

PENGEMBANGAN WORDWALL (LABIRIN) SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK PADA MATERI SIFAT SIFAT ALLAH KELAS VII MTS MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA

Abdul Aziz¹, Noor Haliza², Marlina Wahyu Agustin³, Arif Miftahul Khairul Anam⁴,
Siprianus Jerawut⁵

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

lisaaaaanhlz@gmail.com² Marlinan181@gmail.com³ arifsenpai879@gmail.com⁴

siprianus@shantibhuana.ac.id⁵

Abstract

The use of wordwalls in schools as an interactive learning tool to create various types of educational activities, including games, quizzes and exercises. This research aims to develop and increase the effectiveness of wordwall as a tool for evaluating moral belief learning in class VII D at Mts Muslimat NU Palangka Raya. The problem identified is the lack of use of media in learning moral beliefs, which can hinder students' interest in learning about the material that has been presented by the teacher. The method used is the Research and Development approach (R&D), and the model used is ADDIE which includes needs analysis, selecting games, content development, and classroom trials. Through this process, games are selected with interesting challenge and quiz elements, allows students to learn actively. The results of this research state that on average students feel this media is effective and helps them understand the questions better. Labyrinth media not only increases students' interest in learning, but is also able to create a more enjoyable and meaningful learning experience.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Educational Games, Attributes of God.

Abstrak

Penggunaan wordwall di sekolah sebagai alat pembelajaran interaktif untuk membuat berbagai jenis aktivitas edukatif, termasuk permainan, kuis dan latihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan efektivitas wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran akidah akhlak di kelas VII D di Mts Muslimat NU Palangka Raya. Masalah yang diidentifikasi adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran akidah akhlak, yang dapat menghambat minat belajar peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Metode yang digunakan adalah pendekatan Research and Development (R&D), dan model yang digunakan yaitu ADDIE yang meliputi analisis kebutuhan, memilih game, pengembangan konten, dan uji coba di kelas. Melalui proses ini, game dipilih dengan elemen tantangan dan kuis yang menarik, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa rata-rata peserta didik merasa media ini efektif dan membantu mereka dalam memahami soal dengan lebih baik. Media labirin tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wordwall, Game Edukasi, Sifat – Sifat Allah.

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman saat ini, teknologi dalam pembelajaran media digital telah menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membangkitkan keinginan belajar peserta didik. Perkembangan bidang pendidikan tidak

luput dengan pengaruh berkembangnya teknologi informasi. Teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran yang merupakan perubahan dari cara lama menjadi modern (Pamungkas et al., 2023). Perkembangan teknologi telah membuka peluang besar bagi para guru untuk menginovasikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. Media teknologi berbasis digital merupakan teknologi yang dapat memudahkan para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis digital mulai berkembang pada era 1960-an, yang ditandai dengan penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu komputer digunakan untuk menjalankan program – program pembelajaran sederhana yang membantu siswa dalam memahami konsep – konsep dasar. Kemudian, pada tahun 1970-an teknologi pembelajaran semakin maju dengan diperkenalkannya kaset dan VHS. Alat – alat ini yang memungkinkan materi pembelajaran disajikan dalam bentuk video, sehingga memberikan peserta didik untuk belajar secara visual dan dinamis. Masuk di era 2000-an perkembangan teknologi kembali dengan hadirnya *mobile learning*. Dengan teknologi ini, pembelajaran dapat dilakukan melalui Smartphone dan tablet (Hendra et al., 2023). Penggunaan smartphone dalam dunia pendidikan telah menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam perkembangan teknologi pada saat ini. Perangkat smartphone yang awalnya hanya digunakan untuk berkomunikasi kini memiliki fungsi yang lebih luas, termasuk sebagai media pembelajaran. Kehadirannya menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi, memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja, dan di mana saja. Hal ini sejalan dengan Paradigma pendidikan yang bergerak menuju pembelajaran berbasis teknologi digital.

Pada era digital pada saat ini peserta didik cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran interaktif dan inovatif. Media tradisional seperti buku dan pemberian tugas tulis sering kali tidak lagi efektif dalam menarik minat peserta didik, terutama dalam menghadapi generasi digital yang lebih familiar dengan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih modern untuk memfasilitasi pembelajaran akidah akhlak, Salah satu inovasi yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran ini dalam bentuk media digital berbasis permainan yang interaktif yaitu platform wordwall. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan. Permainan dapat digunakan sebagai alat untuk memperkuat pemahaman siswa tentang konsep – konsep keagamaan, seperti untuk memahami materi sifat – sifat Allah.

Pembelajaran Akidah Akhlak mempunyai peran penting untuk membentuk karakter serta moral peserta didik di madrasah. Salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran akidah akhlak adalah sifat – sifat Allah, yang diharapkan dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik. Namun, tantangan yang dihadapi oleh guru pada mata pelajaran ini adalah mencari media pembelajaran sebagai bentuk evaluasi yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, akan tetapi juga dapat berpartisipasi dan aktif dalam proses belajar dengan adanya interaksi melalui media yang digunakan.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan yaitu media wordwall yang merupakan platform digital berbasis website yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Wordwall dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Aeni et al., 2022).

Di dalam platform wordwall memiliki salah satu tamplet media yang dapat digunakan oleh guru yaitu permainan labirin. Permainan ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi materi sifat-sifat Allah dengan cara yang lebih relevan, sekaligus menguji pemahaman mereka melalui tantangan yang disajikan dalam bentuk labirin. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, permainan labirin juga memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Kemampuan kognitif dijadikan sebagai salah satu kemampuan yang berperan penting dalam suatu pencapaian keberhasilan dari proses pembelajaran, karena dengan adanya kemampuan kognitif tersebut peserta didik mampu mengembangkan daya tangkap atau ingatannya berdasarkan dengan apa yang sudah mereka lihat, dengar dan rasakan. Kemampuan kognitif yang baik dapat diukur melalui pengetahuan yang baik juga, sehingga diharapkan peserta didik mampu mengerjakan penalaran dan pemecahan masalah (Tania et al., 2023). Dalam permainan labirin peserta didik juga diuntut untuk berpikir cepat, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah dalam waktu yang terbatas. Hal ini berbeda dengan metode evaluasi tradisional yang lebih pasif, seperti ujian tulis atau tes pilihan ganda.

Selain itu, penggunaan media digital seperti wordwall juga memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi guru dalam mengelola pembelajaran. Guru dapat dengan mudah membuat, mengedit, dan memantau permainan yang mereka buat, serta langsung mendapatkan hasil evaluasi peserta didik. Hal ini tidak hanya menghemat waktu dalam proses penilaian, tetapi juga memberikan umpan balik yang lebih cepat dan akurat mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi. Dengan hasil yang didapat secara real-time, guru dapat segera mengetahui kelemahan atau kekurangan pemahaman peserta didik, sehingga dapat melakukan perbaikan atau penyesuaian dalam proses pembelajaran berikutnya. Penggunaan teknologi digital juga memerlukan literasi digital yang baik, baik dari peserta didik maupun guru. Guru harus memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan platform Wordwall dan dapat memilih serta memodifikasi permainan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, Peserta didik juga harus terbiasa dengan penggunaan perangkat digital untuk kegiatan pembelajaran, bukan hanya untuk hiburan atau aktivitas lainnya.

Secara keseluruhan, pengembangan permainan labirin berbasis wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi sifat-sifat Allah di kelas VII D MTs Muslimat NU Palangka Raya merupakan langkah inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan mendapatkan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan dan interaktif. Meskipun ada beberapa tantangan yang harus diatasi, dengan persiapan dan strategi yang tepat, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik, guru, dan institusi pendidikan secara keseluruhan. Dalam jangka panjang, integrasi teknologi dalam media pembelajaran akidah akhlak

diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan, di mana keterampilan digital akan menjadi semakin penting. Dengan demikian, inovasi seperti permainan labirin berbasis wordwall tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran saat ini, tetapi juga membantu membentuk generasi yang siap menghadapi perubahan dan kemajuan teknologi di masa depan.

Kenyataannya, terkadang ada beberapa peserta didik yang kurang berminat terhadap metode evaluasi yang digunakan guru selama ini cenderung bersifat tradisional, seperti ujian tertulis yang tidak dapat menggali kemampuan peserta didik secara menyeluruh dan tidak memberikan umpan balik yang efektif. Dengan ini maka guru diharapkan menerapkan media pembelajaran wordwall sebagai alat evaluasi yang modern dalam proses pembelajaran.

Penelitian mengenai media wordwaall ini sebelumnya telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu sebelumnya yaitu (Nissa & Renoningtyas, 2021) bahwa dengan adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media wordwall. Sehingga, media wordwaall memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian dari (Purnamasari et al., 2020) bahwa sebagian besar guru sudah dapat menggunakan aplikasi wordwall melalui praktek langsung. Sebagian besar peserta didik juga sudah memahami mengenai manfaat penggunaan aplikasi wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media berbasis wordwall ini memudahkan para peserta didik untuk termotivasi dan dapat menguunakan teknologi digital sebagai tempat untuk belajar. Oleh karena itu, dengan melihat permasalahan yang sudah dijelaskan di atas bahwa Peserta didik mulai bosan dengan media pembelajaran tradisioanal yang digunakan oleh guru maka tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan efektivitas wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran akidah akhlak di kelas VII D di Mts Muslimat NU Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). penelitian pengembangan (Research & Development) didefinisikan sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih jauh atas sebuah teori dalam disiplin ilmu tertentu (Pramono, 2022). Penelitian model ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Fayrus & Slamet, 2022). ADDIE merupakan salah satu model yang banyak diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu:



Gambar 1: Tahap Model ADDIE

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket ini dirancang untuk menggali pengalaman dan pendapat peserta didik serta guru mengenai penggunaan Wordwall sebagai alat evaluasi. Pertanyaan dalam angket mencakup aspek-aspek seperti tingkat kesenangan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam membantu pemahaman materi. Sumber data yang digunakan adalah data primer, yang diperoleh langsung dari responden. Responden dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas VII di Mts Muslimat NU Palangka Raya dan guru mata pelajaran akidah akhlak. Pengumpulan data dari kedua kelompok ini diharapkan memberikan perspektif yang komprehensif mengenai efektivitas game dalam pembelajaran. Tipe data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, pendekatan ini digunakan untuk memahami pengalaman responden mengenai penggunaan wordwall serta untuk mengevaluasi efektivitasnya sebagai alat evaluasi pembelajaran. Melalui analisis ini, peneliti dapat menggali informasi mendalam tentang bagaimana game berdampak pada proses belajar mengajar dan bagaimana responden merasakan pengalaman menggunakan alat tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memilih game edukasi sebagai media pembelajaran. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan (Oktariyanti et al., 2021). Game edukasi dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran dan mendukung aktifitas pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar. Game edukasi adalah semua jenis game yang dibuat untuk memberikan pengalaman atau pengalaman pendidikan kepada pemain game yang dilengkapi dengan konten pendidikan. Kegiatan yang sangat menghibur dan merupakan metode atau alat pendidikan yang bermanfaat dan berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir (Fameska et al., 2023). Peneliti memilih Madrasah Tsanawiyah Swasta Muslimat NU Palangka Raya sebagai lokasi penelitian karena dianggap sesuai dengan tujuan dan karakteristik penelitian yang dilakukan.

Mts Muslimat NU Palangka Raya adalah salah satu madrasah tsanawiyah yang beralamat di Jl. Jati No.20, Panarung, Kec. Pahandut, kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 74874. Madrasah ini didirikan pada tanggal 16 juli 1994, dengan status madrasah swasta yang berakreditasi A. Madrasah ini didirikan oleh yayasan Muslimat NU Palangka Raya, sebagai satuan Pendidikan Menengah Kementrian Agama Islam dengan visi terwujudnya peserta didik yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berilmu, beramal, dan berprestasi. Adapun program unggulan akademik dimadrasah ini yaitu pengayaan olimpiade sains dan matematika, bahasa inggris dan ips serta pemantapan / bimbingan belajar. Sarana dan prasarana madrasah sebagai berikut: ruang guru, laboratorium IPA, OSIM, UKS, perpustakaan, kantin, kelas, lab komputer.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah analisis kebutuhan, di mana peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran akidah akhlak di kelas VII D. Dalam tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan akan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Dengan mengetahui kebutuhan spesifik, peneliti dapat merancang alat evaluasi yang efektif dan relevan dengan materi yang diajarkan.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap berikutnya adalah desain. Pada tahap ini, peneliti memilih game yang sesuai untuk digunakan sebagai alat evaluasi. Dalam konteks ini, game yang dipilih adalah wordwall, yang merupakan platform interaktif yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis permainan edukatif. Sebelum peneliti merancang game, peneliti melakukan pengumpulan data berupa materi, indikator soal, membuat soal pilihan ganda dan story board. Setelah itu peneliti merancang game labirin yang mengajak peserta didik untuk menjelajahi sifat-sifat Allah dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Desain game ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus memberikan evaluasi yang efektif.

Pada tahap pengembangan konten, peneliti mengembangkan konten wordwall yang relevan dengan materi sifat-sifat Allah. Konten ini mencakup berbagai pertanyaan dan aktivitas yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik tentang sifat-sifat Allah. Peneliti memastikan bahwa konten tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berlaku dan mampu menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis. Selain itu, peneliti juga melakukan validasi konten oleh ahli materi, ahli media dan guru untuk memastikan kelayakan dan keakuratan informasi yang disajikan.

Pada proses implementasi media pembelajaran wordwall sebagai evaluasi dimulai dari mengkonfirmasi keguru mata pelajaran akidah akhlak di MTs Muslimat NU Palangkaraya bahwasanya peneliti sudah siap untuk menampilkan suatu produk, setelah itu peneliti menyapa para siswa kelas VII D dan menjelaskan tata cara mengerjakan soal evaluasi berbentuk pilihan ganda pada tamplet wordwall berupa game labirin.

Setelah menjelaskan tata cara pengerjaan soal, tahap selanjutnya peneliti membagikan link soal wordwall kepada peserta didik, kemudian berlanjut ketahap penerapan media pembelajaran menggunakan wordwall template game labirin. Peserta didik diminta untuk menentukan jawaban yang benar kemudian memasuki salah satu ruangan labirin sambil

menghindari musuh. Didalam soal tersebut peserta didik diberi waktu 35 menit untuk mengerjakan 15 butir soal dan memiliki 10 nyawa. Jika peserta didik salah dalam menjawab soal maka nyawanya akan berkurang satu, akan tetapi peserta didik masih dapat menjawab kembali soal yang sama hingga menemukan jawaban yang benar. Apabila peserta didik berhasil mendapatkan 15 skor, dengan sisa nyawa paling banyak dan menduduki peringkat pertama maka dapat dikatakan peserta didik tersebut sebagai pemenangnya.

Selanjutnya komponen media pembelajaran wordwall yang terdapat dalam desain sebagai berikut :

No	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan Judul
2.		Tampilan dalam membuka evaluasi

		Tampilan evaluasi
		Tampilan Bentuk soal
		Tampilan hasil kuis

Gambar 2: Tampilan media pembelajaran wordwall template labirin

Proses validasi media pembelajaran berbasis labirin yang dilakukan oleh ahli media untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Ahli media menilai berbagai aspek seperti: desain, tampilan media, kesesuaian media dengan pembelajaran. Sedangkan proses validasi materi pembelajaran berbasis labirin yang dilakukan oleh ahli materi untuk mengevaluasi kualitas dan kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.

Setelah peneliti melakukan validasi kepada ahli media menggunakan instrumen angket media yang divalidasi oleh ibu RJ nilai persentase di peroleh 86% setelah satu kali revisi. Revisi pada media ini berupa penulisan naskah materi, penambahan soal sebagai asesmen formatif dan indikatornya. Jika dibandingkan dengan tabel kelayakan media pembelajaran maka produk yang dikembangkan oleh peneliti masuk kedalam kategori “sangat baik”. Maka, media pembelajaran ini dapat diartikan bahwa produk ini tidak perlu direvisi dan dapat di implementasikan dalam pembelajaran.

Peneliti juga sudah melakukan validasi kepada ahli materi menggunakan angket yang divalidasi oleh bapak A selaku ahli materi akidah akhlak, nilai persentase hasil dari validasi diperoleh 77%. Hasil ini menunjukkan bahwa soal yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria “baik”, dari segi isi soal dengan kesesuaian materi sifat-sifat Allah pada mata pelajaran akidah akhlak.

Penerapan media pembelajaran berbasis wordwall dengan template labirin mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik. Saat mengerjakan soal-soal menggunakan media ini, para peserta didik terlihat lebih antusias dan tertarik. Interaktivitas yang ditawarkan oleh media labirin ini membuat mereka lebih bersemangat dalam mengerjakan soal. Selain itu, suasana belajar menjadi berenergi karena peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan soal dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Dari segi pemahaman, peserta didik menunjukkan peningkatan yang relevan. Dengan bantuan pembelajaran game ini, peserta didik dapat menyerap informasi lebih baik dan lebih cepat. Proses belajar yang aktif dan menantang dapat mendorong peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dan berpikir kritis saat mengerjakan soal. Penggunaan media ini juga memantu kejenuhan dalam belajar, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang optimal. Data yang peneliti dapatkan dilapangan peserta didik 100% menyatakan bahwa mereka sangat menyukai media pembelajaran wordwall yang di implementasikan. Kemudian peserta didik merasakan dampak dari media pembelajaran wordwall dengan hasil presentase 89%, hasil ini menyatakan bahwa rata-rata peserta didik merasa media ini efektif dan membantu mereka dalam memahami soal dengan lebih baik. Media labirin tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dari hasil wawancara guru mata pelajaran akidah akhlak di Mts Muslimat NU hanya menggunakan media berupa power point untuk bahan ajar, sedangkan untuk mengevaluasi peserta didik guru mapel hanya menggunakan soal yang ada di LKS dan belum pernah mengimplementasikan media pembelajaran. Oleh karena itu media wordwall sebagai media yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Hasil penilaian guru mata pelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran labirin memperoleh persentase sebesar 85%, yang mencerminkan bahwa media ini secara umum “sangat baik” dan layak digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall, khususnya permainan labirin, efektif dalam meningkatkan evaluasi pembelajaran akidah akhlak pada materi sifat-sifat Allah di kelas VII D MTs Muslimat NU Palangka Raya. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan

termotivasi dalam belajar ketika menggunakan media interaktif ini, yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan pendekatan yang lebih modern dan interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

Selain itu, penggunaan media wordwall juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan evaluasi dan memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa. Melalui validasi oleh ahli materi dan media, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan yang baik. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran akidah akhlak tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan, tetapi juga membantu menciptakan generasi yang siap untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Antoni Musril, H. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 657–664. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- 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), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 9–16. <https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6949>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online

Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.

Tania, A. N., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2023). Pengaruh Media Lagu terhadap Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 625–632. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.946>