

**PEMANFAATAN MEDIA GAME *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PAI DI SD KHARISMA BANGSA**

Wardatul Rahmi, Reksiana

Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta

Wardatulrahmi01@gmail.com, reksiana@iiq.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan terletak pada lemahnya proses pembelajaran, metode dan media yang digunakan oleh guru tidak bervariasi sehingga menyebabkan rasa bosan dan berkurang motivasi belajar pada diri siswa dalam pembelajaran PAI. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran game *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SD Kharisma Bangsa kota Tangerang selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan kualitatif deskriptif. Informan dalam penelitian ini kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, wali kelas serta siswa-siswi kelas IV yang terkait penelitian ini. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media game *wordwall* dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, implikasi game *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan media game *wordwall*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game *Wordwall*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

The problems that often occur in the world of education lie in the weakness of the learning process, the methods and media used by teachers are not varied, causing boredom and reduced learning motivation among students in PAI learning. The aim of this research is to determine the use of wordwall game learning media to increase student learning motivation in PAI lessons at Kharisma Bangsa Elementary School, South Tangerang City. The method used in this research is a descriptive qualitative approach. The informants in this research were school principals, Islamic Religious Education teachers, homeroom teachers and class IV students related to this research. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Data collection techniques, data reduction, data presentation and conclusion drawing. This research shows that wordwall game media can be used in learning evaluation activities, the implications of wordwall games can increase student learning motivation and there are several challenges in using wordwall game media.

Keywords: *Learning Media, Wordwall Games, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang terpenting dalam menunjang kehidupan manusia, karena kehidupan tidak lepas dari pendidikan. Selain itu pendidikan adalah proses pembinaan karakter manusia menjadi lebih baik.¹ Dalam proses pendidikan tentunya melibatkan berbagai pihak yang berkaitan satu dengan lain diantaranya terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu peran pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan setiap manusia.² Tujuan dari pendidikan berkaitan langsung dengan berbagai pihak baik peran siswa, pendidik maupun orang tua. Selain itu berkaitan juga dengan peran dari pemerintah berupa fasilitas sekolah sarana dan prasarana. Hal ini ada kaitan dengan faktor keberhasilan belajar siswa. Di sisi lain, pendidikan dikaitkan dengan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga menentukan keberhasilan dalam pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengharuskan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif disertai dengan kemampuan dalam memahami teknologi. Pada abad 21 guru tidak hanya memiliki pengetahuan tentang materi saja melainkan keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi terutama dalam menggunakan media pembelajaran.³ Dalam proses belajar mengajar kehadiran guru menjadi faktor penentu dalam mengembangkan potensi dan kreativitas siswa, sehingga siswa tidak hanya memiliki pengetahuan teori namun bisa dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana dalam mentransfer materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa.⁴ Oleh karena itu, dalam pemilihan media dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran, praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu game *wordwall* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar serta alat penilaian bagi guru. *Wordwall* menyediakan berbagai contoh desain game pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi oleh guru.⁵ Selain itu yang tergolong dalam media visual yaitu *wordwall* dapat membantu siswa dalam mengingat pembelajaran. Hal yang menarik dari game *wordwall* dapat diakses secara daring dan diunduh serta dicetak pada kertas.

¹ Sri Wulandari dkk, Implimentasi E-Learning (Wordwall) pada pembahasan pendidikan Agama Islam pada kelas XIII Mipa 2 di SMA Negeri 3 Sidoarjo, *Jurnal Ilmiah*, Vol. 9, No. 2, 2023, h.174.

² H. Sukiyat, *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), h. 37.

³ Ani Nur Aeni dkk, Pengembangan aplikasi game edukatif wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam bagi siswa sd, Vol 11, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, h.1836.

⁴ Zhenith Surya Pamungkas dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih", *Journal of Social Science Education*, Vol.2, no.2, 2021, h.136-137.)

⁵ Anggini Tyas Palupi dkk, *Metode dan Media Inovatif Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil Dalam Berbahasa*, (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023), h. 78-79.

Oleh sebab itu dengan adanya media game *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa senang dan tidak bosan,⁶

Dalam proses belajar mengajar siswa membutuhkan motivasi yang dapat meningkatkan minat belajar. Banyak kasus yang terjadi yang menggambarkan siswa gagal berprestasi di sekolah karena tidak ada motivasi belajar dalam dirinya sehingga tidak mau berusaha menggali potensi yang dimiliki. Di sisi lain terkadang guru memaksa siswa untuk menerima materi yang disampaikan namun unsur motivasi terlupakan oleh guru⁷ Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam karakter yang dimiliki oleh siswa baik dari segi motivasi secara intrinsik maupun ekstrinsik. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi yaitu, tekun dalam mengerjakan tugas, tidak mudah putus asa dalam belajar, tidak mudah bosan mengerjakan tugas yang diberikan, dapat mempertahankan pendapat, kreatif serta senang memecahkan berbagai macam persoalan dalam belajar.

Rendahnya motivasi belajar pada siswa akan menjadikan mereka tertarik kepada hal-hal yang bersifat negatif. Seperti minum obat-obat yang terlarang, pergaulan bebas dan lainnya. Namun secara harfiah anak-anak tertarik pada belajar, pengetahuan, motivasi positif, bermain dan lain sebagainya. Hal tersebut perlunya bimbingan dari orang tua dan guru untuk menjadikan anak-anak berkembang dalam hal-hal positif. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa diantaranya metode mengajar guru yang monoton dan tidak menyenangkan, kurangnya penggunaan media pembelajaran, merasa kurang mampu terhadap mata pelajaran tertentu dan lain sebagainya.⁸

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Kharisma Bangsa belum berjalan dengan baik karena masih terdapat siswa-siswi yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan kurang motivasi belajar dari diri siswa. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi oleh guru, faktor motivasi dari siswa dan terdapat beberapa siswa yang berasal dari luar negeri sehingga sulit memahami pembelajaran. Dengan demikian, peneliti menggunakan media game *wordwall* yang sangat mudah digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. *Wordwall* dapat diakses melalui bimbingan guru atau siswa secara individu. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk para guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

⁶ Christiyanti Aprinastuti dkk, *Special Book for Media Tutorial ICT- Based Learning*, (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023), h. 107.

⁷ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan*. Vol 1, no 2, 2021, h. 98.

⁸ Hendrizal, Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Riset*, Vol 2, No. 1, 2022, h.45-47.

KAJIAN LITERATUR

1. Skripsi yang disusun oleh Ayunda Serly Mahasiswa Jurusan Tarbiyah, 2022 yang berjudul *"Pengembangan Game Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi"* Kesimpulan penelitian yaitu penulis menggunakan penelitian pengembangan dengan melakukan menganalisis bahan ajar, assessment materi pengembangan dalam pembelajaran. Pada tahap design, peneliti mendesain komponen-komponen yang akan termuat dalam media pembelajaran seperti pemilihan materi secara spesifik dan game yang cocok. Tahap berikutnya development atau pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan game yang akan digunakan oleh siswa dan pendidik.
2. Skripsi yang disusun oleh Ivanda Rahmi Fauqannuri, Mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2022 yang berjudul *"Penerapan Media berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022"* Kesimpulan penelitian yaitu penerapan media berbasis *wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII B mata pelajaran PAI di SMPN 2 Panji Situbondo.
3. Dalam skripsi yang disusun oleh Nadilah Zahrani, Mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2022 yang berjudul *"Pemanfaatan Media Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII MTS Negeri 4 Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023"* Kesimpulan penelitian yaitu pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran materi teks persuasi kelas VIII di MTs Negeri 4 Jakarta tahun pelajaran 2022/2023 memiliki dampak yang sangat baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas dan hasil wawancara kepada siswa yang menyatakan mereka merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, karena media *wordwall* yang memiliki model permainan yang beragam, tema yang menarik, sound musik pada setiap tema unik, dan mudah diakses oleh seluruh jenis *smartphone*, sehingga lebih memudahkan proses evaluasi pembelajaran.
4. Dalam skripsi yang disusun oleh Desvira Ramadhani, mahasiswa jurusan Tarbiyah dan dan Ilmu Keguruan, 2023 yang berjudul *"Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pelajaran Aqidah Akhlak pada Materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah di kelas 2 MIN 22 Aceh Besar"* Kesimpulan penelitian yaitu Penerapan media web *wordwall* pada materi mengenal sifat wajib bagi Allah di MIN 22 Aceh Besar telah dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat dilihat peningkatan siklus I dengan skor 61 hingga siklus II 74 skor setelah menggunakan media game *wordwall*.
5. Dalam skripsi yang disusun oleh Zumrotus Sholihah Fauzan, mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial, 2022 yang berjudul *"Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata IPS di kelas VIII MTSN 1 Kota Malang"* Kesimpulan penelitian yaitu penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada subjek, objek dan metode yang digunakan, adapun persamaannya terletak pada aspek kajian, yaitu membahas tentang pembelajaran menggunakan media game berbasis *wordwall*. Dengan demikian, skripsi di atas dapat berkontribusi untuk penulis sebagai rujukan dan referensi tambahan tentang aplikasi *wordwall*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan pemanfaatan media pembelajaran game *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SD Kharisma Bangsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *deskriptif* artinya peneliti melakukan pendekatan status sekelompok manusia, objek, kondisi, pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, faktual dan akurat mengenai fakta atau hubungan antar fenomena yang teliti.⁹ Informan dalam penelitian ini sebanyak 7 orang yaitu kepala sekolah, tiga guru PAI, tiga siswa-siswa dan wali kelas. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Adapun teknik keabsahan data yang digunakan yaitu uji triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi *Wordwall* dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas

Penggunaan media game *wordwall* di SD Kharisma Bangsa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dimanfaatkan oleh guru PAI dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu fasilitas yang disediakan di SD Kharisma Bangsa berupa *SmartBoard*, LCD Proyektor, buku digital yang menunjang guru dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran terutama dalam penggunaan game *wordwall*. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yaitu landasan pembelajaran yang digunakan dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan keefektifan dan efisien dalam pembelajaran. Salah satu Komponen yang digunakan dalam pengelolaan pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.¹⁰

Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru PAI di SD Kharisma Bangsa sebelum melakukan persiapan pembelajaran, yaitu pertama, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dalam menyusun RPP guru menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan KD, menentukan strategi, model atau media yang akan diterapkan dalam KBM, menentukan *Assesment* dan membuat rubrik penilaian, membuat lampiran terdiri dari video pembelajaran, rubrik penilaian, dan penugasan atau materi. kedua menentukan topik pembelajaran, dalam hal ini guru menyiapkan materi dengan merangkum materi pada buku pelajaran untuk membuat soal di *wordwall*. Selain itu tujuan tersebut guru dapat menyampaikan materi dengan baik. dan ketiga membuat pertanyaan pada game *wordwall*. Hal ini sesuai dengan pendapat Idrus dalam penyusunan pertanyaan di

⁹ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h. 54.

¹⁰ Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

wordwall bagi pendidik sebagai berikut : 1) Membuat akun di <https://wordwall.net/> 2) Mengisi email, nama, kata sandi, 3) Buat kegiatan dan pilih template yang ingin digunakan, 4) Menuliskan judul dan deskripsi permainan, 5) Pilih fitur *wordwall* dan membuat pertanyaan sesuai dengan materi.¹¹

Langkah selanjutnya guru melaksanakan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan 3 tahapan diantaranya, kegiatan pembuka, inti dan penutup. Pada kegiatan pembuka, guru membuka pelajaran dengan membaca doa belajar bersama siswa, kemudian mengecek kehadiran peserta, serta memperhatikan tempat duduk peserta didik yang nyaman dan tenang serta mengkaitkan pembelajaran dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap kegiatan inti guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media *power poin* (PPT) dan memberikan waktu kepada siswa untuk memahami materi yang telah dibahas. Kemudian dilanjut dengan pemberian latihan menulis dibuku hingga selesai. Serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami.

Selanjutnya kegiatan penutup adalah tahap terakhir dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini guru PAI SD Kharisma Bangsa melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan media game *wordwall*. Penggunaan game *wordwall* digunakan dalam kegiatan penutup pembelajaran yang bertujuan untuk mengevaluasi proses pembelajaran sehingga guru mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Adapun mekanisme pengguna game *wordwall* yaitu apabila terdapat siswa sudah selesai mengerjakan latihan, maka diperbolehkan untuk menggunakan game *wordwall* secara bergantian. Pertanyaan yang diberikan pada game *wordwall* sesuai dengan materi. Sebelumnya guru menjelaskan dan mengarahkan peserta didik mengenai mekanisme game *wordwall* sehingga peserta didik menggunakan game *wordwall* sesuai dengan arahan dari guru PAI. Kemudian guru memanggil siswa sesuai urutan absen atau siswa yang telah menyelesaikan latihan yang diberikan. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang tertera di *wordwall*. Setelah menjawab soal siswa langsung mengetahui total skor yang didapatkan. Kemudian guru memberikan pujian kepada siswa yang mendapatkan skor tertinggi berupa tambahan poin di *clasjojo* dan memberikan motivasi kepada siswa yang belum berhasil memperoleh skor tertinggi untuk terus belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Maka dari itu, dalam penggunaan game *wordwall* guru PAI menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Game *wordwall* lebih sering digunakan diakhir pembelajaran sebagai alat mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, ada sebagian guru menggunakan game *wordwall* diawal pembelajaran sebagai bahan *review* materi sebelumnya karena kebanyakan siswa lupa terhadap materi yang telah dipelajari. Mekanisme yang digunakan guru dalam penilaian evaluasi pembelajaran berbentuk

¹¹ Nila Wati Idrus dkk, Pemanfaatan media *wordwall* dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran bahasa Inggris, *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, Vol 22, No. 2, 2021, h. 376- 387.

formatif sebagai penunjang untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Game *wordwall* tidak termasuk dalam penilaian sumatif namun termasuk kepada penilaian formatif yang berbentuk kuiz dan pertanyaan. Adapun poin yang diberikan oleh guru dalam penggunaan game *wordwall* sebagai nilai harian.

Selain itu game *wordwall* menyediakan berbagai fitur-fitur yang menarik yang dapat menyesuaikan dengan materi yang dipelajari. *Wordwall* juga menyediakan contoh-contoh soal hasil kreasi pengguna yang lain sehingga membantu pengguna baru khususnya dalam berkreasi. Dalam proses pembelajaran, peran guru dalam kelas yaitu membantu siswa dalam proses pembelajaran, mulai siswa duduk dengan rapi kemudian menjelaskan materi serta menjadi fasilitator. Selain itu guru sebagai figur seorang pemimpin kelas diharapkan peserta didik mengikuti segala arahan dari guru.¹²

Dari pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media game *wordwall* dalam pembelajaran digunakan secara bervariasi oleh guru PAI di SD Kharisma Bangsa yaitu diawal pembelajaran sebagai bahan *review* materi, dan diakhir sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah guru serta menarik perhatian siswa sehingga tidak merasa jenuh, bosan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

B. Implikasi Media Pembelajaran Game *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Penggunaan media game *wordwall* banyak memberikan kemanfaatan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran PAI di SD Kharisma Bangsa. Hal tersebut dapat dikemukakan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Adapun manfaat yang didapatkan diantaranya *pertama* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki termotivasi untuk belajar sesuatu maka akan berusaha dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Indikator yang dapat diukur dalam meningkatkan motivasi siswa di SD Kharisma Bangsa yaitu memiliki kemauan tinggi dalam mengikuti pelajaran di kelas, siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan seksama, penuh antusias dalam belajar sehingga mampu menjawab berbagai pertanyaan di game *wordwall* yang akan digunakan pada kegiatan akhir pembelajaran. Oleh karena sebab itu media pembelajaran game *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi. *wordwall* dirancang untuk membantu proses dalam pembelajaran serta melibatkan siswa aktif. Maka sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran guna mewujudkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *wordwall* dapat dibentuk sesuai dengan keinginan dan selera pengguna. *Wordwall* sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran, terutama dalam evaluasi pembelajaran PAI.¹³

Kedua siswa memiliki keseriusan dalam mengerjakan tugas/latihan yang diberikan oleh guru, dalam hal ini peneliti mengamati kondisi siswa sangat serius dan

¹² Mulyana, *Rahasia Menjadi Guru Hebat*, (Jakarta: Grasindo, 2010), h.200.

¹³ Fauzia Turohmah dkk, " Media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 2, No 2,(2020), h. 16.

teliti dalam mengerjakan tugas sehingga bagi sudah menyelesaikan tugas/latihan. Adapun motivasi siswa dalam mengerjakan tugas dengan serius yaitu diperbolehkan menggunakan game *wordwall* secara bergantian. *Ketiga* keaktifan siswa dalam bertanya baik pada saat pembelajaran maupun ketika menggunakan media pembelajaran game *wordwall* sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Hal yang menimbulkan siswa aktif bertanya yaitu siswa senang karena terdapat berbagai macam fitur/template game *wordwall* dan berbagai macam pertanyaan yang terdapat pada saat menggunakan game *wordwall* serta siswa terlibat langsung.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implikasi dari pemanfaatan media pembelajaran game *wordwall* di SD Kharisma Bangsa terdiri dari 3 diantaranya, meningkatkan motivasi belajar siswa, memiliki keseriusan dalam mengerjakan tugas/latihan dan keaktifan siswa dalam bertanya. Selain itu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa karena fitur *wordwall* yang bervariasi dan siswa terlibat langsung dalam memainkan game sehingga pembelajaran seperti belajar sambil bermain.

C. Tantangan dalam Menggunakan Media Pembelajaran Game *Wordwall*

Dalam menggunakan media game *wordwall* terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru di SD Kharisma Bangsa sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menggunakan media game *wordwall*. Berikut beberapa tantangan diantaranya, pertama ketika menjawab soal di *wordwall* kemungkinan terjadi kecurangan karena ada bisikan atau teriakan dari siswa yang lain. Dalam penerapan di kelas terdapat beberapa siswa yang melakukan kecurangan berupa bantuan dari teman dalam menjawab soal di *wordwall*. Untuk mengatasi hal tersebut guru memberikan teguran kepada siswa yang memberitau jawaban dengan minus poin dan memastikan kejujuran dalam menjawab soal.

Tantangan kedua adalah tidak semua siswa berfikir dan hanya ikut-ikutan dalam menjawab soal. Dalam hal ini, guru sebelum menggunakan game *wordwall* memastikan siswa sudah memahami materi yang dipelajari. Sehingga semua siswa menjawab soal dengan baik. Tantangan ketiga adalah guru harus mampu menyusun soal secara bervariasi di *wordwall*. Dalam penyusunan soal di *wordwall* guru bisa berkolaboratif dengan anggota lain. Karena *wordwall* bersifat komunitas maka guru dapat belajar kepada anggota lain dalam membuat soal secara kreatif dan inovatif. Selain itu game *wordwall* memiliki banyak model sehingga guru dapat berperan aktif dan kreatif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sehingga tidak terjadi kerancuan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setiap jenis media pembelajaran terdapat keunggulan dan tantangan. Tantangan yang dihadapi guru PAI di SD Kharisma Bangsa dalam menggunakan media pembelajaran game *wordwall* adalah pertama ketika menjawab soal game *wordwall* kemungkinan terjadi kecurangan karena ada bisikan atau teriakan dari siswa lain, kedua penerapan game *wordwall* dalam pembelajaran tidak semua siswa berfikir dan hanya ikut-ikutan dalam menjawab soal,

ketiga guru harus mampu menyusun soal secara bervariasi di *wordwall*. Dalam mengatasi hal tersebut guru selalu melakukan evaluasi agar bisa mencari solusi dalam menghadapi tantangan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan mengenai pemanfaatan media pembelajaran game *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SD Kharisma Bangsa kota Tangerang Selatan. Media game *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa di SD Kharisma Bangsa. Hal tersebut dapat dilihat dari proses penggunaan media game edukasi *wordwall* di kelas, siswa berpartisipasi aktif, memiliki kemauan yang tinggi dalam belajar, keseriusan dalam mengerjakan latihan, tidak mudah putus asa, dan mampu mempertahankan pendapat. Game *wordwall* membantu siswa dalam memahami materi, hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Dan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menghilangkan kejenuhan siswa. Dapat dibuktikan dalam proses pembelajaran siswa merasa senang fitur *wordwall* bervariasi dan belajar seperti bermain. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran game *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SD Kharisma Bangsa sudah efektif dan efisien baik dari segi penggunaan, implikasi game edukasi *wordwall* serta tantangan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat diajukan saran-saran yaitu bagi guru media game edukasi *wordwall* diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat meningkatkan kualitas dalam penggunaan media *wordwall* melalui pelatihan, seminar sehingga membantu guru mempersiapkan pembelajaran lebih baik. Bagi siswa Diharapkan siswa lebih serius dalam mengerjakan soal yang di *wordwall* harus cermat, teliti dan cepat karena *wordwall* menggunakan waktu sehingga siswa mendapatkan skor tertinggi. Dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan penelitian yang sudah ada dalam hal pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran PAI dengan menarik dan kreatif. Dalam penggunaan media *wordwall* disarankan untuk sekolah yang berada diperkotaan dan tidak di sekolah pelosok karena *wordwall* membutuhkan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, dan Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835.
- Hendrizar, "Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Riset*, no 2(2022): 45-47
- Idrus, Nila Wati, Dwi Yulianti, Ujang Suparman, dan Zainal Abidin Arief. "Pemanfaatan media *wordwall* dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran bahasa Inggris." *Jurnal Bahasa dan Sastra* 22, no. 2 (2021): 376-87.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (2016).

Mulyana. *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. Jakarta: Grasindo, 2010.

Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. 7 ed. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.

Palupi, Anggini Tyas, Nugraheti Sismulyasih, Zaenatul Wasilah, dan Fadia Nur Farikah. *Metode Dan Media Inovatif: Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil Dalam Berbahasa*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023.

Pamungkas, Zhenith Surya, A Randriwibowo, L Nur, A Wulansari, N G Melina, dan A Purwasih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih." *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education 2*, no. 2 (2021): 136–37.

Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,"* 2022.

Sukiyat, H. *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020.

Turohmah, Fauzia, Elsa Mayori, dan Resna Yuliana Sari. "Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah 14*, no. 1 (2020): 13–19.

Wulandarai, Sri, Restiwi Peni, Muhammad Fahmi, dan Fina Arrizka Ayuningtyas. "Implimentasi E-Learning (Wordwall) pada pembahasan pendidikan Agama Islam pada kelas XIII Mipa 2 di SMA Negeri 3 Sidoarjo." *Jurnal Ilmiah Pro Guru 9*, no. 2 (2023): 173–84.