

PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI ZAKAT DI UPTD SD NEGERI 65 BARRU



*THE USE OF WORDWALL APPLICATION IN INCREASING
STUDENTS' INTEREST IN LEARNING ZAKAT MATERIAL AT UPTD
SD NEGERI 65 BARRU*

*Emi Saelan Malewa, Muh. Al Amin**

UPTD SD Negeri 65 Barru, Bujung Lita kec. Tanete Rilau Kab. Barru Email: Emisaelanmalewa.s.pdi74@gmail.com
Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata Jl. Sukun, Jalanjang Kec. Gantarang Kab. Bulukumba Email:
daeng.ngawing@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik kelas VI di UPTD SD NEGERI 65 Barru dengan menggunakan aplikasi Wordwall. PTK ini terdiri atas 2 siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan; a) Pada siklus I, pemanfaatan aplikasi Wordwall, peserta didik belum terkategori dalam standar ketuntasan dalam pembelajaran. Rata rata nilai dari hasil pembelajaran adalah 70% dan ketuntasan klasikal 60%, setelah menggunakan aplikasi Wordwall, dan b) Siklus 2 terjadi peningkatan terhadap aktivitas peserta didik, dimana 18 orang dengan kategori aktif dalam proses pembelajaran dengan perolehan skor rata-rata 90% dengan klasikal baik sekali, dan 20 orang peserta didik dengan rata-rata skor 85% dan 90%. Adapun peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan kategori keaktifannya berada pada klasikal baik dengan rata-rata skor 75% atau 15 orang peserta didik. Sehingga implementasi dari aplikasi Wordwall mampu memberikan peningkatan pada minat belajar khususnya materi zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru.

Kata Kunci:

*Aplikasi Wordwall,
Media Pembelajaran,
Minat Belajar, PTK,*

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the increase in learning interest of grade VI students at UPTD SD NEGERI 65 Barru using the Wordwall application. This PTK consists of 2 cycles with four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results showed; a) In cycle I, the use of the Wordwall application, students have not been categorized in the standard of completeness in learning. The average score of learning outcomes is 70% and classical completeness is 60%, after using the Wordwall application, and b) Cycle 2 there is an increase in student activity, where 18 people with active categories in the learning process with an average score of 90% with very good classics, and 20 students with an average score of 85% and 90%. The students in answering questions with the category of activeness are in the classics either with an average score of 75% or 15 students. So that the implementation of the Wordwall application is able to provide an increase in interest in learning, especially zakat material at UPTD SD Negeri 65 Barru.

Keywords:

*Wordwall, Interest in
Learning, Learning
Media, PTK*

PENDAHULUAN



uasana kelas berpengaruh pada proses belajar mengajar yang menuntut guru untuk berinovasi dan

berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif dan eksploratif, sehingga peserta didik menjadi

lebih semangat dan tergerak dalam mengikuti seluruh kegiatan dalam kelas. Masalah yang biasa muncul karena gaya pembelajaran yang tidak berubah atau monoton menyebabkan peserta didik bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas.

Pendidikan Agama Islam termasuk dalam kategori mata pelajaran yang materinya bervariasi, sehingga guru dituntut untuk menggunakan berbagai media dalam mengajarkan materi termasuk memerlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Tanpa media pembelajaran yang bervariasi, maka pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik menjadikan peserta didik merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas. Penggunaan media menjadi pilihan atau sarana yang termasuk dalam kategori penting dalam meningkatkan keikutsertaan dan keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini memberikan dampak dalam keterlibatan dalam belajar peserta didik dan proses berinteraksinya kepada guru.

Pengaruh media pembelajaran sangat signifikan terhadap minat belajar, rasa ingin tahu, motivasi dan ketertarikan peserta didik pada materi pembelajaran. penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif sangat mendukung proses belajar mengajar yang kondusif (Al Amin, et al., 2022). Ketertarikan peserta didik menggunakan teknologi informasi atau media elektronik semakin berkembang pada masa pandemi covid 19. Hal tersebut menjadikan guru bukan hanya harus menguasai mata pelajaran saja, akan tetapi guru juga dituntut untuk mampu menggunakan dan memaksimalkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Mengambil ibrah dari fenomena covid-19, saat ini guru mendapat tantangan tersendiri untuk mengkombinasikan pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran jarak jauh atau yang lebih akrab dikenal dengan pembelajaran

campuran (*blended learning*). Hal ini dimaksudkan karena guru telah memiliki pengalaman mengajar sebelum dan pada saat covid-19 (Nur, 2022).

Penggunaan media pembelajaran menjadi sebuah solusi yang membantu pembelajaran untuk mengembangkan tingkat ketertarikan peserta didik dalam memperoleh informasi tentang materi yang diberikan karena penyampaian materi tidak monoton hanya dengan berdiri didepan peserta didik untuk menerangkan materi, akan tetapi ditunjang dengan berbagai media, baik berupa audiovisual maupun alat bantu yang lain, sehingga dalam proses tukar pikiran dan pengetahuan dari guru ke peserta didik dapat lebih cepat tersampaikan dan daya serap terhadap materi lebih baik. Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Syarifuddin & Eka Dewi Utari, 2022)

Ketepatan dalam menggunakan media dapat memberikan solusi bagi peserta didik ketika ada kesulitan dalam mengikuti proses belajar mampu meningkatkan pemahaman dan hasil akhir dari pembelajaran. Media pembelajaran dengan rancangan yang baik akan memberikan pemahaman yang baik terhadap materi ajar dan dapat dicerna dengan baik sehingga media pembelajaran menjadi fungsi penyalur informasi dan pesan dari bahan ajar dari guru.

Penggunaan media Syafi'i dan Rapi (2022) sangat menguntungkan guru karena mampu mengefisiensi pembelajaran. Tak hanya itu, media juga mampu menarik perhatian peserta didik karena adanya rasa penasaran yang hendak dituntaskan melalui keseriusan dalam belajar. Adapun fungsi media menurut Kemp dan Dayton dalam Syafi'i dan Rapi (2020) ialah sebagai motivasi minat atau tindakan, fungsi penyajian informasi, dan fungsi instruksi.

Salah satu yang berkembang dalam hal media pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan. Media pembelajaran dalam bentuk permainan

mendukung interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Hal ini cenderung memberikan peningkatan dalam semangat belajar dan daya serap terhadap pelajaran juga semakin meningkat. (Arimbawa, 2021).

Media berbasis teknologi menggunakan aplikasi menjadi salah satu alternatif dalam peningkatan minat belajar peserta didik, sehingga mampu mendorong prestasi belajar yang baik pula. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT secara adaptif, bukan hanya menjadi ragam model pembelajaran, melainkan medium mumpuni sebagai ikhtiar dalam meningkatkan hasil pembelajaran (Wulan Sari & Rahmah Labetubun, 2022). Salah satu media pembelajaran dalam mengembangkan ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Kelebihan aplikasi Wordwall yakni: a) merupakan aplikasi berbasis website yang diakses secara online yang bisa digunakan sebagai media digital berbasis teknologi, sangat mudah membuat peserta didik tertarik, kagum dan penasaran, b) aplikasi gratis dengan fitur yang mudah digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran sangat memudahkan guru dalam penggunaannya, c) dapat digunakan untuk peningkatan proses pemahaman akhir dari materi dengan fitur quiz sehingga diharapkan mampu memberikan antusias dan aktivitas dari peserta didik sehingga pembelajaran lebih berkembang, dan daya serap peserta didik terhadap materi lebih baik, dan d) memiliki fitur, template, desain berupa gambar, objek yang lebih rill dan menarik yang bisa diakses oleh peserta didik dengan jelas sehingga pengaturan jarak setiap peserta didik dalam kelas bisa disesuaikan jika menggunakan fitur quiz.

Pemanfaatan Aplikasi Wordwall dapat menunjukkan hasil pada aspek materi menunjukkan kelayakan uji coba dengan presentase sebesar 86,67%, aspek desain dengan presentase sebesar 90%, dan pada aspek media menghasilkan presentase

sebesar 85%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall layak untuk diujicobakan di lapangan dengan predikat sangat baik pada setiap aspeknya (Surahmawan et al., 2021). Dengan penggunaan aplikasi Wordwall diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dengan cara interaksi langsung, sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif dan tidak membosankan agar tujuan dari penelitian ini dapat terealisasikan.

Penerapan media aplikasi Wordwall dalam belajar seperti penggunaan kuis merupakan salah satu pilihan aplikasi yang digunakan. Suasana dan lingkungan belajar akan berbeda dengan memanfaatkan kuis di aplikasi Wordwall, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tidak hanya diam, fokus dan tidak hanya duduk melamun. Sisi edukasi dari aplikasi Wordwall dituangkan melalui permainan, sehingga pemaknaan terhadap konsep yang terkandung dalam pembelajaran dapat lebih terserap dan pemikiran lebih terasah. Permasalahan yang terkait kemandirian tentang menggali informasi dari beragam sumber dapat terpecahkan dengan menggunakan aplikasi Wordwall (Aidah & Nurafni, 2022).

Aplikasi Wordwall berbasis permainan dalam bentuk daring berbasis web dengan permainan aplikatif, fariatif dan interaktif untuk menyampaikan hasil pembelajaran oleh guru. Guru bisa berkreasi dalam menilai pembelajaran, dan bisa dicetak jika menggunakan mode luring. Permainan yang ada di dalam aplikasi Wordwall dapat langsung di bagikan di media sosial dan aplikasi pembelajaran lainnya seperti google classroom, whatsapp, dan sebagainya. Jika kondisi jaringan internet tidak memungkinkan untuk dilakukan secara daring dengan mengakses websitenya, maka bisa dicetak dalam bentuk pdf (Winanti et al., 2018).

Dalam aplikasi Wordwall, guru bisa memilih jenis permainan yang akan diberikan kepada peserta didik, diantaranya adalah permainan teka teki silang, mencari pasangan yang cocok, permainan

mencocokkan, Quiz, roda acak, anagram, mencari kata yang hilang, mengurutkan secara kelompok, pisahkan, kartu acak, temukan kecocokannya, membuka kotak, pencarian kata, diagram berlabel, Quiz Gameshow, kartu flash, balikkan ubin, whack-a-mole. (Winanti et al., 2018)

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan memberi solusi bagaimana meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran PAI, khususnya pada materi zakat di UPTD SD NEGERI 65 Barru.

METODE

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif, dimana dalam proses penelitian ini guru sebagai peneliti selalu memikirkan apa dan mengapa suatu dampak tindakan terjadi di kelasnya (Makmur, 2023), yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik kelas VI di UPTD SD NEGERI 65 Barru dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Desain penelitian ini berbentuk siklus dengan empat kegiatan yang utama, permulaan siklus dengan perencanaan (planning), setelah merencanakan dilanjutkan dengan tindakan (acting), setelah pengambilan tindakan kemudian melakukan pengamatan (observing), dan diakhiri dengan kegiatan refleksi (reflecting).

Objek penelitian ini ialah siswa kelas VI yang berjumlah 20 orang di UPTD SD NEGERI 65 Kabupaten Barru, dengan menggunakan instrumen lembar observasi penggunaan aplikasi Wordwall untuk memperoleh data minat belajar materi zakat dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Adapun teknik analisis data yang dipergunakan berupa analisis data yang bersifat diskritif kualitatif yaitu suatu metode yang menjelaskan perolehan suatu data, berupa instrumen penelitian serta melakukan klasifikasi data yang telah dikumpulkan menjadi data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk menganalisa data kuantitatif dapat diketahui data hasil analisis lembar observasi tentang minat belajar peserta didik menggunakan aplikasi

wordwall, dilakukan dengan cara menghitung mean atau nilai rata-rata dari data hasil yang di peroleh peserta didik.

$$X: \frac{\sum xi}{N} \quad X =$$

Cara menghitung nilai mean peserta didik (Mundir, 2012).

Penjelasan: x: nilai mean

$\sum xi$: nilai keseluruhan objek

N : Jumlah keseluruhan objek

Indikator Keberhasilan penelitian ini ditetapkan dengan 70 % nilai peserta didik rata-rata kelas dan minimal kategori tinggi untuk minat peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal dilakukan penelitian ini, dilakukan observasi pada saat pembelajaran materi zakat sebagai identifikasi untuk mendapatkan data pada bidang Pendidikan Agama Islam di kelas VI UPTD SD NEGERI 65 Barru. Kondisi objektif menunjukkan bahwa; a) Pembelajaran di dominasi guru sehingga peserta didik belajar secara pasif, diberikan catatan, mendengarkan guru mendikte, b) Peserta didik tidak aktif bertanya dan jarang berdiskusi, dan c) Apabila ada pertanyaan, peserta didik cenderung diam saja dari pada mengeluarkan pendapat.

Berikut adalah tahapan hasil implemmentasi aplikasi Wordwall Pada Materi Pendidikan Agama Islam Kelas VI UPTD SD NEGERI 65 Barru dilaksanakan dengan 2 siklus.

a. Siklus 1

Pengaplikasian siklus I dikerjakan dengan menggunakan quiz dalam aplikasi Wordwall, dengan rincian kegiatan; **pertama**, Perencanaan dengan melakukan tinjauan awal atau analisa dari materi zakat, melakukan penyampaian kepada peserta didik dengan menggunakan aplikasi Wordwall. **Kedua**, pelaksanaan tindakan berdasarkan landasan dari perencanaan, rencana pembelajaran yang telah disusun dan disiapkan instrument penelitian yang dibutuhkan.

Dalam siklus I ini, proses belajar mengajar di dalam kelas dilaksanakan satu kali pertemuan yaitu 4 x 35 menit, sesuai dengan materi pembelajaran yaitu tentang pengertian zakat, pembagian zakat dan mustahik serta muzakki. Pelaksanaan pada siklus I ini, menggunakan kegiatan awal, selanjutnya guru memberikan apersepsi dan pertanyaan seputar materi zakat kepada peserta didik sebagai Langkah awal untuk menggali pegetahuan awal materi ajar.

Guru menjelaskan tentang pengertian zakat, pembagian zakat, mustahik dan muzakki. Setelah guru menjelaskan materi, kemudian guru memperagakan tata cara mengakses aplikasi Wordwall dengan menggunakan handphone, dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

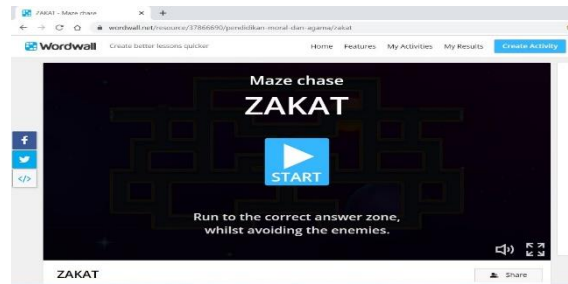
1. Guru membuka laptop yang terkoneksi dengan internet, ketik wordwall.net,
2. Klik sign up lalu pilih create activity/buat aktifitas, dan terdapat banyak pilihan konten dalam create activity apakah mau menggunakan kuis, mencocokkan kata, membuka kotak, kuis gameshow dan pengejaran dalam labirin.



3. Selesai memilih konten lanjut pada tahap pembuatan soal sesuai dengan tema pembelajaran.
4. Setelah selesai membuat soal klik share/bagikan copy/salin link <https://wordwall.net/id/resource/18682857> ke group whatsapp untuk memudahkan peserta didik mengaksesnya. Setiap siswa dapat mengakses link tersebut sesuai jumlah siswa yang ada dalam kelas.

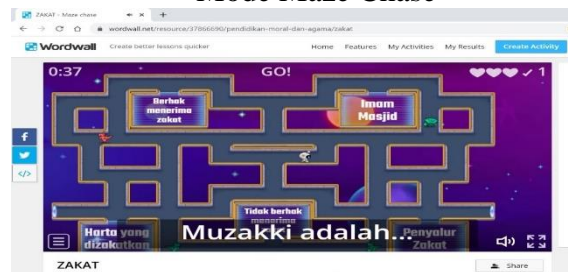
Peserta didik mengakses aplikasi Wordwall melalui link yang di kirimkan oleh guru, kemudian memilih materi zakat sesuai dengan materi pembelajaran dengan mode aplikasi maze chase (Wordwall, 2023)

Gambar 1. Halaman Awal Setelah Mengakses Aplikasi Wordwall Mode Maze Chase Materi Zakat

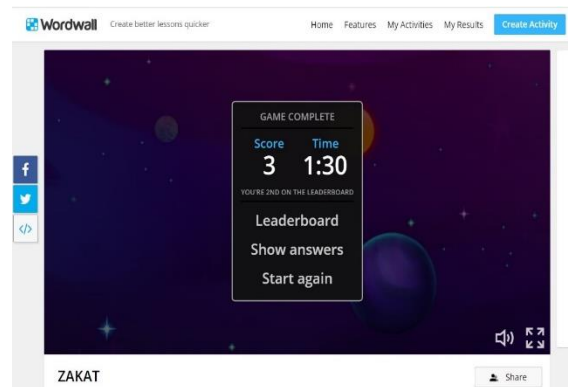


1. Setelah klik tombol start kemudian mengerjakan soal
2. Setelah mengerjakan soal maka akan muncul skor pengerjaan permainan

Gambar 2. Halaman Permainan Materi Zakat Dengan Wordwall Mode Maze Chase



Gambar 3. Skor akhir permainan wordwall materi zakat



3. Nilai akan muncul pada menu result/hasil

Siswa mengerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru dalam aplikasi waordwall dan rekapan hasil peserta didik dapat dilihat oleh guru di papan peringkat. Dalam mengukur minat siswa dalam belajar dengan menggunakan aplikasi wordwall dengan mode maze chase, digunakan indikator pengamatan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Kegiatan Peserta Didik di Siklus I

NO	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta didik	%	Keaktifan
1	Antusias menggunakan aplikasi wordwall	16	80 %	Banyak sekali
2	Aktif menggunakan aplikasi wordwall	15	75 %	Banyak
3	Mampu menggunakan aplikasi wordwall	6	30 %	Sedikit
4	Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall	8	40 %	Sedikit
5	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi worwall	15	75 %	Banyak
Rata-Rata			60%	

Antusias peserta didik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall berjumlah 16 orang (80 %) dengan kata lain peserta didik yang senang menggunakan aplikasi wordwall dalam pembelajaran masuk dalam kategori banyak. Keaktifan dalam menggunakan aplikasi berjumlah 15 orang (75 %), dengan kata lain bahwa aktivitas tersebut banyak dilakukan oleh peserta didik. Mampu menggunakan aplikasi wordwall, hanya 6 orang yang termasuk dalam kategori sedikit (30%), dilakukan oleh peserta didik. 8 orang peserta didik (40 %) yang mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall masuk dalam kategori aktivitas sedikit yang dilakukan. 15 orang (75 %) peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran dengan kategori aktivitas yang banyak dilakukan.

Ketiga, melakukan kegiatan observasi. Guru dan rekan sejawat mengamati perubahan perilaku (minat) belajar siswa. Pengamatan dilakukan dengan teknik observasi terseleksi. Spradley mengatakan bahwa observasi ini dilakukan peneliti untuk menguraikan fokus yang ditemukan sehingga lebih terperinci. Maka tahap ini, peneliti temukan karakteristik kontras/perbedaan dan kesamaan antar kategori, serta menemukan hubungan antara satu kategori dengan kategori yang lain (Sugiyono, 2017).

Setelah dilakukan implementasi penggunaan aplikasi Wordwall di siklus 1, dapat dilihat dari data yang peningkatan minat dalam kegiatan pembelajaran namun terlihat masih ada 6 peserta didik yang kesulitan dalam menggunakan aplikasi Wordwall.

Keempat, Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengamatan terhadap kegiatan peserta didik dalam proses belajar, penggunaan aplikasi Wordwall bisa diterima dengan baik oleh peserta didik, tetapi karena masih banyaknya peserta didik yang belum aktif dalam kegiatan proses pembelajaran terutama pada indikator mampu menggunakan aplikasi wordwall dan mampu menjawab soal-soal melalui aplikasi wordwall yaitu rata-rata keaktifannya masih di bawah 50 %, bahkan secara klasikal indikator minat belajar peserta didik belum mencapai rata-rata 70 % artinya belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga penelitian tindakan siklus 1 ini dilanjutkan ke siklus 2.

b. Siklus 2

Pertama, Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kemudian Menyusun materi pembelajaran dengan tujuan agar bisa mendapatkan perbaikan pada siklus II, yakni difokuskan pada penguasaan materi zakat.

Kedua, Pelaksanaan Tindakan didasarkan pada minat belajar yang didapatkan oleh peserta didik pada siklus 1 disampaikan dan dilaksanakan pada peserta didik dalam kegiatan siklus 2. Hal yang paling utama yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan peserta didik terkait materi zakat yaitu tentang pengertian zakat, pembagian zakat dan mustahik serta muzakki, serta jumlah zakat yang harus dikeluarkan.

Tabel 2. kegiatan peserta didik pada siklus 2

No.	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta Didik	%	Keaktifan
1	Antusias menggunakan aplikasi wordwall	18	90 %	Banyak sekali
2	Aktif menggunakan aplikasi wordwall	18	90 %	Banyak sekali
3	Mampu menggunakan aplikasi wordwall	16	80 %	Banyak
4	Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall	15	75 %	Banyak
5	senang dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi worwall	18	90 %	Banyak sekali
Rata-rara			85 %	

Peserta didik dengan kategori senang dalam pembelajaran menggunakan aplikasi

wordwall berjumlah 18 orang (90 %) dalam artian banyak sekali peserta didik dengan kategori senang dalam belajar. Peserta didik yang aktif dalam menggunakan aplikasi wordwall sebanyak 18 orang (90 %) yang berarti banyak, peserta didik yang mampu menggunakan aplikasi wordwall sebanyak 16 orang (80 %) yang dengan golongan banyak sekali dilakukan peserta didik, kelompok mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall sebanyak 15 orang (75 %) adalah peserta didik dengan keaktifan dalam menjawab pertanyaan. Sedangkan peserta didik yang senang dalam proses belajar mengajar berjumlah 18 orang (90 %) yang termasuk dalam kelompok banyak sekali dilakukan peserta didik.

Ketiga, Kegiatan observasi pada siklus ini diperoleh hasil pengamatan semakin meningkatnya keaktifan peserta didik yang dapat dilihat pada berbagai kegiatan pembelajaran. Peserta didik semakin lebih aktif dalam memberikan pertanyaan seputar materi zakat serta antusias dalam mengomentari dan berpendapat. Peserta didik sangat senang mengikuti pembelajaran karena seperti bermain game. Namun masih ada 3 peserta didik yang belum menguasai penggunaan aplikasi Wordwall.

Keempat, Kegiatan refleksi dari siklus ini dapat terlihat belajar peserta didik masuk dalam kategori meningkat dalam memahami materi tentang zakat bagi peserta didik kelas VI UPTD SD NEGERI 65 Barru Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Penggunaan aplikasi ini terkendala oleh jaringan internet.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lembar observasi terhadap kegiatan peserta didik dalam proses belajar, penggunaan aplikasi Wordwall dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, dan terlihat dari semua indikator pengamatan minat belajar peserta didik secara klasikal mencapai nilai rata-rata 85 %, Ini berarti sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya sehingga penelitian

ini tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diperoleh temuan bahwa penggunaan aplikasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI SD 65 Barru pada materi zakat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, selain itu penggunaan aplikasi wordwall juga memperbaiki proses pembelajaran karena peserta didik terlihat antusias menjalankan aplikasi tersebut. Peserta didik semakin lebih aktif dalam memberikan pertanyaan seputar materi zakat serta antusias dalam mengomentari dan berpendapat. Peserta didik sangat senang mengikuti pembelajaran, karena seperti bermain game.

Peningkatan minat belajar peserta didik terlihat signifikan dimana rata-rata nilai aktifitas pada siklus 1 hanya mencapai 60 % mengalami peningkatan pada siklus 2 dengan rata-rata nilai aktifitas 85%. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aidah dan NurAfni bahwa pemanfaatan kuis di aplikasi Wordwall, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tidak hanya diam, fokus dan tidak hanya duduk melamun. Sisi edukasi dari aplikasi Wordwall dituangkan melalui permainan, sehingga pemaknaan terhadap konsep yang terkandung dalam pembelajaran dapat lebih terserap dan pemikiran lebih terasah. Permasalahan yang terkait kemandirian tentang menggali informasi dari beragam sumber dapat terpecahkan dengan menggunakan aplikasi Wordwall. (Aidah & Nurafni, 2022).

Hal senada diungkapkan oleh Winanti bahwa Wordwall dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik karena wordwall merupakan aplikasi berbasis permainan dalam bentuk daring berbasis web dengan permainan aplikatif, variatif dan interaktif untuk menyampaikan hasil pembelajaran oleh guru. Guru bisa berkreasi dalam menilai pembelajaran, dan bisa dicetak jika menggunakan mode luring. Template aplikasi dalam Wordwall bisa diakses oleh siapapun dan gratis. Permainan

yang ada di dalam aplikasi Wordwall dapat langsung dibagikan di media sosial dan aplikasi pembelajaran lainnya seperti google classroom, whatsapp, dan sebagainya. Jika kondisi jaringan internet tidak memungkinkan untuk dilakukan secara daring dengan mengakses websitenya, maka bisa dicetak dalam bentuk pdf (Winanti et al., 2018).

PENUTUP

Implementasi aplikasi Wordwall pada mata pelajaran PAI khusus Materi Zakat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI di UPTD SD Negeri 65 Barru. Peningkatan minat belajar terlihat pada siklus 2, di mana 17 peserta didik telah menyelesaikan tugas dengan baik, sementara hanya 3 peserta didik yang belum sepenuhnya menguasai penggunaan aplikasi Wordwall, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 85%. Selain itu, partisipasi aktif peserta didik juga meningkat, dengan 17 peserta didik tergolong aktif dalam proses belajar mengajar, dengan rata-rata skor sebesar 90%, dan 20 peserta didik mencapai tingkat keaktifan yang baik, dengan rata-rata skor sebesar 80%. Dalam menjawab pertanyaan yang ada di aplikasi Wordwall, keaktifan peserta didik juga terlihat baik, dengan rata-rata skor sebesar 75%, atau 15 peserta didik. Dengan demikian, disarankan kepada guru-guru lain untuk menggunakan aplikasi Wordwall sebagai salah satu metode dalam pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi dan ucapan terima kasih kepada ketua DPW AGPAII Sulawesi Selatan Muhammad Ikhsan.S.Pd.I untuk pengembangan pengetahuan dan eksplorasi dalam kegiatan penulisan. Ucapan terima kasih kami juga disampaikan kepada Dr. Sapriillah, M.Si selaku kepala Balai Litbang Agama Makassar dan pimpinan redaksi jurnal Educandum yang telah membimbing dan mendampingi sampai menyelesaikan tulisan dan memberikan khazanah pengetahuan yang banyak tentang penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., and Nurafni, N. 2022. "Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di UPTD SD Negeri Ciracas 05 Pagi." Pionir: Jurnal Pendidikan 11 (2): 161–174.
- Al Amin, M., Ikhsan, M., and Salman, M. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Wudhu Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator." Jurnal Educandum 8 (2): 255–262.
- Arimbawa, I. G. P. A. 2021. "Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi." Indonesian Journal of Educational Development 2 (2): 324–332.
- Makmur, G. A. 2023. "Tindakan Kelas: Strategi, Gagasan dan Ide Menuju Arah Perubahan Pikiran, Sikap dan Perilaku Siswa dalam Kelas." Lentera: Multidisciplinary Studies 2 (2): 114-121.
- Nur, Z.. 2022. "Efektivitas Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 di MTs Negeri 1 Makassar." Educandum 8 (1): 121-128.
- P., A. A. 2019. "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran." Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan 3 (2): 205-215.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahmawan, A. N. I., et al. 2021. "Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia." Pisces 1 (1): 95–105.
- Syafi'i, A. and Rapi, M. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran." Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan 14 (1): 52-70.
- Syarifuddin, M. P., and Eka Dewi Utari, M. P. 2022. "Media Pembelajaran: Dari

- Masa Konvensional Hingga Masa Digital." Bening Media Publishing.
- Winanti, K., Yuliyani, and Agoestanto, A. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kedisiplinan Siswa Kelas XI SMA N 5 Semarang Melalui Model PBL Materi Transformasi Geometri." *Jurnal Profesi Keguruan* 3 (2): 197–204.
- Wordwall*. (2023). <https://wordwall.net>
- Wulan Sari, S., and Rahmah Labetubun, S. 2022. "Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartika XX-1 Makassar." *Educandum* 8 (1): 29-38.