

Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Game Wordwall* Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Siswa Kelas III Di MI Sunniyyah 01 Selo

Muhammad Fahrur Rozi¹, Jaiz Jamalullael², Vidhy Andika Setyaningrum³

Sekolah Tinggi Islam Sunniyyah Selo¹, Sekolah Tinggi Islam Sunniyyah Selo², Sekolah Tinggi Islam Sunniyyah Selo³

E-mail: rozifahrur361@gmail.com , jaizjamalullael@stiss.ac.id, Vidhy1691@gmail.com

Abstract

The results of the research show several things, namely: First, the use of interactive media based on wordwall games that occurs in class III students at MI Sunniyyah 01 Selo is said to be good. Because the interactive media wordwall game is able to support teachers in delivering material to students in class. Second, interactive learning that occurs in class III A and class III B is said to be good, but of course different. Because there is a difference, namely class III A is a superior class while class III B is a regular or ordinary class. Each class teacher has a different way of delivering learning material to students. In this case, interactive learning from each class means that students are equally invited to play an active role in learning. Third, every lesson, especially fiqh learning, takes a quiz at the end of the lesson.

Keywords : Interactive Media, Wordwall Game, Fiqh

Abstrak

Hasil penelitian menunjukkan beberapa hal yaitu : Pertama, Pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* yang terjadi pada siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo dikatakan baik. Karena media interaktif *game wordwall* mampu untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa siswi di kelas. Kedua, Pembelajaran interaktif yang terjadi di kelas III A dan kelas III B dikatakan baik, tetapi tentu berbeda. Karena dari ada perbedaan yaitu kelas III A merupakan kelas unggulan sedangkan kelas III B merupakan kelas reguler atau biasa. Setiap guru kelasnya mempunyai cara yang berbeda dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini pembelajaran interaktif dari setiap kelas yaitu sama-sama mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Ketiga, setiap pembelajaran khususnya pembelajaran fiqih dengan cara kuis pada akhir pembelajaran.

Kata Kunci : Media Interaktif, Game Wordwall, Fiqih

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terarah untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, karakter, kapasitas intelektual, disiplin diri, sifat-sifat kepribadian, dan prinsip-prinsip moral yang mereka perlukan untuk berhasil dalam kehidupan dan

berkontribusi pada masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Pendidikan adalah pengajaran seorang guru kepada murid-muridnya, oleh karena itu masuk akal jika para pengajar juga dituntut untuk menjadi teladan yang baik bagi para siswanya, belajar, membimbing, dan meningkatkan moral dan etika mereka, serta mengeksplorasi keahlian mereka sendiri.² Tidak diragukan lagi, seorang guru dapat membina siswa dengan moral dan etika yang kuat dengan memberikan contoh perilaku yang sangat baik kepada mereka di dalam kelas.

Evolusi media telah sejalan dengan evolusi masyarakat. Pada awalnya, kertas merupakan satu-satunya media, namun kini kita menggunakan perangkat teknologi seperti ponsel, laptop, dan komputer. Jika kita tidak memanfaatkan fitur-fitur aksesibilitas media ini dengan baik, kita berisiko tertinggal di era informasi. Guru memainkan peran penting sebagai fasilitator pendidikan, membimbing dan mengembangkan potensi siswa dalam berbagai ranah, termasuk namun tidak terbatas pada kapasitas sosial, intelektual, keterampilan, dan kreativitas. Mereka juga dapat mengawasi proses komunikasi antara pengajar dan siswa dalam kapasitasnya sebagai fasilitator.³ Guru memainkan peran penting dalam pendidikan karena mereka membimbing siswa saat mereka belajar. Guru berperan sebagai fasilitator dan mengawasi pembelajaran siswa dalam upaya mendorong pembelajaran interaktif antara keduanya.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan karena membantu pengajar menyampaikan informasi dan murid belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Di dunia yang sangat maju saat ini, teknologi terutama dirancang untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Salah satu area di mana manusia modern sangat bergantung pada teknologi digital adalah di bidang komunikasi.⁵ Penggunaan media sangat penting dalam setiap aspek kehidupan modern. Tidak diragukan lagi, kehadiran media dalam kehidupan kita dapat memudahkan tugas sehari-hari, terutama dalam hal pendidikan. Semakin canggih media yang digunakan, semakin mudah bagi para pengajar untuk menyampaikan informasi kepada para muridnya. Memiliki sumber daya manusia yang kompeten sangat penting dalam memanfaatkan

¹ Burhanudin Ata Gusman dkk, *Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi*, Vol. 11 No. 3, Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman (2021), hlm 204

² Desi Pristiwanti, *Pengertian Pendidikan*, Vol. 4 No. 6, Jurnal Pendidikan & Konseling (2022), hlm 7912

³ Nurul Maulia Agusti dan Aslam, *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*; Vol. 6 No. 4, Jurnal Basicedu (2022), hlm 5795

⁴ Fatimah, S., & Mufti, Y., Pengembangan media pembelajaran IPA-fisika smartphone berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa, *Jurnal Kaunia* Vol 10 (1), (2014), hlm 59-64.

⁵ Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*; Vol. 2 No. 1, Jurnal Pendidikan Sosiologi (2019), hlm 470

media.

Agar pembelajaran dapat berlangsung, alat yang memfasilitasi hal tersebut, seperti media interaktif, sangatlah penting. Kekuatan media sebagai alat bantu pengajaran tidak dapat dipungkiri. Hal ini dikarenakan media dapat membantu para pendidik dalam menyebarkan pengetahuan materi pelajaran kepada para siswanya. Selain itu, media dapat mengekspresikan ide-ide yang tidak tersampaikan oleh pengajar dalam diskusi kelas.⁶ Secara alami, guru dapat lebih mudah menyampaikan topik-topik kelas kepada murid di luar kelas melalui media. Agar ada pembelajaran kolaboratif antara pendidik baik di dalam maupun di luar kelas.

Temuan yang ditemukan peneliti yaitu dalam pembelajaran fikih di MI Sunniyyah 01 Selo masih terdapat penggunaan taktik lama yang membosankan oleh guru. Tidak jarang siswa menjadi mengantuk ketika sedang diajar oleh guru, terkadang siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang dibahas di kelas. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk memasukkan media ke dalam pelajaran mereka untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Penggunaan media yang baik akan menghasilkan pembelajaran yang baik pula. Selain itu, ketika siswa tidak berpartisipasi secara aktif, pelajaran fikih cenderung berpusat pada guru. Interaksi antara siswa dan guru yang kurang terjadi ketika guru hanya memberikan pengetahuan dan menugaskan pekerjaan. Akibatnya, selama di kelas, siswa tidak dapat memahami konsep yang diajarkan.

Guru dapat memperoleh manfaat yang besar dari penggunaan media baik di dalam maupun di luar kelas dalam hal pembelajaran siswa. Pendidik dapat dengan mudah memberikan pengetahuan kepada murid-murid mereka melalui pembelajaran yang berkelanjutan. Salah satu cara lain media berperan dalam pendidikan adalah dengan meningkatkan komunikasi antara pengajar di kelas dan murid-murid mereka.⁷ Agar siswa tetap terlibat saat belajar baik di dalam maupun di luar kelas, media dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Media interaktif berbasis *game wordwall* adalah salah satu media yang memungkinkan. *Wordwall* ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan menarik secara visual bagi siswa. Diyakini bahwa siswa tidak akan mengalami kebosanan saat diajar oleh guru karena tampilannya yang menarik dan fitur-fiturnya yang menarik. *Wordwall* seperti ini juga merupakan bagian dari kategori media interaktif.

⁶ Diana Nur Septiyawati Putri, *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*; Vol. 2 No. 2, Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora (2022), hlm 365

⁷ Junaidi, *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*; Vol. 3 No. 1, Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan (2019), hlm 53

Siswa memiliki hak atas pembelajaran mereka dan dapat menginspirasi diri mereka sendiri untuk berprestasi di kelas.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang ditinya oleh subjek penelitian, juga secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁸ Karena penelitian bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Wordwall* Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Fiqih Pada Siswa di MI Sunniyyah 01 Selo. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan (*field research*) adalah penelitian yang dilakukan di dalam atau di luar lapangan yang di dalamnya terdapat pedoman wawancara, pedoman wawancara ini dapat berkembang sesuai dengan yang terjadi di lapangan.⁹ Penelitian mendeskripsikan apa yang terjadi di lapangan. Jenis penelitian ini juga merupakan jenis penelitian fenomenologi yang artinya penelitian yang mengungkap fenomena yang terjadi atau nampak khas dan unik yang ditemukan oleh peneliti.¹⁰

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

Penelitian ini dimulai dari bulan Agustus sampai bulan November 2024, diawali dengan praobservasi pada bulan Agustus kemudian dilanjutkan berkala hingga pada bulan November 2024. Setelah melakukan praobservasi, peneliti mengirimkan surat izin penelitian kepada Kepala MI Sunniyyah 01 Selo untuk melakukan observasi dan wawancara. Dengan demikian peneliti mendapatkan beberapa informasi diantara lain :

1. MI Sunniyyah 01 Selo merupakan madrasah swasta tingkat dasar yang berada di bawah naungan Yayasan Sunniyyah Selo yang berdiri mulai tahun 1960.¹¹

⁸ Endah Marendah Ratnaningtyas dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Pidie : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hlm 15-16

⁹ Hasan Syahrizal dan M. Syahrhan Jailani, *Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Vol 1 No 1, Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora, (2023), hlm 20

¹⁰ Endah Marendah Ratnaningtyas dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hlm 139

¹¹ Dokumentasi di MI Sunniyyah 01 Selo pada tanggal 6 November 2024

2. Kegiatan penelitian dimulai pada bulan Agustus sampai dengan bulan November 2024.
3. Berbagai informasi terkait pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran fiqih pada siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo.¹²

Setelah melakukan proses penelitian dan memperoleh data di lapangan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan, mulai dari data yang umum sampai data yang spesifik sesuai dengan data yang diinginkan oleh peneliti. Selanjutnya data yang diperoleh, data akan disajikan dengan harapan peneliti memperoleh data yang akurat. Secara beruntun, data-data yang diperoleh disajikan sesuai dengan fokus penelitian. Data yang digali adalah pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran fiqih pada siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo.

1. Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Game Wordwall* Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Siswa di Kelas III MI Sunniyyah 01 Selo

Penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk menunjang kinerja guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Terkait dengan pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran fiqih pada siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo, maka ada beberapa pembahasan di dalamnya. Penggunaan media dalam pembelajaran memang sudah dijalankan dari tahun ke tahun. Dalam prakteknya guru di MI Sunniyyah 01 Selo kebanyakan menggunakan media dalam penyampaian materi kepada siswa siswi di kelas. Seperti yang disampaikan oleh Bapak A. Hasan Asy'ari, S.Pd.I. selaku Kepala MI Sunniyyah 01 Selo dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

“Ohh iya mas, memang di MI Sunniyyah 01 Selo ini kebanyakan guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran yang berguna untuk menunjang guru dalam penyampaian materi. Disini penggunaan media biasa digunakan dalam penyampaian materi, evaluasi siswa, dan juga membagi kelompok belajar. Media yang digunakan juga bermacam-macam, yang biasa dipakai oleh guru disini adalah laptop dan LCD proyektor mas. Setelahnya nanti tergantung guru mau menggunakan metode yang bagaimana, menyesuaikan dengan kelas yang sedang diajar.”¹³

Hal itu diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Khoirul Mujab, S.Pd. selaku guru kelas III A di MI Sunniyyah 01 Selo. Berikut hasil wawancaranya :

¹² Dokumentasi di MI Sunniyyah 01 Selo pada tanggal 6 November 2024

¹³ Hasil Wawancara dengan Bapak A. Hasan Asy'ari, S.Pd. selaku Kepala MI Sunniyyah 01 Selo

“Dalam menggunakan media pembelajaran memang saya sudah menggunakannya mas, kebetulan kelas yang saya ajar merupakan salah satu kelas unggulan di MI Sunniyyah 01 Selo ini. Disini sudah tersedia LCD proyektor, sound yang dapat membantu saya dalam penyampaian materi pembelajaran kepada anak-anak di kelas ini. Media tersebut juga saya imbangi dengan laptop, jadi saya sering menggunakan laptop ketika sedang mengajar di kelas. Tujuan saya menggunakan media di dalam kelas ini supaya saya tidak capek ketika sedang mengajar anak-anak mas. Media yang biasa saya pakai di dalam kelas ini yaitu *game wordwall*. Kenapa saya suka menggunakan media tersebut, karena penggunaan aplikasinya yang mudah digunakan dan tentu di dalamnya terdapat template atau fitur- fitur yang menarik. Saya biasa menggunakan media tersebut untuk membagi kelompok siswa, memberi kuis kepada anak-anak dan memberi materi kepada siswa. Jadi saya bisa terbantu dengan adanya media di dalam kelas ini.”¹⁴

Juga ada tambahan hasil wawancara dengan Bapak Edy Sutrisno, S.Pd. selaku guru kelas III B di MI Sunniyyah 01 Selo. Berikut hasil wawancaranya :

“Di dalam kelas yang saya ajar, saya juga menggunakan media pembelajaran mas seperti laptop, LCD Proyektor dan sound. Tetapi dalam penggunaannya saya tidak selalu pakai media tersebut, karena media tersebut di sini masih ada kekurangan dari segi jumlahnya sehingga dalam penggunaannya masih bergantian dengan kelas yang lainnya. Dalam menggunakan media saya menyesuaikan dengan mata pelajaran yang ada, ketika pelajaran fiqih tentang tata cara sholat nanti saya kasih video youtube tentang tata cara sholat dan yang lainnya. Dalam menggunakan media saya juga menggunakan media interaktif *game wordwall*, karena seperti kita tahu aplikasi tersebut dapat menumbuhkan jiwa aktif dalam diri siswa dikarenakan medianya yang mudah digunakan dan banyak template yang menarik. Biasanya saya menggunakan media interaktif *game wordwall* untuk membuat kuis, jadi sebagai bahan untuk mengukur sampai mana pemahaman siswa setelah diajarkan materi yang disampaikan”¹⁵

Data ini diperkuat dengan hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 06 November 2024. Dimana, pada saat pembelajaran Bapak Khoirul Mujab, S.Pd. selaku guru kelas III A di MI Sunniyyah Selo menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu kepada siswa-siswi. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran beliau kemudian menyampaikan materi fiqih yaitu materi bab sholat tahajud. Setelah selesai menyampaikan materi sholat tahajud, kemudian beliau membagi siswa-siswi menjadi beberapa kelompok. Lalu beliau menyiapkan media berupa laptop, LCD proyektor dan sound untuk menunjang penggunaan aplikasi *game wordwall*. Para siswa diacak secara

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Bapak Khoirul Mujab, S.Pd. selaku guru kelas III A di MI Sunniyyah 01 Selo

¹⁵ Hasil Wawancara dengan Bapak Edy Sutrisno, S.Pd. selaku guru kelas III B di MI Sunniyyah 01 Selo

random kemudian dipanggil oleh beliau untuk maju ke depan mengerjakan kuis yang sudah disediakan di aplikasi *game wordwall* tersebut. Para siswa antusias dengan adanya media interaktif *game wordwall* tersebut, bahkan tak sedikit siswa yang berebutan untuk mengerjakan kuis di aplikasi *game wordwall* tersebut.

Jadi dengan adanya media interaktif *game wordwall* mampu untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa siswi di kelas. Penggunaannya diimbangi dengan adanya media yang lain seperti laptop, LCD proyektor dan sound aktif agar lebih jelas suaranya. Memanfaatkan media interaktif berbasis *game wordwall* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan membantu menumbuhkan daya tarik bagi siswa itu sendiri.

Disamping penjelasan tentang pemanfaatannya di atas, media interaktif berbasis *game wordwall* memiliki keunggulan dan kelemahan dalam penggunaannya. Seperti penjelasan dari Bapak Khoirul Mujab, S.Pd. selaku guru kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo. Berikut hasil wawancaranya :

“Disini sebenarnya dari kelas yang saya ajar sudah terduduk semua nggeh, LCD proyektor sudah ada, koneksi internet sudah ada dengan menggunakan Wi-Fi, dan tentu sound sudah ada. Enaknya menggunakan media *game wordwall* ini mas dikarenakan banyak template atau fitur yang dapat digunakan sehingga para siswa tidak cepat bosan dan tentu medianya yang mudah digunakan. Untuk faktor penghambat sebenarnya tidak ada tetapi mungkin dari para siswa yang sangat antusias sehingga pada berebutan ketika mau maju ke depan mengerjakan kuis yang ada di *game wordwall* mas. Tambahan lainnya untuk kelemahan penggunaannya yaitu jaringan internet ketika mati, itu sudah pasti akan mati mas karena *game wordwall* ini sangat bergantung pada jaringan internet, kalau jaringan internetnya jelek atau mati maka penggunaan media *game wordwall* pasti akan terganggu.”¹⁶

Juga ada tambahan hasil wawancara dengan Bapak Edy Sutrisno, S.Pd. selaku guru kelas III B di MI Sunniyyah 01 Selo. Berikut hasil wawancaranya :

“Kalau dari kelas yang saya ajar mas, ada beberapa faktor pendukung juga faktor penghambatnya dalam menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* ini. Faktor pendukung dari penggunaannya yaitu dengan adanya jaringan internet yang memadai dan LCD proyektor disamping itu medianya yang mudah digunakan dan terdapat template atau fitur yang berbeda-beda dan menarik sehingga anak-anak tidak cepat bosan ketika sedang diajar. Kemudian untuk faktor penghambatnya kalau di sini yaitu jaringan internet yang kadang-kadang jelek karena kelas yang saya ajar bukan merupakan kelas unggulan sehingga jaringan internet pun harus

¹⁶ Hasil Wawancara dengan Bapak Khoirul Mujab, S.Pd. selaku guru kelas III A di MI Sunniyyah 01 Selo

berbagi dengan kelas yang lain dan LCD proyekturnya yang harus bergantian dengan guru lain sehingga tidak selalu pertemuan menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* tersebut karena keterbatasan media pendukungnya.”¹⁷

Data ini diperkuat dengan adanya observasi oleh peneliti pada tanggal 06 November 2024. Dimana dalam menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* terdapat faktor pendukungnya berupa laptop, LCD proyektor dan jaringan internet yang baik dan dalam menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall*, guru kelas menggunakan 2 template atau fitur yang digunakan untuk mengacak nama siswa dan yang kedua untuk membuat kuis pembelajaran. Kemudian untuk faktor penghambatnya, dalam penggunaan media interaktif berbasis *game wordwall* sempat susah digunakan dikarenakan sinyal Wi-Fi pada saat itu kurang baik sehingga dicoba berkali-kali hingga medianya dapat digunakan.

Jadi untuk pembahasan yang lainnya yaitu berupa faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall*. Dimana faktor pendukungnya berupa tersedianya media pendukung seperti LCD proyektor, laptop, sound dan jaringan internet yang baik. Disamping adanya faktor pendukung, media interaktif berbasis *game wordwall* memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya template atau fitur yang berbeda-beda sehingga siswa-siswi tidak cepat merasa bosan, tampilan yang menarik, dan medianya yang mudah digunakan. Sedangkan faktor penghambat dalam menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* yaitu ketika jaringan internet yang kurang baik, terbatasnya media pendukung seperti LCD proyektor dan sound. Disamping faktor penghambat, media interaktif berbasis *game wordwall* memiliki beberapa kekurangan yaitu kondisi siswa yang kurang kondusif ketika sedang menggunakan medianya, gangguan jaringan yang kurang baik, dan siswa-siswi yang sulit membaca kuis karena tulisannya terlalu kecil.

2. Proses Pembelajaran Interaktif antara Guru dan Siswa Kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo

Pembelajaran interaktif yang terjadi antara guru dan siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo sudah dijalankan. Dalam hal ini guru kelas III dalam menyampaikan

¹⁷ Hasil Wawancara dengan Bapak Edy Sutrisno, S.Pd. selaku guru kelas III B di MI Sunniyyah 01 Selo

materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam sebuah pembelajaran di kelas. Guru yang berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran interaktif bagi siswa ketika di kelas. Seperti yang telah dipaparkan di atas bahwa dalam pembelajaran interaktif yang terjadi di kelas III, guru menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall*. Seperti yang disampaikan oleh Bapak A. Hasan Asy'ari selaku Kepala MI Sunniyyah 01 Selo dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

“Pembelajaran interaktif di MI Sunniyyah 01 Selo sendiri itu mas tergantung dari guru kelas masing-masing. Tentunya setiap guru mempunyai metode yang berbeda dalam penyampaian materi kepada siswa. Kalau dibilang aktif, pastinya di dalam kelas para siswa aktif dalam pembelajaran. Terutama bagi kelas yang unggulan, dikarenakan di MI Sunniyyah 01 Selo ini kami mempunyai program kelas unggulan yang di dalamnya sudah tersedia sarana yang memadai seperti LCD proyektor, sound, dan jaringan internet di dalam kelasnya. Dengan adanya sarana tersebut diharapkan guru bebas berkreasi apapun di dalam kelas dengan para siswa. Sehingga siswa menjadi lebih aktif dan rasa ingin belajarnya menjadi lebih meningkat.”¹⁸

Hal itu diperkuat dengan wawancara peneliti dengan Bapak Khoirul Mujab, S. Pd. selaku guru kelas III A di MI Sunniyyah 01 Selo. Berikut hasil wawancaranya :

“Menurut saya mas, pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa-siswi secara langsung dalam pembelajaran. Jadinya tidak hanya terfokus pada guru saja, tapi siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Dikarenakan ya mas, kalau saya hanya menerangkan materi hanya dengan metode ceramah saja maka siswa-siswi hanya akan mengantuk dan tentunya bosan dengan pelajaran saya. Oleh karena itu, biasanya saya setelah menyampaikan materi saya beri kuis bagi anak-anak. Kuisnya saya biasa memakai aplikasi *game wordwall* dan biasanya anak-anak langsung pada antusias dengan kuis tersebut. Karena pilihan template atau fiturnya yang bermacam-macam sehingga siswa menjadi lebih menarik.”¹⁹

Ada tambahan juga dari Bapak Edy Sutrisno, S.Pd selaku guru kelas III B di MI Sunniyyah 01 Selo. Berikut hasil dari wawancaranya :

“Pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran jadinya cenderung mengajak siswa untuk belajar aktif. Jadi setelah saya menyampaikan materi kepada siswa, saya ajak anak-anak untuk membaca materi yang saya sampaikan. Ketika saya membaca materi pembelajaran dalam modul, saya baca 2 atau 3 paragraf kemudian saya tunjuk beberapa siswa untuk melanjutkan membaca. Kalau dinilai aktif, alhamdulillah

¹⁸ Hasil Wawancara dengan Bapak A. Hasan Asy'ari, S.Pd.I. selaku Kepala MI Sunniyyah 01 Selo

¹⁹ Hasil Wawancara dengan Bapak Khoirul Mujab, S.Pd. selaku guru kelas III A di MI Sunniyyah 01 Selo

anak-anak selalu aktif mas apalagi kalau saya sedang menggunakan media pembelajaran. Karena sarana prasarana disini masih terbatas, apalagi kelas yang saya pegang bukan kelas unggulan jadinya medianya kami bergantian dengan guru yang lain. Ketika saya kebetulan mendapatkan medianya, anak-anak biasanya saya kasih pembelajaran menggunakan power point dan lewat youtube dengan memanfaatkan media LCD proyektor dan saya beberapa kuis lewat LCD proyektor juga. Dalam hal ini untuk membuat kuis saya biasa menggunakan media *game wordwall* karena medianya mudah digunakan.”²⁰

Jadi pembelajaran interaktif yang terjadi di kelas III A dan kelas III B tentu berbeda. Karena dari ada perbedaan yaitu kelas III A merupakan kelas unggulan sedangkan kelas III B merupakan kelas reguler atau biasa. Setiap guru kelasnya mempunyai cara yang berbeda dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini pembelajaran interaktif dari setiap kelas yaitu sama-sama mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Guru menciptakan suasana yang nyaman dan inklusif agar siswa merasa dihargai dan bebas untuk berpartisipasi. Guru juga menggunakan pertanyaan, video, gambar, atau cerita untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Ditambah lagi dengan penggunaan media interaktif seperti *game wordwall*.

Jadi tidak hanya guru saja yang berperan tetapi siswa juga ikut berperan aktif agar siswa tidak hanya menjadi objek tetapi juga menjadi subjek dalam pembelajaran. Dikarenakan anak-anak suka yang namanya permainan jadinya dalam pembelajaran dibarengi dengan permainan. Dari kedua kelas tersebut sama-sama menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam membuat permainan yang bisa dijadikan bahan pembelajaran bagi siswa dan menciptakan pembelajaran interaktif antara guru dan siswa di kelas.

3. Cara Guru Menyampaikan Materi Fiqih Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Game Wordwall*

Penyampaian materi fiqih menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* di kelas III biasa dijadikan sebagai kuis setelah pembelajaran. Dikarenakan dalam *game wordwall* terdapat template dan fitur yang menarik bagi siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kuisnya pun bermacam-macam sesuai dengan template yang disediakan oleh guru kepada siswa. Seperti yang

²⁰ Hasil Wawancara dengan Bapak Edy Sutrisno, S.Pd. selaku guru kelas III B di MI Sunniyah 01 Selo

disampaikan oleh Bapak Khoirul Mujab, S.Pd. selaku guru kelas III A di MI Sunniyyah 01 Selo. Berikut hasil wawancaranya :

“Jadi selama saya menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall*, saya menggunakannya untuk membagi kelompok, menunjuk siswa maju dan kuis setelah pembelajaran untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menyerap materi fiqih yang diajarkan. Ketika membagi kelompok dan menunjuk siswa saya memakai template atau fitur random wheel. Fitur random wheel yaitu permainan yang memutar lingkaran. Jadi ketika saya menggunakan itu, saya memberi nama terlebih dahulu di dalam fitur tersebut sesuai dengan jumlah siswa di kelas setelahnya menggunakannya dengan cara mengklik nanti lingkarannya akan memutar dan menemukan nama siswa yang ditunjuk. Kemudian setelahnya dengan menggunakan fitur open the box. Fitur open the box yaitu fitur kotak yang di dalamnya terdapat kuis dan pilihan jawaban yang dapat diedit. Pembelajaran fiqih yang biasanya hanya berupa ceramah saja, saya berikan pembelajaran menggunakan media interaktif *game wordwall*. Sebenarnya tidak hanya fiqih saja mas, saya juga sering menggunakannya dalam pembelajaran matematika agar siswa bisa lebih memahami materi yang saya sampaikan.”²¹

Juga ada tambahan wawancara dengan Bapak Edy Sutrisno, S.Pd selaku guru kelas III B di MI Sunniyyah 01 Selo. Berikut hasil wawancaranya :

“Cara saya menyampaikan materi fiqih siswa, saya sebenarnya tidak selalu menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* mas. Dikarenakan kelas yang saya ajar merupakan kelas reguler atau biasa. Jadi untuk menggunakan media *game wordwall* tersebut harus menggunakan LCD proyektor dalam penggunaannya sedangkan LCD proyektor disini masih terbatas. Jadi harus gantian dengan guru lain. Ketika saya mendapatkan media LCD proyektor saya manfaatkan untuk pembelajaran menggunakan power point, youtube, dan media yang lainnya seperti *wordwall*. Dalam penggunaan media *game wordwall* saya biasa kasih kuis di akhir pembelajaran mas untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi fiqih yang tealah saya sampaikan kepada anak-anak”²²

Cara guru menyampaikan materi fiqih kepada siswa menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* yaitu dengan cara guru menyampaikan materi terlebih dahulu kepada siswa dengan media *power point* lalu dilanjutkan dengan kuis-kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran. Kuis-kuis tersebut dibuat semenarik mungkin agar siswa menjadi lebih semangat ketika sedang diajar oleh guru. Tentunya dengan media interaktif berbasis *game wordwall* tersebut para siswa sangat antusias untuk menjawab pertanyaan di dalam kuis tersebut.

²¹ Hasil Wawancara dengan Bapak Khoirul Mujab, S.Pd. selaku guru kelas III A di MI Sunniyyah 01 Selo

²² Hasil wawancara dengan Bapak Edy Sutrisno, S.Pd selaku guru kelas III B di MI Sunniyyah 01 Selo

Jadi dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa cara guru menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam setiap pembelajaran khususnya pembelajaran fiqih dengan cara kuis pada akhir pembelajaran. Kuis tersebut didesain semenarik mungkin agar para siswa menjadi tertarik dengan adanya kuis tersebut. Kuis tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana perkembangan siswa setelah melaksanakan pembelajaran, khususnya pembelajaran fiqih yang telah disampaikan oleh guru.

B. Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di atas maka dapat diambil beberapa analisis tentang Pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran fiqih pada siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo yang mencakup beberapa hal yaitu : Pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran fiqih pada siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo, Proses pembelajaran interaktif antara guru dan siswa yang terjadi di kelas III MI Sunniyyah 01 Selo, Cara guru menyampaikan materi fiqih kepada siswa kelas III menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall*.

Ketiga pembahasan tersebut akan dianalisis sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran fiqih pada siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo

Berdasarkan penyajian data diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memang sudah dijalankan dari tahun ke tahun. Dalam prakteknya guru di MI Sunniyyah 01 Selo kebanyakan menggunakan media dalam penyampaian materi kepada siswa siswi di kelas. Adanya media interaktif *game wordwall* mampu untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa siswi di kelas. Penggunaannya diimbangi dengan adanya media yang lain seperti laptop, LCD proyektor dan sound aktif agar lebih jelas suaranya. Hal ini membuktikan bahwa sebagian guru di MI Sunniyyah 01 Selo sudah menggunakan salah satu media interaktif di dalam pembelajaran. Memanfaatkan media interaktif berbasis *game wordwall* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan membantu menumbuhkan daya tarik bagi siswa itu sendiri.

Data ini sesuai dengan teori dari Suparlan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membaca pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi.²³

Data ini juga sesuai dengan teori dari Armelina dkk.

Media merupakan alat atau perantara yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan sebuah pesan, informasi, fakta kepada siswa dengan tujuan menyampaikan materi pembelajaran secara maksimal. Sehingga dapat dikatakan media adalah segala bentuk alat, perantara, sarana yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu antara satu sama lain.²⁴

Kemudian mengenai kelebihan dan kekurangan ketika menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall*, sesuai dengan teori dari Dina Celine Megasari dkk.

Kelebihan penggunaan media interaktif *game wordwall* yaitu medianya yang memiliki daya tarik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengerjakan kuis, peserta didik yang lebih pandai dalam berstrategi dan berkomunikasi dengan sesama teman, tersedia template yang banyak dan menarik, dan tampilan *game wordwall* yang tidak hanya menampilkan pertanyaan saja tetapi disajikan dengan permainan yang digemari oleh peserta didik sehingga menarik perhatian siswa. Sedangkan untuk kekurangan dalam menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* yaitu peserta didik terkadang sulit untuk membaca pertanyaan yang panjang dengan tulisan kecil, keadaan siswa yang kurang kondusif, terkadang aplikasinya mati sendiri dikarenakan jaringan internet yang kurang baik, dan terkadang ada kecurangan ketika sedang berkelompok.²⁵

Data ini juga sesuai dengan teori Nurismaya Alitunisa dan Faridi

Kelebihan penggunaan media *game wordwall* yaitu siswa menjadi lebih antusias dalam menjawab soal-soal yang diberikan, proses menjawab soal yang menjadi lebih menyenangkan, guru menjadi terbantu dalam menyajikan materi dan evaluasi materi, template yang disajikan dalam *website* cukup mudah untuk digunakan dan *diexplore*, tampilan menarik dan berbagai fitur menarik perhatian

²³ Suparlan, *Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI*, hlm 302-303

²⁴ Armelina Yuliani dkk, *Era Evolusi Industri 4.0 : Peran Media Sosial Dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMA*, hlm 20

²⁵ Dina Celline Megasari dkk, *Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran di SD Negeri 2 Jabung*, hlm 318-319

siswa, dan tantangan dalam *game* membangkitkan semangat kompetitif dan strategis siswa.²⁶

Data ini juga sesuai dengan teori M Iqbal Arrosyad dkk

Rentan terjadi adanya kecurangan, ukuran huruf yang tidak bisa dirubah, dalam pembuatannya membutuhkan waktu yaang lebih lama, dan hanya dapat dilihat karena merupakan media visual.²⁷

Dari pembahasan dan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media interaktif *game wordwall* mampu untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa siswi di kelas. Penggunaannya diimbangi dengan adanya media yang lain seperti laptop, LCD proyektor dan sound aktif agar lebih jelas suaranya. Hal ini membuktikan bahwa Sebagian guru di MI Sunniyyah 01 Selo sudah menggunakan salah satu media interaktif di dalam pembelajaran. Walaupun belum semua guru menerapkannya karena setiap guru pasti memiliki metode yang berbeda-beda dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Kemudian terkait kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan medianya diharapkan guru di MI Sunniyyah Selo bisa memanfaatkan media interaktif berbasis *game wordwall* dengan baik dan kedepannya dari pihak MI Sunniyyah 01 Selo bisa menambah fasilitas yang ada termasuk LCD proyektor, sound, dan jaringan internet yang baik untuk menunjang guru di MI Sunniyyah 01 Selo ketika sedang mengajar di kelas.

2. Proses pembelajaran interaktif antara guru dan siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo

Pembelajaran interaktif yang terjadi antara guru dan siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo sudah dijalankan. Dalam hal ini guru kelas III dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam sebuah pembelajaran di kelas. Guru menciptakan suasana yang nyaman dan inklusif agar siswa merasa dihargai dan bebas

²⁶ Nurismaya Aliatunisa dan Faridi, *Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat*, hlm 225

²⁷ M Iqbal Arrosyad dkk, *Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, hlm 421

untuk berpartisipasi. Guru juga menggunakan pertanyaan, video, gambar, atau cerita untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Ditambah lagi dengan penggunaan media interaktif seperti *game wordwall*.

Data ini sesuai dengan teori oleh Diana Nur Septiyawati Putri dkk.

Pembelajaran Interaktif adalah mengajak siswa untuk ikut aktif secara langsung dalam pembelajaran dengan melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan sekaligus. Dengan adanya pembelajaran interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab, dan mengungkapkan pendapatnya sendiri sekaligus mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik itu per individu atau kelompok. Sehingga pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan supaya pembelajaran tidak hanya fokus kepada guru saja. Siswa dituntut untuk bisa mencari materi pembahasan sendiri, tentu dalam pengawasan guru. Guru hanya sebagai fasilitator bagi siswa dalam mencari materi pembelajaran yang dibutuhkan. Sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.²⁸

Data ini juga sesuai dengan teori oleh Hafid Muslih dan Ema Roslaeni.

Adanya variasi dalam kegiatan klasikal, individu, dan kelompok, adanya aspek mental (potensi akal dan emosi) peserta didik yang tinggi, pendidik mempunyai peran menjadi narasumber, fasilitator, dan pemimpin atau manajer kelas yang demokratis, menjadikan pola komunikasi disegala arah, mempunyai suasana kelas yang baik, fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terarah pada tujuan, semua potensi akan menghasilkan dampak peserta didik lebih efektif, dan dapat digunakan indoor maupun outdoor.²⁹

Pembelajaran interaktif yang terjadi di kelas III A dan kelas III B tentu berbeda. Karena dari ada perbedaan yaitu kelas III A merupakan kelas unggulan sedangkan kelas III B merupakan kelas reguler atau biasa. Setiap guru kelasnya mempunyai cara yang berbeda dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini pembelajaran interaktif dari setiap kelas yaitu sama-sama mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Guru menciptakan suasana yang nyaman dan inklusif agar siswa merasa dihargai dan bebas untuk berpartisipasi. Guru juga menggunakan pertanyaan, video, gambar, atau cerita untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Ditambah lagi dengan penggunaan media interaktif seperti *game wordwall*.

²⁸ Diana Nur Septiyawati Putri dkk, *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, hlm 368-369

²⁹ Hafid Muslih dan Ema Roslaeni, *Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, hlm 11-12

Jadi tidak hanya guru saja yang berperan tetapi siswa juga ikut berperan aktif agar siswa tidak hanya menjadi objek tetapi juga menjadi subjek dalam pembelajaran. Dikarenakan anak-anak suka yang namanya permainan jadinya dalam pembelajaran dibarengi dengan permainan. Dari kedua kelas tersebut sama-sama menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam membuat permainan yang bisa dijadikan bahan pembelajaran bagi siswa di kelas.

3. Cara guru menyampaikan materi fiqih kepada siswa kelas III menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall*

Penyampaian materi fiqih menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* di kelas III biasa dijadikan sebagai kuis setelah pembelajaran. Dikarenakan dalam *game wordwall* terdapat template dan fitur yang menarik bagi siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kuisnya pun bermacam-macam sesuai dengan template yang disediakan oleh guru kepada siswa.

Data ini sesuai dengan teori oleh Ani Nur Aeni dkk.

Aplikasi *game wordwall* ini dapat digunakan pada pembelajaran luring maupun daring untuk semua jenjang pendidikan mulai tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Aplikasi *game wordwall* ini mudah dipahami oleh user pemula karena memiliki sistem yang sederhana serta memiliki fitur dan template yang beragam mulai dari kuis, mencocokkan kata, mencari kata dan lain sebagainya.³⁰

Data ini juga sesuai dengan teori oleh Tasta Galuh Pradani

Wordwall adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dengan fitur-fitur atau template yang beragam.³¹

Cara guru menyampaikan materi fiqih kepada siswa menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* yaitu dengan cara guru menyampaikan materi terlebih dahulu kepada siswa dengan media power point lalu dilanjutkan dengan kuis-kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran. Kuis-kuis tersebut dibuat semenarik mungkin agar siswa menjadi lebih semangat ketika sedang diajar oleh guru. Tentunya dengan media

³⁰ Ani Nur Aeni dkk, *Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD*, hlm 1838

³¹ Tasta Galuh Pradani, *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*; Vol. 1 No. 5, Jurnal Ilmiah Pendidikan (2022), hlm 453

interaktif berbasis *game wordwall* tersebut para siswa sangat antusias untuk menjawab pertanyaan di dalam kuis tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa cara guru menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* dalam setiap pembelajaran khususnya pembelajaran fiqih dengan cara kuis pada akhir pembelajaran. Kuis tersebut didesain semenarik mungkin agar para siswa menjadi tertarik dengan adanya kuis tersebut. Kuis tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana perkembangan siswa setelah melaksanakan pembelajaran, khususnya pembelajaran fiqih yang telah disampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang tertera di atas maka dapat disimpulkan bahwa 1) Pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* yang terjadi pada siswa kelas III di MI Sunniyyah 01 Selo dikatakan baik. Karena media interaktif *game wordwall* mampu untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa siswi di kelas. Penggunaannya diimbangi dengan adanya media yang lain seperti laptop, LCD proyektor dan sound aktif agar lebih jelas suaranya. Memanfaatkan media interaktif berbasis *game wordwall* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan membantu menumbuhkan daya tarik bagi siswa itu sendiri. 2) Dalam hal ini pembelajaran interaktif dari setiap kelas yaitu sama-sama mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Jadi tidak hanya guru saja yang berperan tetapi siswa juga ikut berperan aktif agar siswa tidak hanya menjadi objek tetapi juga menjadi subjek dalam pembelajaran. Guru menciptakan suasana yang nyaman dan inklusif agar siswa merasa dihargai dan bebas untuk berpartisipasi. 3) Cara guru menggunakan media interaktif berbasis *game wordwall* berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan dalam setiap pembelajaran khususnya pembelajaran fiqih dengan cara kuis pada akhir pembelajaran. Kuis tersebut didesain semenarik mungkin agar para siswa menjadi tertarik dengan adanya kuis tersebut. Kuis tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana perkembangan siswa setelah melaksanakan pembelajaran, khususnya pembelajaran fiqih yang telah disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif Cet Ke-1*. Makassar : CV. Syakir Media Press
- Aeni, Ani Nur dkk. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media

- Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD, , *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 11 No. 6.
- Agusti, Nurul Maulia dan Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu* Vol. 6 No. 4.
- Ainissyifa, Hilda. (2014). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol. 8 No. 1.
- Aliatunisa, Nurismaya dan Faridi. (2024). Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat, *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2 No. 5.
- Alisa, Wahda Nur dkk. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Education Wordwall Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA Kelas VIII, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 6 No. 2.
- Ardiansyah dkk. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*
- Arrosyad, M Iqbal dkk. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar, *Indonesia Journal of Multidisciplinary*, Vol. 1 No.2
- Asbar, Andi Muhammad. (2022). Nilai Aqidah Ibadah Syariah dan Al-Dharuriyat Al-Sittah Sebagai Dasar Normatif Pendidikan Islam. *Al-Ghazali Journal of Islamic Education*, Vol. No. 1
- Ayunina, Ilma dkk. (2019). Tujuan Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Siswa di Era Digital (Studi Analisis Pemikiran Pendidikan Islam Abuddin Nata). *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*. Vol. 5 No. 2
- BP, Abd Rahman dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. Vol. 2 No. 1, *Journal UNISMUH*
- Fadilah, Aisyah. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, Vol. 1 No. 2, *Journal of Student Research*
- Fatimah, S., & Mufti, Y., (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA-fisika smartphone berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa, *Jurnal Kaunia* Vol 10 (1) 59-64.
- Firmansyah, Mokh. Iman. (2019). Pendidikan Agama Islam : Pengertian Tujuan Dasar dan Fungsi, Vol. 17 No. 2, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*
- Fitri, Anisah dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. Vol. 1 No. 8, *Journal Elementary School Education*
- Gusman, Burhanudin Ata dkk. (2021). Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi. Vol. 11 No. 3, *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*
- Hafsah. (2016). *Pembelajaran Fiqh Cet. Ke-2*. Bandung : Citapustaka Media Printis
- Hasanah, Kurnia Uswatun dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

- Sekolah Dasar, Vol. 4 No. 1, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*
- Hidayati, Tika Nurul. (2022). Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online Game Wordwall Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era New Normal, Vol. 2 No. 2, *Jurnal Profesi Guru Agama Islam*
- Indartiwi, Asih dkk. (2020). *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Vol. 3 No. 1, *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*
- Kusumawati, Erly dan Mu'jizatin Fadiana. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Vol. 8 No. 2, *Jurnal Basicedu*
- Lafaifa dkk. (2022). Implementasi Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Kinerja Karyawan di PT. Jalur Nugraha Ekakurir Counter Agen Park Royal Sidoarjo. Vol. 9 No. 2, *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*
- Larasati, Putti. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, Vol. 3 No. 3, *Jurnal Pendidikan Indonesia*
- Latifa, Rima dan Retni Mustika Dewi. (2024). Pengembangan Media Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Ekonomi, Vol. 4 No. 1, *Journal Of Social Science Research*
- Lutfiana, Ayu. (2023). Pemanfaatan Media Game Interaktif Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran PAI di SDI Sabilul Muhtadin, Universitas Islam Majapahit.
- Lutfriansyah dkk. Perbedaan Fiqh dan Ushul Fiqh Serta Hubungan Keduanya, Vol. 2 No. 1, *Jurnal Sosial dan Manajemen*
- M. As'ary. (2020). *Buku FIKIH MA Kelas X Cet. Ke-1*. Jakarta : KEMENAG RI
- Mashuri, Imam dan Ahmad Aziz Fanani. (2021). Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa SMA Al-Kautsar Sumbersari Srono Banyuwangi. Vol. 19 No. 1, *Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam*
- Megasari, Dina Celline dkk. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran di SD Negeri 2 Jabung, Vol. 2 No. 2 *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*
- Moto, Maklonia Meling. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan, Vol. 3 No. 1, *Indonesian Journal of Primary Education*
- Muslih, Hafid dan Ema Roslaeni. (2024). Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Vol. 1 No. 1, *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*
- Nabila. (2021). Tujuan Pendidikan Islam, Vol. 2 No. 5, *Jurnal Pendidikan Indonesia Zulfah, Nadzirotuz*. 2023. Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, Vol. 1 No. 1, *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*
- Nazrah, Enny. (2020). *Fikih dan Ushul Fikih*. Medan : UIN Sumatera Utara
- Pradani, Tasta Galuh. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, Vol. 1 No. 5, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Pristiwanti, Desi. (2022). Pengertian Pendidikan, Vol. 4 No. 6, *Jurnal Pendidikan & Konseling*
- Putri, Diana Nur Septiyawati dkk. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Vol. 2 No. 2, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*
- Putri, Intan Lutfia dkk. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya, Vol. 3 No. 3, *Journal Of Social Science Research*
- Rahayu, Sri dkk. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA, Vol. 5 No. 3, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*
- Rahmadtullah. *Monograf Pembelajaran Interaktif Metaverse*. Banyumas : CV. Eureka Media Aksara, Jakarta
- Ramadhani, Novia dan Musyarapah. (2024). Tujuan Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Berakhlak Mulia, Vol. 3 No. 2, *Jurnal Pendidikan Nusantara*
- Ratnaningtyas, Endah Marendah dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pidie : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Raztiani, Hissan dan Indra Permana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa, Vol. 2 No. 3, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Safitri, Mutiara dkk. (2022). Penerepan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Negeri 2 Langsa, Vol. 9 No. 1, *Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, Vol. 2 No. 1, *Jurnal Pendidikan Sosiologi*
- Sari, Susi Suviana dan Akhid Ilyas Alfatah. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Tauhid Perspektif Syekh Ahmad Al-Marzuki Dalam Kitab Aqidatul Awam, Vol. 5 No. 1, *Jurnal Islam Nusantara*
- Sholihah, Mar'atus dkk. (2019). Penerapan Nilai-Nilai Aqidah Dalam Pembelajaran Anak di MI, Vol. 1 No. 2, *Jurnal Auladuna*
- Sudarto. (2020). Dasar-Dasar Pendidikan Islam, Vol. 6 No. 1, *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Keagamaan Islam*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Cet Ke-23*. Bandung : CV. Alfabeta
- Suparlan. (2020). Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI, Vol. 2 No. 2, *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*
- Syahrizal, Hasan dan M. Syahrani Jailani. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Vol 1 No 1, *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*
- Triyani, Ruhsoh. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP, Vol. 1 No. 1, *Intellectual Mathematics Education*
- Yuliani, Armelina dkk. (2019). Era Evolusi Industri 4.0 : Peran Media Sosial Dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMA. Vol. 2 No. 1 *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*

Yusuf, Muhammad Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli, STAI Darud Da'wah Wal-Irsyad
Zul, Dian Rahmi Pemikiran Pendidikan Islam Menurut Buya Hamka, Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim