

## Pengembangan Bahan Ajar Digital Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus pada Kelas III di SDN Segulung 03, Dagangan, Madiun)

Vigayuli Andari<sup>1</sup>, Meril Qurniawan<sup>2</sup>, Samsudin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; vigayuliandari@gmail.com

<sup>2</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Madiun, Indonesia; merilqurniawan@gmail.com

<sup>3</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; Samsudi.sd@gmail.com

Received: 03/12/2023

Revised: 31/02/2024

Accepted: 25/03/2024

### Abstract

Islamic Religious Education (PAI) is an important subject in elementary schools/madrasah ibtidaiyah which has a central role in forming students' noble character and morals. In this digital era, the use of information and communication technology (ICT) in PAI learning has become a necessity to improve the quality and interest in student learning. When choosing teaching materials, you must also pay attention to the surrounding conditions, namely the condition of the students, facilities and infrastructure, etc. The low interest and motivation of students towards PAI subjects has inspired the author to try to innovate new learning media, namely through the Wordwall Platform application which provides various interesting features that can arouse students' attention, awareness and motivation to refocus on the material so that the main goal of education is achieved. namely being able to transfer knowledge to students.

### Keywords

Wordwall; Islamic Religious Education; Elementary Schools

### Corresponding Author

Vigayuli Andari

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; vigayuliandari@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah hubungan antara individu terkait proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru atau tenaga pengajar kepada muridnya, baik antara guru ke siswa dalam hal ini peserta didik atau sebaliknya antara peserta didik dengan guru (Inah, 2015). Tujuan pendidikan Indonesia adalah terkait bagaimana mencerdaskan kehidupan anak bangsa serta bagaimana membentuk manusia seutuhnya yang berlandaskan dari iman dan taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berkepribadian budi pekerti yang baik, cerdas, terampil, sehat serta bertanggung jawab. sebagaimana yang tercantum dalam poin tujuan Pendidikan nasional (Dacholfany, 2017). Pendidikan adalah proses interaksi di mana didalamnya terdapat aktivitas pertukaran informasi yg bertujuan untuk mengembangkan pola pikir seseorang menuju ke arah yg lebih baik.



© 2024 by the authors. This is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Pendidikan pada Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah merupakan bentuk dari proses penempatan diri siswa terkait cara berpikir yang bakal akan menjadi bekal mereka dalam melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Nugraha et al., 2020). Menurut Piaget perkembangan kognitif ada empat tahapan yaitu tahapan sensorimotor, tahapan praoperasional, tahapan operasional konkret, tahapan operasional formal (Marinda, 2020). (Tilaar, 2002) memaparkan bahwa “tujuan fundamental dari pendidikan adalah memanusiakan manusia, ini merupakan suatu proses terkait bagaimana melihat eksistensi dari pada manusia”. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia merupakan masalah besar bagi negara karena kurangnya sumber daya manusia di setiap bidang. Deklarasi tersebut menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi bangsa Indonesia. Dibutuhkan inovasi atau ide baru baik dari segi metode pengajaran maupun media pembelajaran yang perlu berubah seiring waktu guna meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Inovasi-inovasi tersebut mengalir ke dalam proses pembelajaran di sekolah. Kesadaran ini perlu dibangun oleh lembaga pendidikan agar upaya mencerdaskan anak bangsa dan peningkatan sumber daya manusia menuju tujuan pendidikan Indonesia berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Syarifudin, 2020).

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Pengembangan merupakan langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan disengaja untuk membuat atau memperbaiki, kemudian menjadi produk baru yang lebih bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan mendukung sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik (Abdul Majid, 2005)

Bahan ajar adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Melalui bahan ajar ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran. Dengan perkataan lain tujuan yang akan dicapai siswa diwarnai dan dibentuk oleh bahan ajar.

Menurut Abdul Majid, bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Bahan ajar atau materi kurikulum (curriculum material) adalah isi atau muatan kurikulum yang harus dipahami oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan kurikulum. (Abdul Majid, 2009).

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar digital adalah Wordwall. Wordwall adalah platform online yang menyediakan berbagai macam template untuk membuat game

edukasi yang menarik dan interaktif. Game edukasi yang dibuat dengan Wordwall dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan pembelajaran, termasuk untuk pembelajaran PAI.

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru dan pendidik untuk membuat berbagai media pembelajaran interaktif dan menarik. Diluncurkan pada tahun 2015, Wordwall telah digunakan oleh jutaan guru di seluruh dunia untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

### **Fitur Utama**

Wordwall menawarkan berbagai fitur yang mudah digunakan, seperti:

- **Template yang Beragam:** Wordwall menyediakan lebih dari 20 template yang dapat disesuaikan, seperti kuis, teka-teki silang, anagram, dan permainan memori.
- **Konten yang Dapat Dibuat Sendiri:** Guru dapat membuat konten sendiri dengan mudah menggunakan editor yang intuitif, atau memilih dari ribuan template yang dibuat oleh pengguna lain.
- **Berbagi dan Berkolaborasi:** Guru dapat membagikan konten mereka dengan mudah dengan siswa, kolega, atau seluruh dunia. Wordwall juga memungkinkan kolaborasi antar guru dalam pembuatan konten.
- **Analisis Data:** Wordwall menyediakan analisis data yang membantu guru untuk melacak kemajuan siswa dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

### **Manfaat Wordwall**

Wordwall menawarkan banyak manfaat bagi guru dan siswa, di antaranya:

- **Meningkatkan Keterlibatan Siswa:** Wordwall membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
- **Meningkatkan Hasil Belajar:** Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- **Menghemat Waktu Guru:** Wordwall menyediakan konten yang siap pakai dan mudah digunakan, sehingga menghemat waktu guru dalam persiapan mengajar.
- **Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan:** Wordwall membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. (International Journal of Education and Research, 2020).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah yang memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan akhlak mulia siswa. Di era digital ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran PAI menjadi sebuah kebutuhan untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa.

Dalam memilih bahan ajar juga harus memperhatikan kondisi disekitar yaitu kondisi peserta didik, sarana dan prasarana dsb. Rendahnya minat serta motivasi siswa terhadap mata Pelajaran PAI

membuat penulis tergugah untuk mencoba membuat inovasi media pembelajaran baru yaitu melalui aplikasi Platform Wordwall yang menyediakan berbagai macam fitur menarik yang bisa menggugah perhatian, kesadaran serta motivasi peserta didik untuk Kembali fokus kepada materi agar tujuan utama Pendidikan tercapai yaitu bisa menstransfer pengetahuan kepada peserta didik.

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

### Langkah-langkah penelitian:

1. **Analisis:** Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran.
2. **Desain:** Pada tahap ini, dirancang bahan ajar digital Wordwall berdasarkan hasil analisis.
3. **Pengembangan:** Pada tahap ini, bahan ajar digital Wordwall dikembangkan dan diuji coba.
4. **Implementasi:** Pada tahap ini, bahan ajar digital Wordwall diimplementasikan di kelas.
5. **Evaluasi:** Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap bahan ajar digital Wordwall untuk mengetahui keefektifannya.

### Instrumen penelitian:

1. Lembar validasi untuk menguji validitas bahan ajar digital Wordwall.
2. Lembar observasi hasil belajar untuk menguji efektivitas bahan ajar digital Wordwall.
3. Angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap bahan ajar digital Wordwall.

Penelitian ini dilakukan di SDN Segulung 03 Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun pada tanggal 8 Februari 2024. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa siswa kelas 3 di SDN Segulung 03 yang berjumlah 12 orang terdiri dari 4 perempuan dan 8 siswa laki-laki, dilaksanakan pada mapel PAI dengan materi Senangnya Berperilaku Terpuji.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Disini langkah pertama yang penulis lakukan adalah mendesain bagaimana media yang akan dibuat berdasarkan materi yang sedang dipelajari. Pada platform wordwall banyak sekali pilihan template nya, kita bisa menyesuaikan berdasarkan kebutuhan kita, dan yang paling tepat dengan materi yang saya ambil pada pertemuan saat itu adalah memakai aplikasi *random wheel dari wordwall* tentunya sangat mengasikkan sekali.

Sebelumnya kita bisa membuka dulu link <https://wordwall.net/> kita bisa login menggunakan akun google kita kemudian kita daftar/register masukkan data diri lalu kita bisa segera menggunakan aplikasinya.

Dalam aplikasi random wheel tersebut anak-anak merasa seperti bermain arisan yang mana jika

kincir nya berhenti berputar itulah yang dapat. Nah dapat disini adalah anak-anak mendapatkan soal/pertanyaan kemudian mereka menjawabnya di buku mereka masing-masing. Karena keterbatasan sarana prasarana permainan random wheel ini tidak perlu memakai bantuan layer LCD / Proyektor cukup memakai Laptop dan jaringan internet yang stabil saja sudah bisa berjalan. Jadi sangat simple sekali jika diterapkan di lingkung sekolah dasar yang minim sarpras.



Gambar 4.1 Gambar template Random wheel / roda acak dari aplikasi wordwall

Ini adalah tampilan dari platform wordwall dengan template random wheel / roda acak dimana seluruh rodanya sudah saya isi dengan Kumpulan soal -soal yang akan dijawab oleh anak-anak.



Gambar 4.2 Gambar anak-anak sedang mendapat giliran untuk bermain roda acak

Dimana anak-anak diberi kesempatan 2 kali untuk memilih soal kemudian menuliskannya kedalam lembar kerja peserta didik (LKPD) mereka masing-masing. Dari permainan ini anak-anak begitu antusias dan sangat senang karena selain gambar di aplikasi ini juga ada dentingan musik sehingga lebih menumbuhkan semangat belajar anak-anak.



Gambar 4.3 Gambar anak-anak sedang menuliskan hasil soal yang mereka dapat di LKPD yang kemudian akan mereka kerjakan.

#### 4. KESIMPULAN

Meskipun bahan ajar digital memiliki banyak manfaat dan lebih membuat anak tertarik untuk belajar, namun bahan ajar digital tetap harus diawasi cara penggunaan oleh guru atau orang tua. Nah dalam bahan ajar digital menggunakan aplikasi wordwall template random whell ini juga memiliki kekurangan yaitu terbatasnya template jika kita menggunakan akun free, dibatasi kurang lebih 5 template namun tidak apa-apa karena template materi yang sudah tidak terpakai bisa digunakan lagi tinggal disesuaikan tema materinya apa. Meskipun ada kekurangan dan kelebihan tapi secara keseluruhan aplikasi ini recommended untuk para guru yang kebingungan menggunakan media bahan ajara yang tentunya mudah, menarik, dan seefisien mungkin.

#### REFERENSI

Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24

Ali Mudloafar, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 128.

Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya Offset, 2009), 174.

Aeni. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 115-124.

: <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/IPFKIP/article/view/9313>

Wardani, N. L., & Rahmawati, D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi PAI Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 189-202.: <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/9375>

The Impact of Using Wordwall on Student Learning Outcomes in Science." *International Journal of Education and Research*, vol. 8, no. 12, 2020, pp. 123-132.

"Using Wordwall to Enhance Student Engagement and Learning." *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, vol. 18, no. 4, 2019, pp. 11-20.

