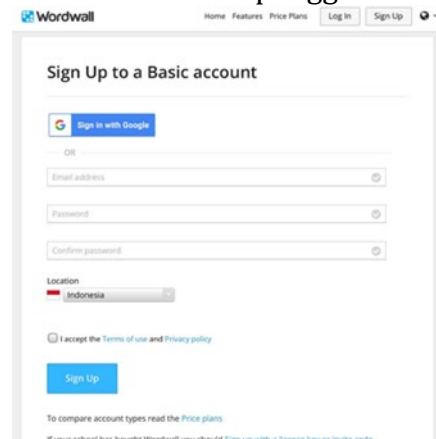
Kedua: Selanjutnya, periksa di pojok kanan atas, jika Anda sudah memiliki akun, klik Log In, sedangkan jika Anda belum memiliki akun, klik Daftar.



Gambar 1

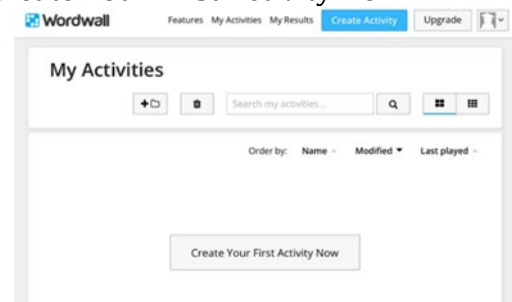
Ketiga: Berikan informasi pribadi yang diminta, termasuk alamat email, kata sandi, lokasi, dan negara Anda. Ingatlah untuk mengonfirmasi

bahwa Anda menyetujui kebijakan privasi dan ketentuan penggunaan.



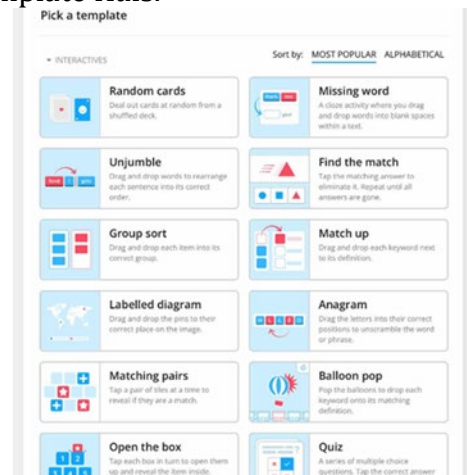
Gambar 2

Keempat: Selanjutnya klik Create Your First Activity Now.



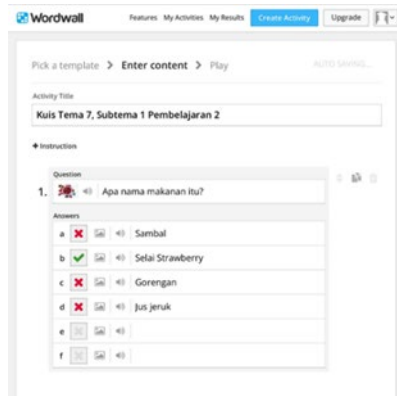
Gambar 3

Kelima: Pilih template pilihan Anda; dalam hal ini, saya menggunakan template Kuis.



Gambar 4

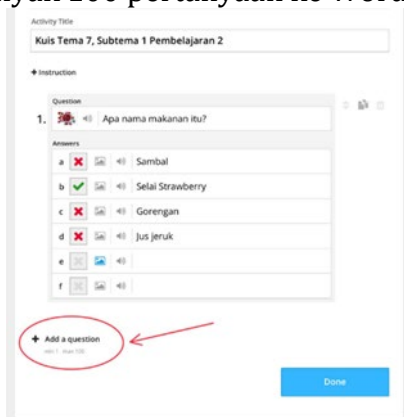
Keenam: Selanjutnya, masukkan judul aktivitas/kuis dan mulailah memasukkan pertanyaan dan tanggapan.



Gambar 5

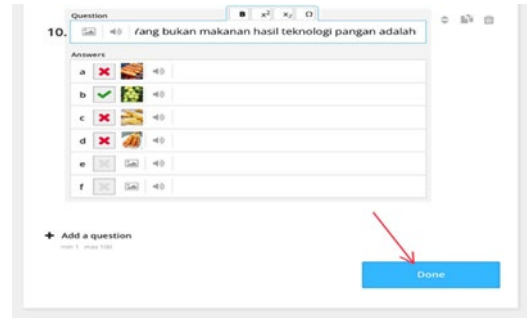
Ketujuh: Klik tombol gambar untuk menambahkan gambar. Wordwall memberi Anda gambar yang Anda butuhkan, jadi Anda tidak perlu melakukannya di browser dan menyalinnya.

Kedelapan: Klik Tambahkan Pertanyaan untuk menambahkan pertanyaan berikut. Anda dapat memasukkan pertanyaan sebanyak yang Anda suka. Anda dapat menambahkan sebanyak 100 pertanyaan ke Wordwall.



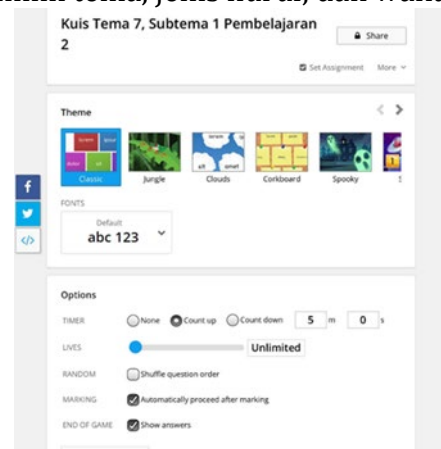
Gambar 6

Kesembilan: Setelah menambahkan semua pertanyaan dan jawaban, periksa kembali untuk memastikan tidak ada kesalahan. Klik "selesai" setelah itu.



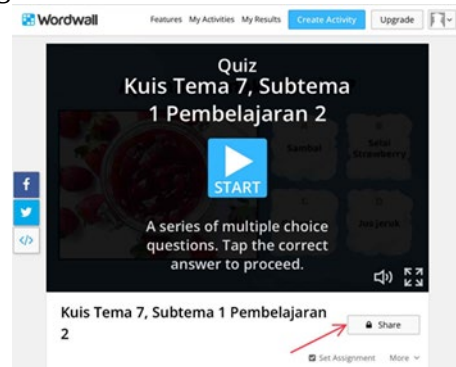
Gambar 7

Kesepuluh: Setelah itu, Anda dapat memodifikasi template kuis dan memilih tema, jenis huruf, dan waktu.



Gambar 8

Kesebelas: Untuk mendistribusikan tes kepada siswa, klik Bagikan.



Gambar 9

Keduabelas: Pilihlah keyword yang relevan dan klik publish



Gambar 10

Proses Pengambilan Data

Proses pengambilan dan pengumpulan data dari penelitian ini adalah dengan memberikan instrument berupa angket kepada responden. Angket yang diberikan dan diisi oleh responden, Angket yang diberikan dari google form. tujuh item yang tersebar didalamnya dua puluh dua pernyataan/indikator terkait dengan media e-learning untuk angket siswa dan dua puluh lima pernyataan/indikator untuk angket Guru. Angket penelitian ini melibatkan 50 orang siswa dan 30 orang guru.

Metode kuantitatif termasuk penelitian empiris yang datanya berbentuk angka-angka (Sahrudin dan Sahlim, 2012). Hasil data yang didapat berupa angka-angka dianalisa kemudian dideskripsikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses pengenalan media wordwall.net pada pertemuan yang diberikan dapat dipaparkan tahap penilaian oleh guru sebanyak 30 orang sebagai validator sekaligus pengguna media, adapun hasil penilaian evaluasi oleh guru adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Media Wordwall Oleh Guru

No	D/I	N	X	SD	I
1	TM	30	4.63	0.27	SS
2	TG	30	4.73	0.08	SS
3	T	30	4.68	0.03	SS
4	IM	30	4.73	0.059	SS
5	PO	30	4.76	0	SS
6	GAMES	30	4.67	0.11	SS
7	PP	30	4.64	0.08	SS
8	TEORI	30	4.61	0.07	SS

Tabel 2. Hasil Evaluasi Media Wordwall Oleh Siswa

No	D/I	N	X	SD	I
1	Penggunaan	50	3.98	0.01	S
2	Materi	50	3.93	0.08	S
3	Game wordwall	50	4.04	0.10	S

Penilaian ini mencakup delapan dimensi utama untuk menilai kualitas dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran. Pada aspek Tampilan Menu, rata-rata skor 4.63 dengan standar deviasi 0.27 menunjukkan bahwa menu media ini sangat memudahkan pengguna, dengan konsistensi penilaian yang tinggi.

Dengan skor rata-rata 4,73 dan standar deviasi 0,08, Tampilan Gambar menunjukkan bahwa visual yang disediakan sangat bermanfaat dalam menjelaskan konten. Dengan skor rata-rata 4,68 dan standar deviasi 0,03 untuk komponen teks, dinilai sangat jelas dan informatif.

Dengan skor rata-rata 4,73 dan standar deviasi 0,059, dimensi Konten Materi menunjukkan betapa menyeluruh dan relevannya konten pembelajaran tersebut. Ini menunjukkan betapa menyeluruh dan relevannya informasi tersebut.

Pencapaian Objektif memperoleh skor rata-rata tertinggi, yaitu 4.76 dengan standar deviasi nol, yang menunjukkan kesepakatan penuh di antara validator bahwa media ini sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Meskipun variasi minimal dalam penilaian, komponen permainan dievaluasi tinggi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dengan skor rata-rata 4,67 dan standar deviasi 0,11. Media menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dan memfasilitasi proses pembelajaran interaktif, dibuktikan dengan skor rata-rata pendekatan pedagogis sebesar 4,64 dan standar deviasi 0,08.

Terakhir, dimensi Hubungan dengan Teori Pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4.61 dengan standar deviasi 0.07, menegaskan bahwa media ini sejalan dengan teori pembelajaran yang ada.

Secara keseluruhan hasil penilaian guru, evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall.net sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam tema makna nama-nama surah dalam al-qur'an.

Evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis web wordwall.net dilakukan dengan melibatkan 50 siswa sebagai responden, yang menilai tiga dimensi utama: kemudahan penggunaan, materi presentasi, dan game quiz.

Pada dimensi Kemudahan dalam Penggunaan, siswa memberikan rata-rata skor 3.98 dengan standar deviasi 0.01, menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media ini cukup mudah digunakan. Penilaian yang konsisten ini mencerminkan keseragaman pengalaman siswa dalam menggunakan media tersebut.

Dimensi Materi Presentasi media wordwall.net memperoleh rata-rata skor 3.93 dengan standar deviasi 0.08, yang menunjukkan bahwa siswa merasa materi yang disajikan cukup jelas dan mendukung proses pembelajaran. Meskipun skor ini sedikit lebih rendah dibandingkan kemudahan penggunaan, tetap berada dalam kategori "Setuju," menandakan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian positif terhadap kualitas materi.

Untuk dimensi Game Media Wordwall.net siswa memberikan rata-rata skor tertinggi, yaitu 4.04 dengan standar deviasi 0.10. Hal ini menunjukkan bahwa game wordwall.net berhasil menarik perhatian siswa dan mendukung pembelajaran secara interaktif. Meskipun terdapat sedikit variasi dalam penilaian, keseluruhan

tanggapan siswa sangat positif terhadap fitur ini.

Produk wordwall studi ini sangat membantu dan menerima hasil uji tuntas yang sangat tinggi. Evaluasi produk memperhitungkan konten pertanyaan, tampilan produk, dan seberapa cocok dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar. Dalam hal pertanyaan itu sendiri, mereka harus relevan dengan topik yang dihadapi, dan tanggapan yang mereka berikan harus sesuai. Oleh karena itu, saat membuat kuis wordwall, kemampuan untuk membuat konten pertanyaan dan keterampilan desain produk sangat penting. Pertanyaan yang diajukan seharusnya tidak menimbulkan kebingungan di antara para siswa. Guru harus bisa menanyakan pertanyaan ini. Guru harus mempraktikkan keterampilan ini karena salah satu sifat yang perlu mereka kembangkan adalah kompetensi pedagogis, yang mencakup kemampuan untuk merumuskan pertanyaan yang efektif. Keahlian pedagogis seorang guru ditunjukkan oleh kemampuan mereka untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi instruksi mereka. Dengan demikian, guru dalam situasi ini berfungsi sebagai perencana, pengolah, dan asesor (Purnanto dan Mahardika, 2016).

Sebagai evaluator, guru harus dapat menilai seluruh proses pembelajaran, yang meliputi menilai apakah siswa telah memenuhi keterampilan dan memberikan laporan kemajuan tentang hasil pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses lebih lanjut. Evaluasi hasil belajar siswa konsisten dengan penilaian pencapaian tujuan pembelajaran. Materi yang menarik, seperti yang ditemukan dalam Wordwall.net, dapat digunakan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Siswa sekolah dasar harus diperlihatkan dinding kata yang sesuai

dengan usianya, terbukti dari warna, ukuran font, dan gaya, bahasa yang digunakan, penampilan karakter, serta panjang dan singkat kalimat. Hal ini harus diingat untuk mencegah siswa menganggap dinding teks ini tidak menarik. Aeni (2022) mengklaim bahwa siswa sekolah dasar kelas dua menunjukkan keinginan yang kuat untuk berbaur dengan teman sebaya mereka, bersama dengan peningkatan yang signifikan dalam pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah mereka. Mereka juga mencoba berbagai persona untuk melihat mana yang paling cocok untuk mereka. Kepercayaan anak-anak kepada Tuhan didasarkan pada sikap emosional yang membutuhkan perlindungan daripada hasil pemikiran mereka, yang merupakan indikasi perkembangan agama pada usia ini (Darajat, 2003). Anak muda itu akan sangat senang jika dia berpartisipasi dalam acara keagamaan yang menurutnya menarik, dan doanya sendiri menunjukkan hubungannya yang emosional dan unik dengan Tuhan.

Sikap dan pemahaman diamati selama fase uji coba terbatas dan distribusi produk (yaitu mengevaluasi penggunaan produk wordwall). Terbukti dari temuan pengamatan ini bahwa mayoritas siswa memiliki pemahaman yang sangat baik, seperti yang terlihat dari kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan dinding kata dengan benar. Temuan penelitian oleh Maghfiroh (2018) Ini lebih lanjut mendukung premis bahwa media wordwall dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang dibuktikan dengan hasil pembelajaran dan juga dapat menarik minat siswa. Akibatnya, aplikasi wordwall ini adalah alat pengajaran yang sangat baik. Wordwalls dapat berfungsi sebagai sumber belajar dan media selain menjadi alat penilaian (Sari, Yarza, 2021).

SIMPULAN

Analisis kebutuhan guru mengenai jenis dan model media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk siswa sekolah dasar menjadi dasar desain aplikasi permainan edukasi wordwall interaktif sebagai alat pembelajaran untuk memahami materi PAI di sekolah dasar. Sebuah film pembelajaran dibuat untuk disesuaikan dengan aplikasi wordwall karena temuan analisis menunjukkan bahwa itu membutuhkan media dengan elemen instruksional.

Menelaah kurikulum, khususnya Kompetensi Dasar yang akan dibudidayakan menggunakan media Wordwall. Pemahaman siswa terhadap konten PAI di sekolah dasar dianggap sangat baik ketika mereka menggunakan media pembelajaran game edukasi wordwall interaktif karena membutuhkan sedikit waktu untuk mencari tahu jawaban yang benar atas pertanyaan di wordwall dan menentukannya sendiri (tanpa bantuan).

Dengan meningkatkan keterampilan TI untuk meningkatkan keahlian pedagogis guru dalam membuat alat bantu pembelajaran, termasuk media pembelajaran berbasis IT, pendidik dapat mengimplementasikan pembelajaran kreatif melalui penggunaan media berbasis teknologi seperti wordwall. Selain itu, film pembelajaran yang berfungsi sebagai konten instruksional harus disertakan dengan media wordwall apa pun yang Anda gunakan untuk belajar

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga jurnal ini dengan judul "Evaluasi Media Wordwall.net Dengan Tema Makna Nama-nama Surah Dalam Al-Qur'an" dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan

terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moral dan spiritual dalam proses penyelesaian penulisan jurnal ini, kemudian kepada Dosen Pengampu Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah menyediakan referensi penulisan penelitian yang dibutuhkan dalam pengkajian topik ini, terimakasih juga penulis ucapkan untuk rekan sejawat dilingkungan akademik yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang konstruktif selama proses perkuliahan, dan yang terakhir untuk pembaca dan pengulas jurnal yang memberikan kritik dan saran untuk perbaikan jurnal ini kedepannya, serta terimakasih pada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadi, M. W. (2018). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Al-Ghazali* 1(1):152-67.
- Aeni, A. N, J. A. Juneli, E. Indriani, I. N. Septiyani, and R. Restina. (2022). Penggunaan E-Book Kijubi (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):1214-22. doi: 10.35931/am.v6i4.1113.
- Aeni, A. N. (2022). *Perkembangan Peserta Didik SD*. Bandung: UPI Press.
- Aeni, A. N., D. Aprilia, N. A. Putri, and A. Ariyanti. (2022). "Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, mart Dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later Dalam Pandangan Ekonomi Islam Sebagai Sarana Edukatif Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22(2):1041-44
- Aribowo, E. K. (2021). Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai Dari Quiz, Wordsearch, Hingga Anagram. Erickunto.Com 3. Retrieved (<https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asiah, N. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui E-Learning Di SMA Budaya Bandar Lampung. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 6(1), 93.
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Ruswandi, U., and Arifin, B. S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9(1):63. doi: 10.36667/jppi.v9i1.542.
- Creswell, J. W., Vicki, L., & Plano, C. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*, 31. Thousand Oaks: SAGE.
- Darajat, Z. (2003). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Fakhruddin, A. A., Mochammad, F., and Lailatul, M. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. doi: 10.29240/jba.v5i2.2773.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *Universitas Islam Negeri Sulthan*.
- Gamayanti, Z. (2021). Wordwall „Solusi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Yang Lebih Interaktif. Retrieved (<https://hightechteacher.id/wordwall-solusi-untuk-pembelajaran-jarak-jauh-yang-lebih-interaktif/>).
- Hasnussaadah, H. (2021). Strategi Pembelajaran E-Learning Di Era Digital. *IQRA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(1):10-16. doi: 10.26618/iqra.
- Julita, P., & Pebria, D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai MEDIA Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation* 2(2):227-39. doi: 10.46229/elia.v2i2.
- Madjid, A. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Worwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan* 4(1):64–70.
- Miles, B. Mathew., Huberman, M. (1984). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publication Bavelry Hills.
- Muhaimin, Dkk. (2008). *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. Bandung: remaja Rosdakarya.
- Nadia, A.I; Afiani, K.D.A; Naila, I. (2022). "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemic Covid-19." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. doi: 10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.
- Ngongo, V. L., TaufiqZ H., and Wijayanto. (2019). Pendidikan Di Era Digital. Pp. 999–1015 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*. Vol. 2. Palembang: Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2852–60. doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.
- Nurjanah, N. E., and Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia* 6(1):66–77.
- Pratiwi, Z. I., & Maharani, D. (2020). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) (Studi Analisis Pada Kelas XI Di SMA Dharma Karya UT Tangerang Selatan. *Jurnal Qiro'ah* 10(2):57–72. doi: <https://doi.org/10.33511/qiroah.v10n2.57-72>
- Purnanto, A. W., & Mahardika, A. (2016). Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare Quiz Creator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Malang. *Warta LPM*, 19(2), 141–48.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65–74. doi: <http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>.
- Rizal, A. S. (2014). Perumusan Tujuan Sebagai Basis Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam. *Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12(2).
- Rizkia, F. S. (2020). Belajar Dan Bermain Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall. *Jurnalpost.Com*.
- Rusmana, M. A., dkk. 2020. *Pengembangan Pembelajaran PAI Di Era Digital*. Banyumas: Amerta Media.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–99.
- Sari, W. & Ika, Y. (2021). Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–10.
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *ISoLEC 2021 Proceedings: Digital Transformation in Language, Education, and Culture: Challenges and Opportunities*, 5(2014), 159–66.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 05(01), 151–68.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyowati, E. (2012). Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Al-Bidayah*, 4(1), 63–76.
- Syahrum, dan Salim. "Metodologi Penelitian Kuantitatif." *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2012.

Syarif, M. (2017). Penguatan Pendidikan Agama Islam (PAI) Sebagai Kurikulum Inti Di Sekolah. *Jurnal Pigur*, 2(1), 194–202.

Tiari, D. A., Nunuk, S., and Suharno, S. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia Dan Fungsinya. *Teknodika*, 14(1), 22. doi: 10.20961/teknodika.v14i1.34696.

Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Tunisissa, I. F., Salamah, S., Wiramanggala A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Gamasis (Games Anak Islami) Dengan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar Bin Khattab Di Kelas 6 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar* 12(02), 184–92. doi: <https://doi.org/10.21009/10.21009/IPD.081>.

Yasri, R. A., Ambiyar, A., and Mulianti, M. (2019). Penerapan Video Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Shield Metal Arc Welding. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(1), 31–38. doi: 10.24036/jptk.v2i1.4923.

Zuhairini, dkk. (1983). *Metode Khusus Pendidikan Agama*, Surabaya: Usaha Nasional