Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam
||Volume||7||Nomor||2||Hal|| 01 – 14 ||2024||
||ISSN (online): 2620-9195||

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN PAIBP DI SMAN 1 KREMBUNG SIDOARJO

Amru Almu'tasim
Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto
Jl. Raya Km 4 Mojosari-Mojokerto-Jawa Timur
E-mail : amru@lecturer.uluwiyah.ac.id

Abstrak

Media web wordwall merupakan salah satu media belajar variatif yang menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan video yang menyenangkan bagi siswa berbentuk game/quiz. Penelitian ini berlatar belakang pada penggunaan Wordwall dalam aktivitas belajar mengajar di sekolah. Penggunaan wordwall dalam proses pembelajaran belum begitu populer, apalagi dikalangan guru usia senja, namun telah banyak literatur dari internet dan hasil penelitian mengenai wordwall ini. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dilakukan dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik subjek atau objek yang diteliti secara tepat. Hasil Penelitian ini dapat dijelaskan bahwa setelah menggunakan media wordwall semangat dan antusiasme peserta didik meningkat, terlihat dari sikap dan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas serta membangun hubungan yang baik dengan siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Berbasis Web, Wordwall

Abstract

Wordwall web media is a varied learning media that displays text information, still or moving images, animation, sound and videos that are fun for students in the form of games/quiz. This research is based on the use of Wordwall in teaching and learning activities at school. The use of wordwalls in the learning process is not yet very popular, especially among older teachers, but there is a lot of literature on the internet and research results regarding wordwalls. The research method used is descriptive-qualitative, carried out with the aim of systematically describing the facts and characteristics of the subject or object being studied accurately. The results of this research can be explained that after using wordwall media the enthusiasm and enthusiasm of students increased, as seen from the attitude and pleasant learning atmosphere in the classroom as well as building good relationships with students.

Keywords: Interactive Learning Media, Web Based, Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menuntut inovasi dalam penyampaian materi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru seringkali kurang mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam dan kurang menstimulasi partisipasi aktif. Padahal, kemajuan teknologi informasi menawarkan berbagai solusi yang dapat diintegrasikan dalam proses belajar-mengajar. Salah satu inovasi yang kian relevan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media ini bukan hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengajak peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi web, berbagai platform online bermunculan yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan mudah. Wordwall merupakan salah satu platform berbasis web yang menyediakan beragam template aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan, anagram, dan banyak lagi. Kemudahan penggunaan serta variasi aktivitas yang ditawarkan Wordwall menjadikannya potensi besar untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan Wordwall, diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri, mendapatkan umpan balik langsung, dan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji secara mendalam mengenai implementasi media pembelajaran interaktif berbasis web Wordwall sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik proses pembelajaran.

Pasal 1 Butir 1 Sistem Pendidikan Nasional, UU No. 20 Tahun 2003 menentukan bahwa pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, intelektual, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa dan bangsa. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan bangsa yang mendidik, oleh karena itu setiap orang yang terlibat dalam pendidikan perlu berpartisipasi dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

SMA merupakan pendidikan menengah terakhir dalam pendidikan formal. Selama proses pembelajaran di SMAN 1 Krembung, setiap guru harus menghadapi situasi yang berbeda dan menantang yang berdampak signifikan pada proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, guru dituntut peka terhadap berbagai situasi yang dihadapinya agar dapat

menyesuaikan pola perilaku mengajarnya sesuai dengan situasi yang dihadapinya sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan menurunkan semangat belajar siswa.

Karena itulah perlu dicari alternatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran PAI yakni dengan memberikan stimulus yang tepat untuk diberikan kepada siswa, Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan Media pembelajaran. Disini Peneliti menggunakan Media Web Wordwall untuk dijadikan sebagai stimulus agar mendapatkan respon yang diharapkan guru dari siswa. Stimulus yang diharapkan ialah terwujudnya pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga menunjukkan semangat belajar siswa yang baik.

Salah satu alternatif Media Pembelajaran berbasis website pada saat ini adalah wordwall. Software ini berorientasi pada media pembelajaran online yang disesuaikan kelas dan gaya mengajar guru yang menawarkan pembuatan instrumen yang paling variatif. Web wordwall ini ditujukan untuk menciptakan Kegiatan pembelajaran Interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti; komputer, tablet, smartphone, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan wordwall dapat diakses oleh siswa secara individu atau melalui bimbingan guru secara bergiliran di kelas.

Dari hasil survey lapangan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran wordwall cocok diterapkan pada mata Pelajaran PAIBP, maka guru mencoba menarik pemahaman siswa melalui game website wordwall. Dilihat dari hasil penelitian, media ini dapat meningkatkan semangat dan antusiasme belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas maka artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara kontekstual mengenai Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wordwall Dalam Pembelajaran PAIBP Materi cabang-cabang iman.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, yakni penelitian yang memberikan gambaran tentang stimulasi dan kejadian faktual dan sistematis mengenai faktor-faktor, sifat-sifat, serta hubungan antara fenomena yang dimiliki untuk melakukan dasar-dasarnya saja. Penelitian ini menyajikan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan dari informan dan perilaku yang akan diamati, karena peneliti bertujuan untuk memberikan pandangan yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang diteliti.

Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik subjek atau objek yang diteliti secara tepat, untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia

PEMBAHASAN

1. Memahami Media Wordwall

Wordwall merupakan platform game yang menyediakan berbagai pilihan format permainan bermanfaat dan menarik bagi audiens. Menurut Rosdiani, menyatakan bahwa wordwall adalah suatu situs pembelajaran yang didalamnya guru dapat membuat berbagai macam template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games[1]. Sedangkan menurut Sari, adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa[2].

Menurut Septyadi, menjelaskan bahwa wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat melalui mode daring dengan berbagai template bawaan yang dapat dijalankan dengan mudah serta dapat memuat konten-konten penugasan pada siswa.[3]

Dari beberapa definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa wordwall adalah salah satu software yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam mendesain kuis interaktif, berbagai variasi template, font, serta jenis-jenis animasi tersedia untuk digunakan sehingga penggabungan imajinasi dan kreatifitas dapat digunakan dalam menghasilkan karya terbaik.

Wordwall ini memiliki beberapa fitur-fitur permainan yang menarik seperti, kuis,menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Wordwall menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas sesuai dengan yang dibutuhkan yakni :

a) Fitur Match Up (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokan soal dan fungsi atau definisi.
b) Fitur Open the Box (Buka kotak itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak

[1] Azizah Rahma Pinta, Hamdi Abdul Karim, and Linda Trisna, "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak," *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* Vol. 5, no. 1 (2024): 126–34.
[2] Ibid, Pinta, Karim, and Trisna.
[3] Ibid, Pinta, Karim, and Trisna.

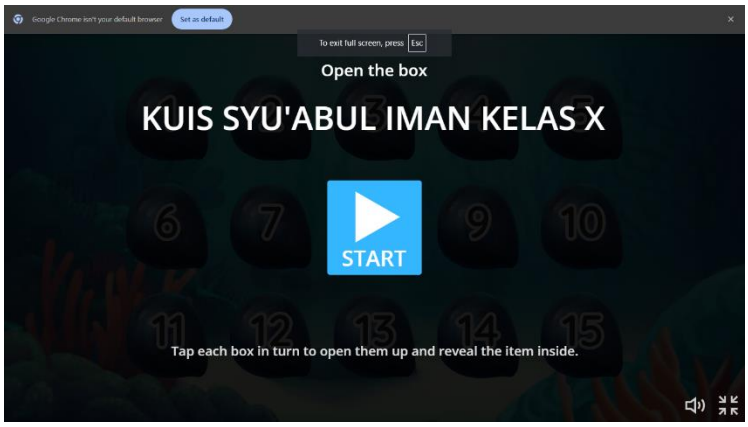
dengan menuang kotak yang tersedia.

c) Fitur Random Cards (Kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
d) Fitur Anagram, yaitu dengan cara meletakan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
e) Fitur Labelled Diagram (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
f) Fitur Categorize (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
g) Fitur Quiz (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
h) Fitur Find the Match (Temukan kecocokannya), game yang mencocokan dengan gambar yang sudah tersedia.
i) Fitur Matching Pairs (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasangkan ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
j) Fitur Missing Word (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia
k) Fitur Wordsearch (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
l) Fitur Rank Order (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
m) Fitur Random Wheel (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
n) Fitur Group Sort (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
o) Fitur Unjumble (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
p) Fitur Gameshow Quiz (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihhan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
q) Fitur Maze Chase (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
r) Fitur Airplane (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

A. Langkah - Langkah Penggunaan Web Wordwall

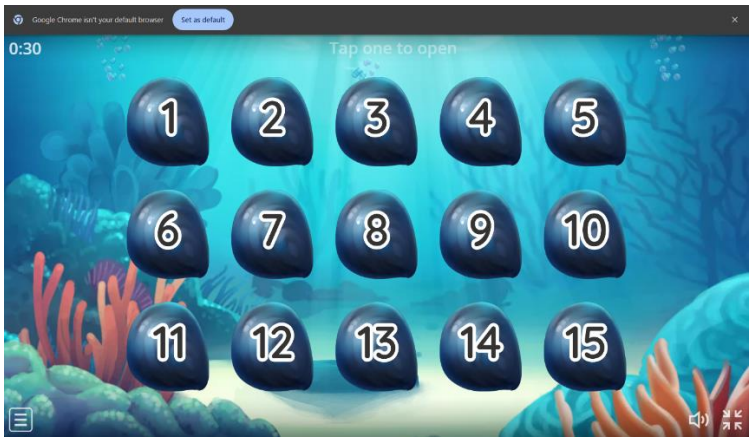
Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi Wordwall yaitu : Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di https://wordwall.net kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya. Pilihlah create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada, Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan, Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran PAIBP kelas X2. Dimana guru menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam sebuah media pembelajaran dan kemudian disebarkan dan digunakan untuk pembelajaran anak. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut : Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start.



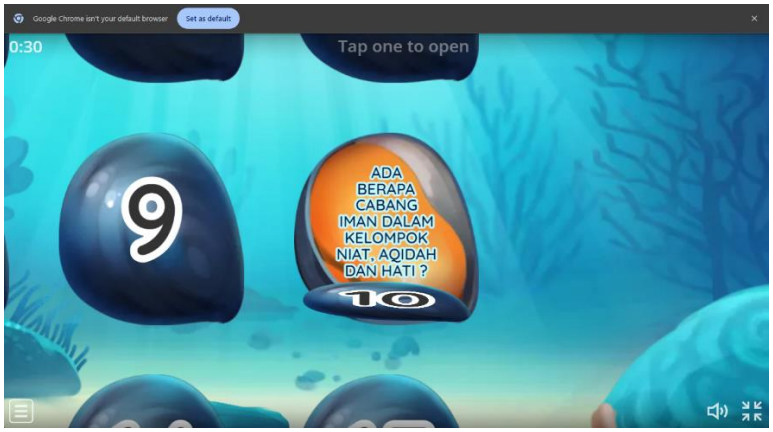
Gambar 1.1
Tampilan awal menuju game

Guru mengklik tombol start kemudian muncul nomor seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1.2
Menu untuk kuis pertanyaan

Guru menunjuk peserta didik untuk maju kedepan memilih 1 nomor untuk di klik kemudian muncul pertanyaan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1.3
Tampilan Kuis / Pertanyaan

Guru mempersilahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang sudah di klik. Apabila peserta didik betul menjawab kuis tersebut maka guru berhak memberikan reward atau hadiah sebagai bentuk apresiasi. Berikut ini adalah contoh rencana kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web *Wordwall*.

	Kegiatan Pembelajaran	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa. • Mengabsen, mengecek kerapihan berpakain, dan kebersihan kelas. • Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan hari ini. • Apersepsi materi yang akan disampaikan	15 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru menyuruh siswa untuk memahami terkait materi yang akan dipelajari: syuabul iman 2. Guru menyiapkan media pembelajaran wordwall di laptop dan menggunakan proyektor sebagai tampilannya. 3. Guru menunjuk setiap peserta didik untuk maju kedepan. 4. Peserta didik dipersilahkan memilih 1 saja nomor untuk membuka kuis / pertanyaan 5. Guru memberikan waktu untuk peserta didik menjawab kuis 6. Selanjutnya, peserta didik menjawab kuis yang ada dibalik nomor tersebut. 7. Kemudian jawaban dari peserta didik tepat dan benar, guru memberikan reward atau hadiah sebagai bentuk apresiasi. 8. Setelah itu, di ulang ke peserta didik yang belum kebagian memilih kuis.	105 Menit
Penutup	• Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan. • Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. • Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan diakhiri dengan berdoa.	15 Menit

Tabel di atas merupakan ilustrasi dari rencana proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media interaktif berbasis web *wordwall*.

C. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Web Wordwall

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web menawarkan berbagai keuntungan, namun juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan.

1. Kelebihan dari aplikasi wordwall yaitu:
   a. Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
   b. Model penugaskan ada pada software wordwall, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
   c. Bersifat kreaif.
   d. data Analitik : Wordwall menyediakan data analitik yang berguna bagi guru untuk memantau perkembangan siswa. Guru dapat melihat skor siswa, waktu yang dihabiskan, dan pertanyaan mana yang seringkali salah dijawab.
   e. Fleksibilitas**:** Wordwall sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas. Guru dapat dengan mudah mengedit template yang ada atau membuat template sendiri.

2. Sedangkan kekurangannya adalah:
   a. Dalam penggunaanya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
   b. Hanya dapat dilihat karena media visual.
   c. Koneksi Internet: Penggunaan Wordwall sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil. Jika koneksi internet lambat atau terputus, maka proses pembelajaran akan terganggu.
   d. Pembuatan Materi Membutuhkan Waktu: Membuat materi yang menarik dan efektif di Wordwall membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama bagi guru yang baru pertama kali menggunakannya.
   e. Keterbatasan Fitur: Meskipun Wordwall memiliki banyak fitur, namun masih ada beberapa fitur yang mungkin belum tersedia atau belum seoptimal yang diharapkan.

D. Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

1. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan peradaban suatu bangsa. Di Indonesia, sistem pendidikan nasional tidak hanya berfokus pada pengembangan intelektual, tetapi juga moral dan spiritual. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti memegang peranan krusial. PAI bukan sekadar transfer ilmu pengetahuan keagamaan, melainkan proses internalisasi nilai-nilai luhur ajaran Islam yang membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Namun, di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, tantangan dalam membentuk karakter peserta didik semakin kompleks. Berbagai isu sosial seperti dekadensi moral, intoleransi, dan kurangnya rasa empati menunjukkan urgensi penguatan PAI dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, makalah ini akan mengkaji lebih dalam bagaimana PAI dan Budi Pekerti dapat diimplementasikan secara efektif dalam sistem pendidikan untuk melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga kokoh secara spiritual dan etika.

2. Memahami Budi Pekerti

Budi pekerti secara etimologis berasal dari dua kata, yaitu "budi" yang berarti akal, watak, atau tabiat, dan "pekerti" yang berarti perbuatan atau tingkah laku. Jadi, budi pekerti dapat diartikan sebagai perbuatan atau tingkah laku yang didasari oleh akal atau hati nurani yang baik. Ini bukan sekadar tindakan lahiriah, melainkan cerminan dari nilai-nilai luhur, moral, dan etika yang tertanam kuat dalam diri seseorang. Dalam konteks pendidikan, budi pekerti seringkali disandingkan dengan akhlak. Keduanya memiliki keterkaitan erat, di mana akhlak merujuk pada sistem nilai atau norma yang menjadi pedoman perilaku, sementara budi pekerti adalah manifestasi atau implementasi dari akhlak tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Budi pekerti mencakup berbagai aspek positif seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, sopan santun, empati, toleransi, kerja keras, dan kepedulian terhadap sesama serta lingkungan. Pentingnya budi pekerti tidak dapat diremehkan, terutama di era modern ini. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi dan informasi, masyarakat dihadapkan pada berbagai tantangan moral dan etika. Fenomena seperti degradasi moral, kurangnya rasa hormat, intoleransi, dan penyebaran hoaks menunjukkan betapa

krusialnya penanaman budi pekerti sejak dini.

Budi pekerti berfungsi sebagai benteng moral yang membimbing individu untuk mengambil keputusan dan bertindak secara tepat. Ia membentuk karakter pribadi yang kuat, berintegritas, dan mampu beradaptasi secara positif dalam masyarakat. Individu yang berbekal budi pekerti luhur akan mampu berinteraksi secara harmonis, menciptakan lingkungan yang kondusif, dan berkontribusi positif bagi kemajuan bersama. Dalam skala yang lebih luas, kokohnya budi pekerti masyarakat menjadi indikator kemajuan peradaban suatu bangsa.

Penanaman budi pekerti adalah proses yang berkelanjutan dan melibatkan berbagai pihak. Keluarga adalah lingkungan pertama dan utama, di mana orang tua berperan sebagai teladan dan pendidik utama. Sekolah melalui kurikulum Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PAI dan BP) serta pembiasaan positif, memegang peran penting dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik terkait nilai-nilai luhur. Masyarakat juga turut bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan budi pekerti, misalnya melalui norma sosial, nilai-nilai adat, dan contoh teladan dari tokoh masyarakat. Metode penanaman budi pekerti bisa beragam, mulai dari pembiasaan, keteladanan (uswah hasanah), pemberian nasihat, diskusi, hingga penerapan konsekuensi logis. Yang terpenting adalah menciptakan lingkungan yang kondusif dan konsisten dalam menegakkan nilai-nilai kebaikan.

3. Materi Budi Pekerti Tentang Cabang-Cabang Iman

Iman berasal dari bahasa Arab dari kata dasar amana - *yu'minu* - *imanan*, yang berarti beriman atau percaya. Adapun definisi iman menurut bahasa berarti kepercayaan, keyakinan, ketetapan atau keteguhan hati. Imam Syafi'i dalam sebuah kitab yang berjudul *al-'Umm* mengatakan, sesungguhnya yang disebut dengan iman adalah suatu ucapan, suatu perbuatan dan suatu niat, di mana tidak sempurna salah satunya jika tidak bersamaan dengan yang lain.

Pilar-pilar keimanan tersebut terdiri dari enam perkara yang dikenal dengan rukun iman yang wajib dimiliki oleh setiap muslim. Beriman tanpa mempercayai salah satu dari enam rukun iman tersebut maka gugurlah keimanannya, sehingga mempercayai dan mengimani keenamnya bersifat wajib dan tidak bisa ditawar sedikit pun.

Menurut Syeikh Muhammad Nawawi bin Umar al-Jawi dalam kitab *Qamiuth-Thughyan 'ala Manzhumati Syu'abu al-Iman*, iman yang terdiri dari enam pilar seperti tersebut di atas, memiliki beberapa bagian (unsur) dan perilaku yang dapat menambah amal manusia jika dilakukan semuanya, namun juga dapat mengurangi amal manusia apabila ditinggalkannya. Terdapat 77 cabang iman, di mana setiap cabang merupakan amalan atau perbuatan yang harus dilakukan oleh seseorang yang mengaku beriman (mukmin). Tujuh puluh tujuh cabang itulah yang disebut dengan syu'abul iman. Bilamana 77 amalan tersebut dilakukan seluruhnya, maka telah sempurnalah imannya, namun apabila ada yang ditinggalkan, maka berkuranglah kesempurnaan imannya. Jika setiap muslim mampu menghayati dan mengamalkan tiap-tiap cabang iman yang berjumlah 77 tersebut, maka niscaya ia akan merasakan nikmat dan lezatnya mengimplementasikan hakikat iman dalam kehidupan.

"Dari Ali bin Abi Thalib r.a. berkata, Rasulullah Saw. bersabda: iman adalah tambatan hati, ucapan lisan dan perwujudan perbuatan" (H.R. Ibnu Majah).

Dengan kata lain, dimensi dari keimanan itu menyangkut tiga ranah yaitu:

1. Ma'rifatun bil qalbi yaitu meyakini dengan hati
2. Iqrarun bil lisan yaitu diucapkan dengan lisan
3. Amalun bil arkan yaitu mengamalkannya dengan perbuatan anggota badan.

Dari pengelompokan berdasarkan dimensi keimanan tersebut, maka

syu'abul iman dibagi menjadi tiga bagian yang meliputi:

a. Niat, akidah dan hati;

b. Lisan / ucapan;

c. seluruh anggota badan;

E. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wordwall Dalam Pembelajaran PAIBP

Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan semangat dan antusiasme belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu:

1. Lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan berinteraksi dengan guru maupun teman sekelas.

2. Lebih termotivasi dalam KBM
3. Bersemangat dalam menjawab kuis
4. Bertanya terhadap materi yang belum dipahami.
5. Keadaan kelas sangat seru tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang lain.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media wordwall semangat dan antusiasme peserta didik meningkat, terlihat dari sikap dan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas serta membangun hubungan yang baik dengan siswa. Mengaplikasikan media tersebut juga dapat meningkatkan kerjasama, meningkatkan aktifitas peserta didik, jadi peserta didik bukan hanya mendengarkan saja melainkan ikut aktif dalam pelajaran, termotivasi dan saling berinteraksi, bukan sebagai saingan sehingga tujuan pembelajaran tercapai, serta kegiatan pembelajaran dapat langsung menyenangkan. Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan mata pelajaran PAIBP bab cabang Iman.

KESIMPULAN

Salah satu alternatif Media Pembelajaran berbasis website pada saat ini adalah wordwall. Software ini berorientasi pada media pembelajaran online yang disesuaikan kelas dan gaya mengajar guru yang menawarkan pembuatan instrumen yang paling variatif. Web wordwall ini ditujukan untuk menciptakan Kegiatan pembelajaran Interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti; komputer, tablet, smartphone, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan wordwall dapat diakses oleh siswa secara individu atau melalui bimbingan guru secara bergiliran di kelas.

Media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran PAIBP di SMAN 1 Krembung. Dengan adanya berbagai macam variasi atau fitur media pembelajaran wordwall seperti ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum,Depdiknas.

Indrawati dan Wawan Setiawan. 2009. *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Yogyakarta: PPPPTKPAI.

Joyce & Weil. 2015. *Models of Teaching, 9th Edition*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Icn.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Innovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruzz Media.

Ningsih, Farikha Septia. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI Di Era Society 5 . 0 Seorang Guru Harus Menggunakan Media Yang Menarik Perhatian Siswa Untuk Memfasilitasi Efektivitas Optimal Dari Proses Pembelajaran Yang Sedang Berlangsung D" 6, no. 1 (2024): 683–98.

Pinta, Azizah Rahma, Hamdi Abdul Karim, and Linda Trisna. "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak." *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* Vol. 5, no. 1 (2024): 126–34.

Hadi, Dkk. 2024. *Analisis Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan MIPA, Vol 14, No 2.

Agus, Dkk. 2021. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizziz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*, Jurnal INNOVATIVE, Vol 1, No 2.

Azizah, Nur. 2023. *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningktkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa* Jurnal Pengabdian Mahasiswa, Vol 2, No 1.

Safitri, Dkk. *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di SMPN 2 Langsa* Al – Ikhtibar:Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 9, No 1.

Indira, Dkk. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* Jurnal Instruksional, Vol 4, No 1.