

MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR PAI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI “WORDWALL” UNTUK SEKOLAH DASAR

Bukhori¹, Muhammad Daud Sitorus², Agung Setiawan³

^{*1, 2, 3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

^{*1}*email: pan8lah00@gmail.com*

Abstrak: Game ini dibuat sebagai sarana untuk belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Game tersebut dilengkapi dengan multimedia yang bertujuan agar anak lebih tertarik untuk belajar. Pembuatan game sendiri tidak bisa dikatakan mudah, karena harus mampu menguasai setidaknya bahasa pemrograman maupun instruksi yang digunakan dalam software tersebut. Dengan menggunakan sarana-sarana yang ada dalam software ini, dalam pembuatan game ini harus lebih menarik dan pengguna dapat merasa terhibur dalam memainkan game selain itu game ini dapat mengasah otak anak.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yaitu Wordwall. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta hasil belajar PAI. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Wordwall merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Wordwall, media pembelajaran interaktif, kualitas belajar, sekolah dasar.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah berkembang dengan pesat, teknologi yang dapat diartikan sebagai suatu alat yang berfungsi untuk membantu manusia dalam melakukan aktifitasnya seperti salah satunya teknologi yang dapat membantu proses pendidikan, yang tujuannya memudahkan proses belajar atau mendukung efektifitas metode pembelajaran sebuah sekolah yang menghasilkan siswa yang cerdas dan meningkatkan sumber daya manusia (SDM), saat ini lebih dikenal dengan Media Pembelajaran Interaktif sedikit demi sedikit menjadi alat bantu yang dapat menjadi tolak ukur untuk dapat menghasilkan metode pembelajaran yang lebih efektif terutama untuk anak Sekolah Dasar (SD).

Selama ini sistem pembelajaran yang diajarkan kepada siswa menggunakan cara manual atau menerangkan langsung kepada siswa dan kurang menarik, sehingga siswa sendiri akan lebih cepat bosan dalam belajar pendidikan agama islam. Permainan merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam tumbuh kembang anak. Pemanfaatan dan penggunaan aplikasi ini dapat menunjang proses pembelajaran terhadap anak. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan siswa akan belajar sambil bermain sehingga mereka akan lebih merasa senang dan bersemangat dalam belajar karena materi pelajaran disajikan dalam tampilan yang menyenangkan dan dapat mempermudah

proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain dan diharapkan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa di sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali menghadapi tantangan, seperti kurangnya minat siswa dan metode pengajaran yang monoton. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas Wordwall dalam meningkatkan kualitas belajar PAI di sekolah dasar.

Landasan Teori

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan menggunakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang menarik. Dengan Wordwall, pengguna dapat membuat kuis, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat diakses secara online. Platform ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Wordwall memiliki beberapa karakteristik yang membuatnya efektif sebagai media pembelajaran, antara lain:

- **Interaktivitas:** Wordwall memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Aktivitas yang dibuat dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.
- **Variasi Aktivitas:** Wordwall menyediakan berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, permainan tebak kata, dan latihan soal. Variasi ini membantu menjaga minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.
- **Aksesibilitas:** Wordwall dapat diakses melalui perangkat yang terhubung ke internet, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Hal ini memudahkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.
- **Kemudahan Penggunaan:** Antarmuka Wordwall yang intuitif memudahkan guru dan siswa dalam membuat dan menggunakan aktivitas pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi.

Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi “wordwall” yaitu:

- **Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa:** Aktivitas yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan.
- **Memfasilitasi Pembelajaran yang Diferensiasi:** Wordwall memungkinkan guru untuk membuat aktivitas yang sesuai dengan berbagai tingkat kemampuan siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka.
- **Meningkatkan Hasil Belajar:** Dengan keterlibatan yang lebih tinggi dan pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa cenderung menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar mereka.
- **Mendukung Penilaian Formatif:** Wordwall dapat digunakan untuk melakukan penilaian formatif, di mana guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time melalui aktivitas yang mereka lakukan.

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Alharbi (2020)

menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Penelitian lain oleh Hwang & Chang (2019) juga menemukan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil akademik.

Dalam kamus bahasa Indonesia “Game” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah system dimana pemain terlibat dalam satu konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan system dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalamnya terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

“Game Edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah” (Handriyanti, 2009). Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik, jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperkukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan, berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan Game Edukasi adalah salah satu bentuk Game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar- mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen dipilih untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi "Wordwall" dalam meningkatkan kualitas belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen semu (quasi-experimental design) dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis data yang dikumpulkan melalui kuesioner dan tes hasil belajar. Data dikumpulkan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol.

1. Hasil Kuesioner Minat dan Motivasi Belajar

Kuesioner yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan perubahan signifikan dalam minat dan motivasi belajar siswa. Berikut adalah ringkasan hasil kuesioner:

a. Kelompok Eksperimen

- Rata-rata skor minat belajar sebelum perlakuan adalah 65, dan setelah perlakuan meningkat menjadi 85.
- Rata-rata skor motivasi belajar sebelum perlakuan adalah 70, dan setelah perlakuan meningkat menjadi 88.

b. Kelompok Kontrol:

- Rata-rata skor minat belajar sebelum perlakuan adalah 66, dan setelah perlakuan meningkat menjadi 72.
- Rata-rata skor motivasi belajar sebelum perlakuan adalah 68, dan setelah perlakuan meningkat menjadi 74.

2. Hasil Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar yang dilakukan setelah perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah ringkasan hasil tes:

a. Kelompok Eksperimen

Rata-rata nilai tes hasil belajar PAI adalah 82

b. Kelompok Kontrol

Rata-rata nilai tes hasil belajar PAI adalah 70

3. Analisis Statistik

Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji t menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap kualitas belajar PAI siswa.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi Wordwall secara signifikan meningkatkan kualitas belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Beberapa poin penting yang dapat dibahas adalah sebagai berikut:

a. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar

Peningkatan skor minat dan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang bervariasi dan menyenangkan di Wordwall, seperti kuis dan permainan, membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

b. Peningkatan Hasil Belajar

Rata-rata nilai tes hasil belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi PAI. Pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa untuk mengulang materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah mengingat informasi yang telah dipelajari.

c. Perbandingan dengan Metode Konvensional

Meskipun kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan dalam minat dan hasil belajar, peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional, meskipun masih efektif, tidak mampu menciptakan tingkat keterlibatan yang sama seperti yang ditawarkan oleh media interaktif seperti Wordwall. Pembelajaran konvensional cenderung lebih bersifat pasif, di mana siswa lebih banyak menerima informasi daripada berinteraksi dengan materi.

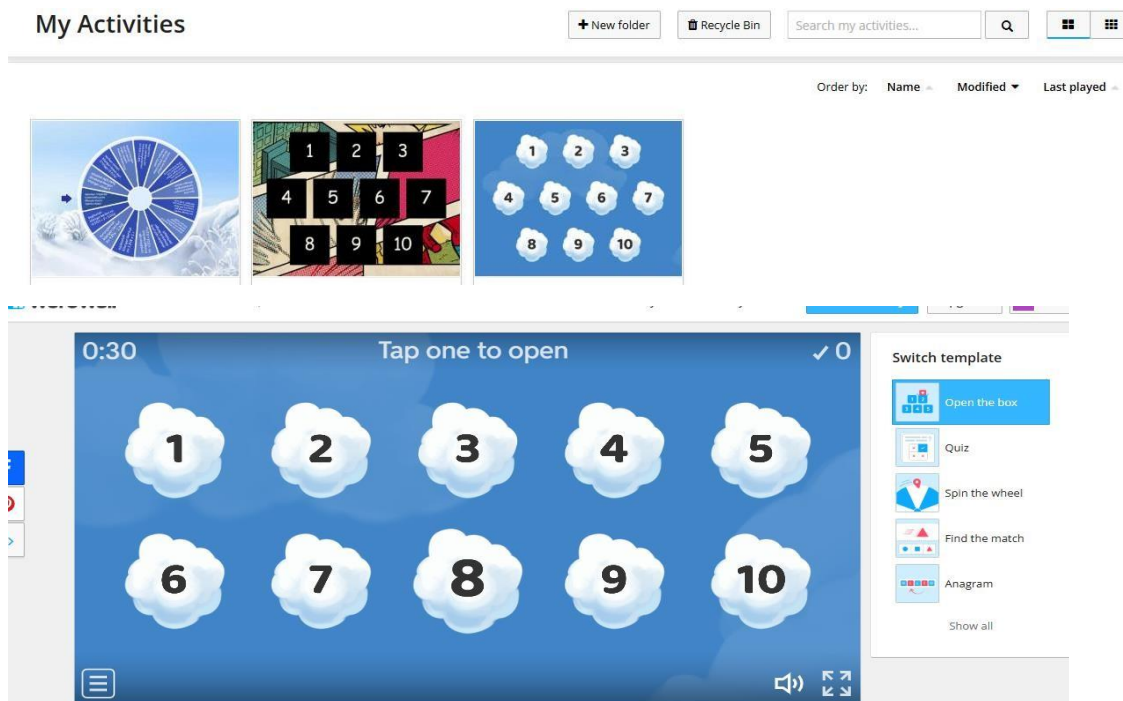
d. Implikasi untuk Pembelajaran PAI

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengajaran PAI di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru diharapkan dapat

memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

- e. Keterbatasan Penelitian dan Saran untuk Penelitian Selanjutnya
Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan sampel yang lebih besar untuk mendapatkan hasil yang lebih generalizable. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif lainnya dan dampaknya terhadap berbagai aspek pembelajaran.

Tampilan wordwall



Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi "Wordwall" dalam meningkatkan kualitas belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari kuesioner dan tes hasil belajar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar: Penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan

- Wordwall menunjukkan skor yang lebih tinggi dalam kuesioner minat dan motivasi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
2. Peningkatan Hasil Belajar: Hasil belajar siswa dalam PAI juga mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai tes hasil belajar siswa yang menggunakan Wordwall lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional, menunjukkan bahwa media interaktif ini efektif dalam membantu siswa memahami materi PAI.
 3. Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa: Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang bervariasi dan menarik membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.
 4. Implikasi untuk Pembelajaran PAI: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar. Guru disarankan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.
 5. Saran untuk Penelitian Selanjutnya: Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jumlah sampel dan lokasi penelitian. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan sampel yang lebih besar, serta mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif lainnya untuk meningkatkan kualitas belajar di berbagai mata pelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan efektif, serta mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah dasar.

Bibliography

- Alharbi, A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Prestasi Akademik Siswa dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Riset Pendidikan Internasional*, 102, 101-110.
- Hwang, G. J., & Chang, H. F. (2019). Tinjauan Teknologi Seluler dalam Pendidikan: Peran Pembelajaran Interaktif. *Komputer & Pendidikan*, 129, 1-12.
- Prasetyo, Z. K., & Sari, D. P. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 123-135.
- Rahman, A., & Kamaruddin, M. A. (2022). Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Alat Bantu Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pengembangan dan Pertukaran Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-60.
- Sari, R. F., & Hidayati, N. (2021). The Role of Technology in Enhancing Learning Outcomes