

LEARNING INNOVATION USING WORDWALL WEBSITE APPLICATION

Muhammad Umar Hasibullah
Institut Agama Islam (IAI) Al Qodiri Jember, Indonesia
e-mail: muhammad.umar.v3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi kemajuan teknologi perkuliahan pada mata pelajaran PAI selama pelaksanaan perkuliahan jarak jauh untuk meningkatkan hasil belajar. mahasiswa dari rendah ke tinggi, sehingga tercapainya tujuan perkuliahan sepenuhnya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan berbasis bahan pustaka sebagai sumber informasi untuk menjawab permasalahan terkait inovasi kemajuan teknologi perkuliahan dengan menggunakan aplikasi word wall berbasis web pada mata pelajaran PAI selama implementasi perkuliahan jarak jauh. menciptakan inovasi kemajuan teknologi perkuliahan dosen yang meningkatkan pemahaman pengetahuan, sikap, dan keterampilan setiap mahasiswa. Penggunaan Aplikasi Wordwall berbasis Website merupakan solusi terbaik untuk memberikan pemahaman yang mendalam serta menelaah pelajaran Pendidikan Agama Islam secara menyeluruh. Aplikasi Wordwall berbasis website juga memiliki peran penting dalam perkuliahan dan mampu mengasosiasikan perasaan fun dan tidak tertekan dalam mengerjakan soal ataupun latihan dalam proses perkuliahan. Selain itu aplikasi wordwall berbasis website juga mampu membentuk pengetahuan kolektif bagi mahasiswa, meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas.

Kata Kunci: *Perkuliahan, Pendidikan Agama Islam, Aplikasi Wordwall.*

Abstract

This study aims to describe the innovation of lecture technology advances in PAI subjects during the implementation of distance learning to improve learning outcomes. Students from low to high, so that the full achievement of lecture goals. This research uses a type of library material-based literature research as a source of information to answer problems related to innovation in lecture technology advances by using a web-based word wall application on PAI subjects during the implementation of distance lectures. Creating innovative technological advances in lecturer lectures that increase the understanding of knowledge, attitudes, and skills of each student. The use of a Website-based Wordwall Application is the best solution to provide a deep understanding and study Islamic Religious Education lessons thoroughly. The website-based Wordwall application also has an important role in lectures and is able to associate feelings of fun and not pressured in doing questions or exercises in the lecture process. In addition, the website-based wordwall application is

also able to form collective knowledge for students, increasing student motivation in doing assignments.

Keywords: *Lectures, Islamic Education, Wordwall Application.*

Accepted: August 02 2023	Reviewed: September 07 2023	Published: October 31 2023
-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------

A. Pendahuluan

Pembangunan suatu bangsa dan negara sebagian besar bergantung pada Pendidikan (Muhardi, 2004). Dua isu terpenting adalah meningkatkan standar pengajaran, meningkatkan kesempatan belajar, dan memanfaatkan perkembangan baru dalam teknologi pendidikan, atau istilah apa pun yang digunakan:

Pembangunan suatu bangsa dan negara sebagian besar bergantung pada pendidikan. Peningkatan kualitas dan peningkatan kesempatan belajar adalah dua masalah utama, dan kemajuan teknologi Pendidikan atau, tergantung terminologi yang digunakan, kemajuan teknologi informasi (TI) atau kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dilihat sebagai salah satu cara yang paling efektif untuk mengatasi masalah ini. Media yang berbeda dan kemajuan teknis dalam pendidikan akan diperlukan untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan, menurut Komisi Reformasi Pendidikan Nasional yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan. Dua poin harus dipertimbangkan; Kontribusi media dan kemajuan teknis untuk seluruh proses pendidikan. Intinya, mekanisme pengirim.

Mengingat lokasi geografis Indonesia dan kekurangan dosen, penting untuk menyelidiki dan memperluas potensi penggunaan media dan kemajuan teknis dalam pendidikan sebagai bagian dari pemerataan kesempatan belajar. Pendidikan masa depan hanya akan tersedia bagi individu yang mahir menavigasi perubahan dalam teknologi instruksional dan pengajaran.

Kemajuan teknologi dalam pendidikan sangat penting dalam kegiatan perkuliahan. karena pendekatan ilmiah, logis, dan metodis yang dibutuhkan oleh kemajuan teknologi pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sukses dan efektif. Pesatnya kemajuan zaman di era globalisasi yang bercita-cita dalam meningkatkan efikasi dan pertunjukan dunia pendidikan, berdampak pada lanskap sosial budaya masyarakat.

Ciri-ciri tertentu dari kemajuan teknologi khususnya (Lumanto, 2022): Pertama, memastikan informasi tersebar luas, merata, cepat, konsisten, dan komprehensif.(Pentianasari et al., 2021) Kedua, mampu mengkomunikasikan informasi secara rasional, ilmiah, dan metodis. Selain itu, dapat mendukung,

menjelaskan, dan menambah ide, prinsip, atau rekomendasi kursus (Mahmudati & Lestiyanawati, 2022). Ketiga, Anda menjadi mitra dosen yang secara efektif, efisien, dan produktif menyelenggarakan proses belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan mahasiswa. Keempat, menggunakannya sebagai tutorial dapat menyajikan materi dengan lebih menarik.

Wordwall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas (Baroroh, 2019; Turohmah et al., 2020). Aplikasi *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik, interaktif dan mendidik. Aplikasi ini merupakan game untuk browser yang berisi game berbasis kuis seperti menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. *Wordwall* merupakan game edukatif dan interaktif yang menarik dan benar-benar masuk akal untuk perencanaan contoh hanya sebagai perangkat evaluasi (Khoriyah & Muhid, 2022).

Media *Wordwall* diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran PAI. Selain itu, untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa, Wagstaff menjelaskan bahwa *wordwall* adalah salah satu aplikasi berbasis web yang bisa digunakan. Game dimainkan pada dasarnya untuk hiburan, kesenangan, tujuan persiapan, pelatihan, dan peragaan ulang. Game dapat mempertajam wawasan dan kemampuan otak besar siapapun yang memainkannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi kemajuan teknologi perkuliahan pada mata pelajaran PAI selama pelaksanaan perkuliahan jarak jauh untuk meningkatkan hasil belajar. mahasiswa dari rendah ke tinggi, sehingga tercapainya tujuan perkuliahan sepenuhnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis literature review yang mencari referensi teoritis terhadap kasus atau permasalahan yang ditemukan. Menurut Creswell, Juan menjelaskan bahwa tinjauan literatur adalah deskripsi teoretis yang mencakup pengetahuan masa lalu dan sekarang dalam bentuk ringkasan tertulis melalui artikel, jurnal, dan buku serta dokumen pendukung yang terorganisir tentang topik yang diperlukan. Dalam penelitian ini, jenis data yang penulis gunakan dalam literature review. penelitian kepustakaan adalah metode pengumpulan informasi atau sumber tentang topik yang dibahas dalam penelitian (Alpian & Ruwaida, 2022).

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Metode deskriptif analitis dilakukan dengan memaparkan fakta-fakta, dilanjutkan dengan analisis yang tidak hanya memaparkan tetapi juga memberikan pemahaman dan penjelasan yang cukup terhadap hasil yang

diperoleh. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan berbasis bahan pustaka sebagai sumber informasi untuk menjawab permasalahan terkait inovasi kemajuan teknologi perkuliahan dengan menggunakan aplikasi word wall berbasis web pada mata pelajaran PAI selama implementasi perkuliahan jarak jauh. menciptakan inovasi kemajuan teknologi perkuliahan dosen yang meningkatkan pemahaman pengetahuan, sikap, dan keterampilan setiap mahasiswa.

Penelitian ini adalah deskriptif untuk mendeskripsikan inovasi kemajuan teknologi perkuliahan yang menarik dan menyenangkan. Tahapan penelitian ini adalah mengumpulkan materi sesuai judul penelitian, setelah itu materi dibaca dan dipelajari serta disimpan, dan ditarik kesimpulan tentang inovasi kemajuan teknologi perkuliahan pada mata pelajaran PAI selama pelaksanaan perkuliahan jarak jauh untuk meningkatkan hasil belajar. mahasiswa dari rendah ke tinggi, sehingga tercapainya tujuan perkuliahan sepenuhnya.

C. Hasil dan Pembahasan

Inovasi Kemajuan Teknologi Perkuliahan (Penggunaan Aplikasi *Word Wall Website*) Pada Mata Pelajaran PAI

Rasa bosan terhadap sesuatu yang monoton adalah hal yang lumrah dan dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran guna menumbuhkan minat dan motivasi pada siswa. Terutama di masa pandemi seperti sekarang ini, ketika siswa cenderung kehilangan semangat dan motivasi dalam belajar, tugas pendidik menjadi sangat penting dalam mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang bervariasi.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa. Media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat dalam belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan menginspirasi.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio visual. Dalam era digital seperti sekarang ini, banyak sekali aplikasi dan platform yang dapat digunakan untuk membuat konten audio visual yang menarik, seperti video pembelajaran, animasi, dan presentasi multimedia. Dengan menggunakan media ini, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa.

Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan siswa. Misalnya, penggunaan platform e-learning yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berinteraksi dengan pendidik dan teman-temannya melalui forum diskusi atau ruang kelas virtual. Dengan adanya interaksi yang lebih aktif dan terlibat, siswa akan merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain media audio visual dan teknologi, pendidik juga dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, seperti permainan edukatif, simulasi, atau proyek kolaboratif. Media-media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa, sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan mengupdate media pembelajaran yang digunakan, agar tetap relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan kebutuhan dan minat siswa dalam memilih jenis media pembelajaran yang sesuai. Setiap siswa memiliki preferensi dan gaya belajar yang berbeda-beda, oleh karena itu, penting untuk memahami dan mengakomodasi kebutuhan individu siswa dalam proses pembelajaran.

Rasa bosan terhadap sesuatu yang monoton dapat menjadi halangan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik untuk menumbuhkan minat dan motivasi pada siswa. Penggunaan media audio visual, teknologi, dan media pembelajaran kreatif dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi rasa bosan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan mengupdate media pembelajaran yang digunakan, serta memperhatikan kebutuhan individu siswa dalam memilih jenis media pembelajaran yang sesuai.

Hasil observasi peneliti, media yang digunakan oleh Dosen pada Mata kuliah Fiqh 1 dimasa pandemi yaitu menggunakan *wordwall*. *Wordwall* (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini (Halik, 2021) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu : 1) 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, 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada, 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan, 4) Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, 5) Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran pada WA grup, 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.

Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik start again. Untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan timernya kita bisa buka *wordwallnya*, klik di *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/score serta waktu dalam mengerjakannya.

Saat anak-anak belajar bahasa atau cari tugas kuliah, beri mereka isyarat dan referensi visual untuk membantu mereka mempertahankan hubungan antara kata dan konsep yang telah mereka peroleh. Inovasi kemajuan teknologi Perkuliahan PAI berbasis game ini ber-fokus pada template game "*Maze Chase*" yaitu game yang berjalan kesana kemari untuk mencari jawaban yang benar dan harus menghindari *enemy* atau musuh, maknanya mahasiswa dituntut untuk bisa mengarahkan kursor pada jawaban yang benar dengan bantuan nyawa yang tersedia di template *Maze Chase*. Misalnya: Terdapat fitur sambung kata, dan itu dapat diimplementasikan pada mata pelajaran PAI tema Surat-surat pendek, peserta didik diarahkan untuk menghafal kosa kata dalam surat-surat pendek pilihan kemudian pendidik memberikan pertanyaan dengan membuat quiz yang menyenangkan melalui fitur tersebut.

Selain itu juga ada fitur *Quis* yang berisi pilihan gambar yang yaitu game yang untuk mencari jawaban yang benar dan dituntut untuk menjawab dengan cepat dan benar, maknanya mahasiswa dituntut untuk bisa memilah jawaban yang benar dengan cepat. Misalnya : ini dapat diimplementasikan pada mata pelajaran PAI tema haji dan Umroh.

Untuk pengerjaan hasil akhir nilai mahasiswa, dosen bisa melihat dari skor tertinggi atau sesuai abjad nama mahasiswa, selanjutnya dosen akan share link game template *Maze chase* melalui WAG masing-masing kelas.

Informasi apa pun tentang latihan game dan penggunaan aplikasi Wordwall, khususnya template *Maze Chase*, dapat dikomunikasikan oleh dosen melalui platform classroom yang telah dibuat. Melalui penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis website, dosen dapat dengan mudah memberikan kesempatan belajar yang luar biasa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu,

mahasiswa juga dapat berlatih secara mandiri menggunakan aplikasi ini, yang dapat menambah suasana hati yang dirasakan dalam proses pembelajaran.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan template Maze Chase, dosen dapat menghadirkan tantangan berbasis game yang menarik bagi mahasiswa. Tantangan ini akan memacu mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengasah keterampilan mereka dalam menguasai materi perkuliahan.

Dengan mengkomunikasikan informasi tentang latihan game dan penggunaan aplikasi Wordwall melalui classroom yang telah dibuat, dosen dapat memastikan bahwa setiap mahasiswa memiliki akses dan pemahaman yang sama terhadap materi pembelajaran. Dosen dapat memberikan instruksi yang jelas dan memfasilitasi proses belajar mahasiswa dengan lebih efektif.

Melalui penggunaan Wordwall, dosen dapat memberikan kesempatan belajar yang luar biasa bagi mahasiswa. Dalam aktivitas Maze Chase, mahasiswa akan diajak untuk menjelajahi labirin, mencari jalan keluar, dan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang terkait dengan materi perkuliahan. Dengan cara ini, dosen dapat memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Wordwall juga memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa untuk berlatih secara mandiri. Mahasiswa dapat mengakses aplikasi ini kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat melatih keterampilan mereka dengan lebih intensif. Hal ini juga memungkinkan mahasiswa untuk mengatur waktu belajar mereka sendiri, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing.

Dalam proses belajar menggunakan Wordwall, mahasiswa juga dapat merasakan suasana hati yang positif. Bermain game dan menyelesaikan tantangan dalam lingkungan yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa dalam belajar. Selain itu, kesuksesan dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam Maze Chase juga dapat memberikan rasa pencapaian dan kepuasan pada mahasiswa, yang akan memperkuat motivasi mereka untuk terus belajar.

Dalam kesimpulan, penggunaan aplikasi Wordwall dengan template Maze Chase dalam perkuliahan dapat memberikan manfaat yang signifikan. Dosen dapat dengan mudah mengkomunikasikan informasi tentang latihan game dan penggunaan aplikasi ini melalui classroom yang telah dibuat. Melalui penggunaan Wordwall, dosen dapat memberikan kesempatan belajar yang luar biasa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Mahasiswa pun dapat berlatih secara mandiri dengan suasana hati yang dirasakan. Dengan menggabungkan elemen permainan

dan pembelajaran, Wordwall dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan efektif bagi mahasiswa.

D. Simpulan

Situasi darurat covid mengharuskan seorang pendidik untuk melakukan inovasi kemajuan teknologi perkuliahan dengan sebaik-baiknya, penggunaan media dalam perkuliahan harus dilakukan oleh seorang pendidik, pendidik harus memiliki sebuah terobosan-terobosan yang mampu mendukung tercapainya tujuan perkuliahan. Penggunaan Aplikasi *Wordwall* berbasis *Website* merupakan solusi terbaik untuk memberikan pemahaman yang mendalam serta menelaah pelajaran Pendidikan Agama Islam secara menyeluruh. Aplikasi *Wordwall* berbasis *website* juga memiliki peran penting dalam perkuliahan dan mampu mengasosiasikan perasaan fun dan tidak tertekan dalam mengerjakan soal ataupun latihan dalam proses perkuliahan. Selain itu aplikasi *wordwall* berbasis *website* juga mampu membentuk pengetahuan kolektif bagi mahasiswa, meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas.

Kelebihannya yakni Aplikasi *wordwall* tidak terbatas pada ruang kelas. Sedangkan keuntungannya dapat mempermudah mengembangkan pola pikir peserta didik, juga dapat membantu untuk mengembangkan fisik serta meningkatkan tingkat keterlibatan di ruang kelas dan gamifikasi menjadi alat bantu dalam aksesibilitas di dalam kelas.

Daftar Rujukan

- Alpian, A., & Ruwaida, H. (2022). Pengoptimalan peran perpustakaan sekolah dalam menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1610–1617.
- Baroroh, M. (2019). *Penggunaan media wordwall untuk meningkatkan penguasaan maharoh al-iqro\ 'ah siswa kelas VII A MTs Negeri 1 Lamongan/Ma\ 'isyatul Baroroh*.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 192–205.
- Lumanto, S. B. (2022). *Perkembangan Teknologi Media Sosial Terhadap Karakter Anak Dan Peran Orang Tua Di Dalamnya*. 2000.
- Mahmudati, R., & Lestiyawati, R. (2022). Penguatan Gaya Belajar Berbasis Teknologi Masa Transisi Pasca Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 1 Wonosobo.

SOROT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 1-5.
<https://doi.org/10.32699/sorot.v1i1.2483>

Muhardi, M. (2004). Kontribusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas bangsa Indonesia. *Mimbar: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 20(4), 478-492.

Pentianasari, S., Amalia, F. D., Nisa, Fithri, A., & Martati, B. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(1), 16-26.

Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13-19.