

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era *Society* 5.0

Farikha Septia Ningsih^{1*}, Munawir²

¹Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

*farikhaseptia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa MI di era *Society* 5.0. Dalam era ini, teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam sektor pendidikan. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, telah digunakan sebagai salah satu alat untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dengan materi Puasa Ramadan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dilakukan dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik subjek atau objek yang diteliti secara tepat. Peserta penelitian adalah siswa kelas III di MI Adipura Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Fiqih secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat siswa serta pemahaman mereka tentang Puasa Ramadan. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan kognitif mereka melalui fitur interaktif *Wordwall*. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa MI di era *Society* 5.0.

Kata kunci : interaktif; partisipatif; efektif.

Abstract

This research aims to explore the implementation of interactive learning media in improving MI students' understanding in the era of Society 5.0. In this era, technology has become an integral part of daily life, including in the education sector. Technology-based interactive learning media, such as Wordwall, has been used as one of the tools to facilitate effective and engaging learning. This research focuses on learning Fiqh at the Madrasah Ibtidaiyah level with the material of Ramadan Fasting. The research method used is descriptive-qualitative conducted with the aim of systematically describing the facts and characteristics of the subject or object under study precisely. The research participants were third grade students at MI Adipura Surabaya. The results showed that the use of Wordwall in learning Fiqh significantly improved students' motivation and interest as well as their understanding of Ramadan Fasting. Students are actively involved in the learning process and develop their cognitive skills through Wordwall's interactive features. Based on these findings, it can be concluded that interactive learning media based on Wordwall, is effective in improving MI students' understanding in the era of Society 5.0.

Keywords: interactive; participatory; effective.

I. PENDAHULUAN

Dalam era *Society 5.0*, teknologi berkembang dengan pesat (Subandowo 2022). *Society 5.0* adalah perpanjangan dari konsep "*Society 4.0*" yang diakui sebagai Revolusi Industri 4.0. Konsep revolusi industri 4.0 dan *Society 5.0* sebenarnya tidak memiliki perbedaan yang jauh. Namun demikian, di era *Society 5.0*, teknologi terintegrasi ke dalam esensi kemanusiaan, menjadikan internet tidak semata-mata sarana berbagi informasi, tetapi aspek fundamental dari kehidupan sehari-hari (Rahmawati, Inayati, and Nurhadi 2024). Pendidikan berdiri sebagai salah satu domain yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan ini dalam *Society 5.0*. Perubahan di sektor pendidikan dalam *Society 5.0* telah merevolusi pendekatan pendidikan, menggunakan teknologi seperti *e-learning*, yang telah memperluas akses ke pendidikan dan meningkatkan personalisasi (Aksenta et al. 2023). Di era *Society 5.0* ini, sektor pendidikan berpusat di sekitar pengembangan keterampilan 4C; berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Khoiriah, Lubis, and Anas 2023).

Pendidikan pada masa *Society 5.0* lebih banyak memanfaatkan teknologi informasi, sehingga memungkinkan setiap orang dapat berinteraksi, pertukaran informasi, dan kolaborasi. Akibatnya, baik peserta didik maupun pendidik memiliki keleluasan dan kemandirian untuk memperoleh pengetahuan, berinovasi, dan menumbuhkan peningkatan di bidang pendidikan. Guru, diposisikan sebagai pelopor keunggulan pendidikan, mewujudkan pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk memelihara, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi individu yang menjalani pendidikan formal di tingkat anak usia dini, dasar, dan pendidikan menengah (Safitri 2019). Dalam konteks kegiatan pembelajaran, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengelola kelas secara efektif, memastikan bahwa materi yang disajikan dapat dipahami dan dapat dicerna oleh siswa. Secara alami, seorang guru harus menggunakan media yang menarik perhatian siswa untuk memfasilitasi efektivitas optimal dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Fakhrurrazi 2018).

Berdasarkan dari kedudukannya, media mempunyai arti yang sangat penting dalam komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan, kedudukan ini juga berlaku dalam pembelajaran, oleh sebab itu menggunakan dukungan media secara langsung, pengajar sebenarnya membantu siswa mencerna pesan pembelajaran yang disampaikan dengan terciptanya kondisi belajar yang efektif dan menyenangkan merupakan hasil dari pemanfaatan lingkungan belajar (Azizah, Arifin, and Puspitasari 2023). Media menjadi penting untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif karena dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat (Anwar 2018). Oleh karena itu, mengintegrasikan media pembelajaran dengan teknologi

merupakan suatu hal yang harus dikuasai oleh seorang guru pada era *Society 5.0* ini. Penggunaan teknologi dalam kelas dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup karena siswa bukan hanya menerima informasi dari guru, melainkan dari media interaktif yang dapat mengkonstruksi pengetahuan.

Melihat bagaimana pentingnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya Fiqih bagi peserta didik, maka sudah seharusnya pembelajaran disampaikan dengan cara yang tepat dan didukung dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih belum sepenuhnya menggunakan bantuan media pembelajaran. Seperti yang terjadi pada MIS Adipura Surabaya saat peneliti melakukan observasi awal sekaligus wawancara dengan Kepala Sekolah MIS Adipura Surabaya pada tanggal 20 April 2024. Banyak kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, diantaranya: Para pendidik menghadapi tantangan yang signifikan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Meskipun mereka memiliki dedikasi dan komitmen yang tinggi terhadap pendidikan, masih terdapat hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Sebagian guru di sekolah ini telah memasuki usia senja, yang mana seringkali berarti mereka belum sepenuhnya familiar dengan teknologi terkini, sehingga terkadang dianggap gaptek atau kurang melek teknologi. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan sarana pembelajaran, seperti hanya tersedianya dua unit proyektor *LCD* yang harus digunakan secara bergantian oleh seluruh tenaga pengajar.

Situasi ini menuntut adanya upaya peningkatan kemampuan guru dalam teknologi informasi dan komunikasi, serta investasi pada peralatan yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal tersebut tentunya tidak dapat dibiarkan terus menerus karena dapat berimbas pada proses pembelajaran yang kurang aktif dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran yang tidak didukung oleh media pembelajaran membuat peserta didik tidak merasakan interaksi dalam pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu dalam memahami bagaimana berpikir, belajar, dan memotivasi diri sendiri, yang mana ketiga hal tersebut merupakan faktor penentu keberhasilan dalam suatu proses pembelajar. Oleh karena itu, adanya suatu media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran agar hal-hal yang dikhawatirkan di atas tidak terjadi. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran menarik tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*.

Wordwall merupakan salah satu *platform* berbasis *website* yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi *template* seperti kuis, menjodohkan, anagram, memasang pasangan, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata dan berbagai *template* lainnya (M Iqbal Arrosyad et al. 2023). *Wordwall* merupakan *website* yang dapat diakses kapan pun, oleh siapa pun, tanpa

batasan waktu dan tempat serta dapat digunakan secara gratis, *wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran *online* berbasis permainan edukasi dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh *wordwall* dalam beberapa *template* yang sangat menyenangkan seperti *template* teka-teki silang yang bermanfaat untuk menguji daya ingat peserta didik, selanjutnya untuk menguji ketelitian peserta didik bisa menggunakan *word search*, dan *template* untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran bisa menggunakan *match up* (Zalillah and Alfurqan 2022).

Penggunaan *wordwall* dalam proses pembelajaran belum begitu populer, apalagi dikalangan guru usia senja, namun telah banyak literatur dari internet dan hasil penelitian mengenai *wordwall* ini. Menurut temuan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan oleh Zeda mengenai praktikalitas media *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas 5 di SDN 19 Kampung Jawa kota Solok, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* sangat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan sekaligus dapat menerima pembelajaran dengan fokus dari awal pembelajaran dimulai hingga selesai dan materi yang disampaikan melalui media *wordwall* tidak terlalu sukar dipahami sehingga peserta didik tidak kesusahan dalam menerima materi melalui pembelajaran dengan bantuan media berbasis *wordwall* (Zeda and Muliati 2022). Sama halnya dengan hasil penelitian yang dilaporkan oleh Aeni, disebutkan bahwa penggunaan *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada *wordwall* tidak membutuhkan waktu yang lama (Aeni et al. 2022). Sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Tunissa, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* dinilai sangat baik dari segi desain dan segi visual. Selain itu ketika diuji coba kepada peserta didik, peserta didik mampu memberikan respon positif dan dapat tuntas dengan nilai yang memuaskan (Tunissa et al. n.d.).

Pembelajaran Fiqih perlu disampaikan secara inovatif, karena selama ini terkesan mata pelajaran Fiqih hanya berupa doktrin-doktrin agama yang menjenuhkan siswa. Materi pelajaran hanya seputar hafalan ayat-ayat Al-Qur'an tanpa menemukan makna yang mendalam dari materi yang disampaikan. Mengingat materi pada Fiqih ini sangat penting bagi siswa, maka cara penyampaiannya harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan membuat siswa antusias. Jika Fiqih di sekolah disampaikan hanya dalam bentuk ceramah dan hafalan, maka hal ini menjemukan dan kurang diminati siswa. Media pembelajaran Fiqih harus didesain sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran Fiqih jenjang Madrasah Ibtidaiyah mengenai materi Puasa Ramadan. Puasa sendiri memiliki makna menahan diri dari segala hal yang dapat membatalkan puasa mulai dari terbit fajar hingga terbenamnya matahari, dengan diiringi niat dan memenuhi syarat-syarat tertentu. Puasa merupakan

salah satu ibadah yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam agama islam. Ibadah ini dilakukan oleh umat muslim di seluruh dunia sebagai bagian dari ketaatan kepada Allah swt. Berikut materi puasa yang akan dipelajari diantaranya; Pengertian puasa, Syarat sah puasa, Syarat wajib puasa, Rukun puasa, Sunah puasa, Hal-hal yang membatalkan puasa, Orang yang boleh tidak berpuasa dan Hikmah berpuasa Ramadan.

Pemanfaatan *Wordwall* dalam Pembelajaran Fiqih dapat memperkuat motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mereka. Ini juga membantu dalam menumbuhkan pemahaman yang tepat tentang hukum Islam dan menumbuhkan kebiasaan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Fiqih, sebagai subjek dalam Madrasah Ibtidaiyah, mencakup ajaran agama Islam dan memberikan pengetahuan tentang hukum Syariat. Ini berfungsi sebagai panduan untuk pendidikan anak-anak dalam konteks khusus ini. Dengan memanfaatkan fitur interaktif *Wordwall*, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan kognitif mereka.

Penggunaan *wordwall* cukup mudah tidak perlu di unduh dahulu. Peserta didik hanya dikirim tautan oleh *wordwall*, yang dapat mereka jawab secara langsung (Muhammad Fani Qurniawan, Ira Nurmawati 2023). *Wordwall* memiliki batas waktu dan dasbor yang menampilkan nama-nama siswa yang telah merespons. Namun, terlepas dari banyak keuntungan dari *wordwall*, itu juga menghadirkan batasan tertentu. Kelemahan pertama terletak pada ketidakmampuan untuk mengatur ukuran font atau mengakomodasi tulisan yang lebih kecil. Kerugian kedua melibatkan potensi kecurangan. Terakhir, jika jaringan internet mengalami ketidakstabilan atau gangguan, penggunaan *wordwall* dapat terganggu.

Seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran, maka keberhasilan kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan tidak hanya ditentukan oleh faktor pendidik/guru, melainkan sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik. Proses pembelajaran harus berpusat pada peserta belajar, pendidik bukan sebagai satu-satunya sumber belajar atau sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator, dinamisator dan motivator dalam pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Fiqih berbasis *wordwall* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III di MI Adipura Surabaya. Dengan menggali topik ini, kami berharap dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era *Society 5.0*.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, yakni penelitian yang memberikan gambaran tentang stimulasi dan kejadian faktual dan

sistematis mengenai faktor-faktor, sifat-sifat, serta hubungan antara fenomena yang dimiliki untuk melakukan dasar-dasarnya saja (Syahza and Riau 2021). Penelitian ini menyajikan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan dari informan dan perilaku yang akan diamati, karena peneliti bertujuan untuk memberikan pandangan yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang diteliti. Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik subjek atau objek yang diteliti secara tepat, untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia (Hermawan 2019).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi (Muhajir 2016). Memiliki banyak keistimewaan antara lain sarana dalam menyajikan pandangan subjek yang diteliti, menyajikan uraian yang menyeluruh dan mirip dengan apa yang dialami oleh pembaca dalam kehidupan sehari-hari, memberikan penilaian atau konteks yang turut berperan bagi pemaknaan atas fenomena dalam konteks yang diteliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan *fenomenologi*, karena terkait langsung dengan gejala-gejala yang muncul di sekitar lingkungan manusia terorganisasi dalam satuan pendidikan formal.

Penelitian dilakukan di MI Adipura Surabaya, dengan siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Data yang dikumpulkan dari pengamatan ini disajikan untuk memberikan gambaran umum tentang media pembelajaran *wordwall* dalam konteks mata pelajaran Fiqih kelas III.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Fiqih

Istilah “media” umumnya dipahami sebagai perantara atau pengantar, makna yang berasal dari kata Latin *medium*, yang menandakan tengah, perantara, atau pengantar (Febrita and Ulfah 2019). Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), “media” didefinisikan sebagai pengertian, pengantar, dan penghubung (Pito 2018). Selanjutnya, *AECT (Association of Education and Communication Technology)* mendefinisikan media secara terminologis sebagai bentuk dan saluran apa pun yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Hasanah 2020). Media adalah komponen penting dari komunikasi karena berfungsi sebagai pembawa pesan antara komunikator dan penerima. Berdasarkan definisi ini, proses pembelajaran dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi. Dalam konteks pembelajaran, media dapat dilihat sebagai sarana untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam hubungan antara pendidik dan peserta didik.

Istilah “pembelajaran” mengacu pada kondisi yang diciptakan untuk memfasilitasi keterlibatan seseorang dalam kegiatan belajar. Intinya, proses belajar mengajar adalah bentuk komunikasi. Proses komunikasi ini melibatkan tiga komponen utama; kurikulum,

yang berfungsi sebagai pesan; guru yang bertindak sebagai komunikator; dan siswa yang berfungsi sebagai penerima. Untuk memastikan kelancaran dan efektif fungsi proses komunikasi, alat bantu pembelajaran yang dikenal sebagai media pembelajaran diperlukan. Dengan demikian, media pembelajaran mengambil peran penting sebagai sarana menyampaikan pesan dan memfasilitasi perolehan informasi pembelajaran.

Dari perspektif Pembelajaran Fiqih, sangat penting untuk menyajikan subjek dengan cara yang inovatif. Sejauh ini, mata pelajaran Fiqih telah dianggap sebagai doktrin agama belaka yang menjenuhkan siswa, dengan fokusnya semata-mata pada menghafal ayat-ayat Alquran, tanpa menggali makna materi yang lebih dalam. Mengingat pentingnya materi ini bagi siswa, sangat penting bahwa penyampaian Fiqih dalam proses pembelajaran menjadi menarik dan menginspirasi. Metode tradisional penyampaian Fiqih, seperti ceramah dan hafalan, monoton dan gagal menarik minat siswa. Sentuhan inovatif dalam pembelajaran Fiqih dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran atau proses pembelajaran secara inovatif dengan berbasis teknologi internet. Dengan adanya inovasi pendidikan, proses pembelajaran dapat diperluas dan kualitasnya ditingkatkan melalui penggunaan teknologi (Rahmawati and Nurachadija 2023). Pendekatan ini akan menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa, mengubah Fiqih dari subjek yang tidak disukai menjadi bidang studi yang dicari dan ditunggu-tunggu. Media pembelajaran Fiqih harus dirancang sebagai media pembelajaran interaktif.

Media interaktif adalah pemanfaatan komputer yang memungkinkan kombinasi berbagai elemen *multimedia*, seperti teks, grafik, audio, gambar/animasi, dan video, ke dalam unit kohesif dengan alat navigasi yang memungkinkan pengguna untuk terlibat, membuat, dan berkomunikasi (Risca Rubiantika, Moh. Sutomo 2021). Menerapkan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan proses pembelajaran dengan memberikan pendekatan yang beragam dan inovatif. Ini tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga mengurangi kebosanan dan merangsang rasa ingin tahu. Akibatnya, ada kebutuhan mendesak untuk pendekatan inovatif, terutama dalam pembelajaran.

B. Intensitas Penggunaan Media Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Fiqih Kelas III di MIS Adipura Surabaya

Setelah menguraikan hasil temuan data lapangan, peneliti akan menyajikan uraian batasan sesuai dengan temuan penelitian, sehingga batasan ini akan mengintegrasikan temuan yang ada sekaligus memodifikasikan dengan teori yang ada. Karena terkait langsung dengan gejala-gejala yang muncul di sekitar lingkungan manusia terorganisasi dalam satuan pendidikan formal. Penelitian yang menggunakan pendekatan *fenomenologis* berusaha untuk memahami makna peristiwa serta interaksi pada orang-orang dalam situasi tertentu. Pendekatan ini menghendaki adanya sejumlah asumsi yang berlainan dengan cara yang digunakan untuk mendekati perilaku orang dengan maksud menemukan fakta atau penyebab.

Metode pembelajaran yang digunakan di MIS Adipura Surabaya adalah metode *konvensional* yang dimana metode tersebut guru memberikan ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi dan metode penugasan. Namun hal tersebut membuat guru tidak melakukan penyaluran pengetahuan kepada siswa, tetapi lebih kepada pengulangan materi yang telah diberikan. Penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat menyebabkan dampak yang kurang optimal terhadap pemahaman konsep siswa.

Peneliti melakukan observasi atau uji coba produk media interaktif *wordwall* ke MIS Adipura Surabaya, selanjutnya peneliti melakukan wawancara tentang bagaimana implementasi *game* interaktif produk sebagai inovasi media pembelajaran. Hasil wawancara mengenai produk tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel yaitu sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Wawancara dengan Guru

Indikator	Kategori	Ya	Tidak
Penyajian	Tampilan <i>Wordwall</i> menarik dan interaktif, dengan kombinasi warna dan grafik yang tepat untuk menarik perhatian peserta didik.	√	
	Penggunaan <i>multimedia</i> seperti gambar, audio, dan video menambah daya tarik dan variasi dalam penyajian.	√	
Keefektifan	Konten yang disajikan dalam <i>Wordwall</i> terorganisir dengan baik, mempermudah pemahaman materi.	√	
	Fitur penilaian otomatis dalam <i>Wordwall</i> memudahkan pengajar untuk melacak kemajuan belajar peserta.	√	
Keaktifan	Aktivitas seperti permainan dan kuis dalam <i>Wordwall</i> meningkatkan semangat peserta untuk berpartisipasi.	√	

Berdasarkan hasil wawancara, media interaktif *wordwall* ini sangat efektif dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Hasil penelitian menemukan hal yang patut dibenahi dalam pengajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Tiga puluh tiga orang siswa kelas III MIS Adipura Surabaya yang menjadi objek penelitian telah dilakukan wawancara secara acak ketika ditanyakan apakah media pembelajaran *wordwall* dapat menunjang pemahaman siswa dalam pembelajaran Fiqih? Secara umum para siswa menunjukkan adanya perasaan senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran Fiqih, adanya ketertarikan dan kemauan dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran Fiqih, dan adanya pemusatan perhatian dan pikiran ketika mempelajari materi Fiqih.

Terdapat beberapa permasalahan dalam hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Siswa merasa lebih jenuh dan merasa tidak puas dengan penyampaian materi atau pemberian tugas secara *konvensional*. Dalam wawancara dengan siswa kelas III, beberapa

mengungkapkan bahwasanya dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall* maka dapat membuat siswa menjadi lebih senang dan menarik, Mereka juga tidak merasa bahwa pembelajaran yang diberikan akan terasa monoton. Dan juga mereka menginginkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat diterapkan pada mata pelajaran Fiqih agar siswa tidak merasa jenuh ketika guru memberikan materi yang masih menggunakan metode konvensional. Dengan adanya media pembelajaran *wordwall* tersebut juga membuat siswa menjadi lebih kompetitif dalam mengerjakan tugas karena dalam *website* tersebut terdapat *score* dan *timer*. Meski guru belum mengenal dengan media pembelajaran *wordwall*, tetapi setidaknya guru dapat mencoba memberikan media pembelajaran kepada para siswa.

Perubahan karena peningkatan pemahaman tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman hasil belajar peserta didik. Peningkatan penggunaan media pembelajaran Fiqih berbasis *wordwall* menjadi salah satu pilihan pada perkembangan teknologi dalam menyampaikan bahan ajar dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Fiqih berbasis *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh *psikologis* terhadap peserta didik.

Wordwall mencakup format seperti kuis yang berputar di sekitar pertanyaan materi pelajaran (Aeni et al. 2022). Penggunaan *website* ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak melalui gadget. Akibatnya, *website* ini memiliki potensi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran mata pelajaran Fiqih di MI. Integrasi elemen menyenangkan dalam pembelajaran Fiqih melalui permainan berfungsi sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa untuk memahami materi. Desain *game* berbasis *web* yang ideal harus menggabungkan warna yang menarik, termasuk latihan, interaktif, menarik, dan menyenangkan, menumbuhkan minat dan motivasi siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Setelah mengidentifikasi kebutuhan akan jenis media pembelajaran Fiqih tertentu, khususnya yang berfokus pada materi puasa di MI. Desain produk *wordwall* didasarkan pada *template* yang tersedia dalam *website wordwall*, menekankan konten tanya jawab serta pemilihan jenis permainan. Pilihan jenis permainan harus disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat kesulitan yang sesuai untuk siswa MI.

Wordwall dilengkapi dengan berbagai macam fitur, tampilannya yang menyerupai *game* menjadikan siswa lebih semangat ketika melakukan pembelajaran. Terdapat 18 fitur-fitur yang tersedia dalam *wordwall*, diantaranya (Arrosyad et al. 2023):

1. Fitur *Match Up* (Sesuai), yaitu *game* yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.

Ningsih, Munawir

2. Fitur *Open the Box* (Buka kotak itu), *game* yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
3. Fitur *Random Cards* (Kartu acak), *game* yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
4. Fitur Anagram, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf yang sesuai dengan posisi susunannya.
5. Fitur *Labelled Diagram* (diagram berlabel), yaitu *game* yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
6. Fitur *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan di kolom-kolom yang tersedia.
7. Fitur *Quiz* (Kuis), yaitu *game* pilihan ganda.
8. Fitur *Find the Match* (Temukan kecocokannya), *game* yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
9. Fitur *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. Fitur *Missing Word* (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11. Fitur *Word Search* (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
12. Fitur *Rank Order* (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
13. Fitur *Random Wheel* (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
14. Fitur *Group Sort* (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. Fitur *Unjumble* (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop katakata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16. Fitur *Gameshow Quiz* (Kuis pertunjukan *game*), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
17. Fitur *Maze Chase* (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
18. Fitur *Airplane* (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

C. Kelebihan dan Kekurangan Media Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Fiqih Kelas III di MIS Adipura Surabaya

Dari hasil wawancara yang peneliti dapatkan, peneliti menemukan kelebihan media berbasis *wordwall* yang mendukung penerapan pada saat pembelajaran berlangsung.

1. Menarik dan Interaktif

Wordwall menyediakan berbagai format permainan yang menarik dan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan anagram (Musthafa and Anam 2023). Format-format ini berkontribusi pada peningkatan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Tampilan visual yang menarik dan hidup membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mencegah monoton. Kehadiran animasi yang menarik dan efek suara membantu dalam meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa.

2. Tidak perlu diunduh

Menggunakan media pembelajaran berbasis *website Wordwall* tidak perlu melakukan pengunduhan atau instalasi aplikasi khusus. Dengan *Wordwall*, guru dan siswa dapat mengakses kegiatan pembelajaran interaktif langsung melalui browser web, tanpa harus menyediakan perangkat lunak tambahan. Ini sangat praktis dan memudahkan penggunaan, terutama di lingkungan sekolah dasar yang biasanya memiliki sumber daya teknologi terbatas.

3. Variasi fitur dan *template*

Wordwall menyediakan berbagai *template* dan alat yang mudah digunakan untuk membuat aktivitas interaktif yang menarik bagi siswa. Guru dapat dengan cepat membuat permainan, kuis, kecocokan, dan bentuk aktivitas lainnya yang sesuai dengan materi pelajaran. Aktivitas-aktivitas ini mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

4. Hemat biaya

Platform ini tersedia secara gratis. Dengan opsi gratis, guru dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan berbagai fitur interaktif *Wordwall* tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan. Guru juga dapat membuat berbagai aktivitas dan konten interaktif, seperti permainan, kuis, teka-teki, dan kecocokan. Mereka dapat dengan cepat dan mudah menggunakan *template* yang disediakan, menyesuaikannya sesuai kebutuhan, dan langsung membagikannya kepada siswa. Ini memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan terlibat tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan.

Meskipun *Wordwall* menawarkan berbagai fitur menarik dan fleksibilitas dalam menciptakan konten pembelajaran interaktif, terdapat beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan saat menggunakannya.

1. Gangguan Jaringan karena *WiFi*

Tidak semua sekolah memiliki infrastruktur *WiFi* yang stabil dan handal. Gangguan jaringan, seperti terputusnya koneksi, kecepatan yang lambat, atau ketidakstabilan, dapat menyebabkan masalah saat siswa mencoba mengakses dan berinteraksi dengan konten *Wordwall*. Hal ini dapat memicu frustrasi, kehilangan fokus, dan bahkan kegagalan dalam menyelesaikan tugas atau kuis yang diberikan melalui *platform* tersebut. Ketergantungan yang tinggi pada konektivitas internet dapat menjadi tantangan tersendiri. Guru perlu mempertimbangkan alternatif strategi pembelajaran, seperti menyediakan salinan cetak dari konten atau menggunakan perangkat *offline* saat jaringan *WiFi* tidak dapat diandalkan.

2. Kecurangan Mungkin Terjadi karena Bisikkan atau Teriakkan dari Kelompok Lain

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran juga dapat rentan terhadap masalah kecurangan yang mungkin terjadi. Saat siswa mengerjakan tugas atau kuis interaktif melalui *platform* ini, mereka dapat saling berbisik atau berteriak untuk memberikan jawaban kepada teman-temannya. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi siswa lain dan mengurangi integritas penilaian yang dilakukan. Guru perlu menerapkan langkah-langkah pencegahan dan pengawasan yang ketat saat menggunakan *Wordwall*. Pengawasan langsung selama sesi pengerjaan tugas dapat membantu mengurangi kemungkinan terjadinya kecurangan.

D. Hambatan dan Upaya dalam Implementasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Fiqih di MIS Adipura Surabaya

Seiring dengan keberhasilan penerapan inovasi *Wordwall website* di sekolah-sekolah, muncul beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk mengoptimalkan penggunaannya. Salah satu hambatan yang paling menonjol adalah kurangnya ketersediaan fasilitas sekolah, terutama proyektor, yang berpotensi menghambat efektivitas penggunaan *Wordwall* oleh para guru. Proyektor merupakan perangkat yang esensial dalam penggunaan *Wordwall*, karena memungkinkan guru untuk menampilkan konten dan aktivitas pembelajaran secara visual di depan kelas. Namun, banyak sekolah yang masih terkendala dengan jumlah proyektor yang terbatas atau tidak memadai. Hal ini menyulitkan guru untuk mengintegrasikan *Wordwall* secara optimal dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan bahwa inovasi media pembelajaran *Wordwall* harus dapat berfungsi secara optimal. Fasilitas yang kurang dapat menghambat pengalaman belajar siswa dan membatasi aksesibilitas ke konten pembelajaran.

Peningkatan dalam fasilitas dapat menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa *Wordwall* dapat digunakan dengan lancar oleh guru, tanpa mengalami kendala teknis yang dapat mengurangi efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Jika sekolah-sekolah dapat memastikan ketersediaan proyektor yang memadai, maka guru akan dapat memanfaatkan *Wordwall* secara lebih optimal, sehingga inovasi ini dapat memberikan manfaat maksimal bagi peningkatan kualitas

pembelajaran. Dengan adanya fasilitas yang mencukupi, guru dapat dengan leluasa mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam kegiatan belajar mengajar, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan menikmati pengalaman pembelajaran yang inovatif. Hal ini pada akhirnya akan berdampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi hambatan kurangnya fasilitas proyektor di sekolah, berikut beberapa solusi yang dapat dipertimbangkan:

1. Mengajukan Proposal Pengadaan Proyektor

Pihak sekolah dapat mengajukan proposal pengadaan proyektor tambahan kepada pemerintah daerah atau yayasan, disertai dengan justifikasi mengenai manfaat penggunaan *Wordwall* dan kebutuhan akan proyektor yang memadai.

2. Menerapkan Rotasi Penggunaan Proyektor

Sekolah dapat mengatur jadwal rotasi penggunaan proyektor di antara kelas-kelas, sehingga setiap guru memiliki kesempatan untuk memanfaatkan *Wordwall* secara bergantian.

Dengan menerapkan solusi-solusi tersebut, diharapkan hambatan terkait kurangnya fasilitas proyektor di sekolah dapat diatasi, sehingga penggunaan *Wordwall Website* dapat dilakukan secara lebih optimal dan memberikan manfaat maksimal bagi proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman siswa MI pada mata pelajaran Fiqih. Berdasarkan analisis dan fakta yang ada, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran Fiqih di MI Adipura Surabaya memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran Fiqih mampu memperkuat motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mereka. Melalui fitur interaktif yang disediakan oleh *Wordwall*, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap hukum Syariat dan ajaran agama Islam. *Wordwall* memberikan variasi *template* yang menarik seperti kuis, menjodohkan, anagram, dan lain-lain, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Siswa dapat mengakses *Wordwall* kapan saja dan di mana saja melalui tautan yang diberikan, tanpa terbatas oleh batasan waktu dan tempat. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memperoleh pengetahuan dengan lebih fleksibel. Namun, terdapat beberapa batasan dalam penggunaan *Wordwall*. Salah satunya adalah ketidakmampuan untuk mengatur ukuran font atau menyesuaikan

Ningsih, Munawir

tulisan yang lebih kecil. Hal ini dapat memengaruhi keterbacaan dan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, *Wordwall* juga rentan terhadap potensi kecurangan, yang perlu diwaspadai oleh pendidik. Gangguan jaringan internet juga dapat mengganggu penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian ini menghasilkan konsep baru yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Fiqih. Konsep ini menekankan pentingnya memanfaatkan teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat membantu pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik perhatian siswa. Dalam rangka meningkatkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Fiqih, disarankan agar pendidik terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan dan workshop tentang penggunaan *Wordwall* dan media pembelajaran interaktif lainnya dapat diadakan untuk meningkatkan kompetensi pendidik. Selain itu, penting juga untuk terus memantau dan mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan mengadopsi pendekatan inovatif dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang tepat, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era *Society 5.0*. Ini akan membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap mata pelajaran Fiqih dan meningkatkan keterampilan kognitif mereka secara menyeluruh.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. 2022. "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative *Game* As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6):1835–52.
- Aksenta, Almasari, Irmawati Irmawati, Achmad Ridwan, Nur Hayati, Sepriano Sepriano, Herlinah Herlinah, Ayupitha Tiara Silalah, Sio Jurnalis Pipin, Iim Abdurrohimi, and Yoseb Boari. 2023. *Literasi Digital: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 Dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anwar, M. 2018. "Media Pembelajaran Perspektif Agama Islam." *An-Nahdhah/ Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 11(2):253–78.
- Arrosyad, M. Iqbal, Deasy Antika, Eryza Tiara Dzulqa, and Maharani Balqis. 2023. "Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1(2):414–23.

- Azizah, Tsania Noor Aini, Shokhibul Arifin, and Ika Puspitasari. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(5):3168–75. doi: 10.54371/jiip.v6i5.1655.
- Fakhrurrazi. 2018. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *At-Ta'fikir* 11(1):85–99. doi: 10.32505/at.v11i1.529.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5(1).
- Hasanah, Nurul. 2020. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1(2):34–41.
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Khoiriah, Siti Umi, Lia Karunia Lam Uli Lubis, and Diva Kayla Nazwa Anas. 2023. "Analisis Perkembangan Sistem Manajemen Pendidikan Era Society 5.0." *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* 2(2):117–32.
- M Iqbal Arrosyad, Deasy Antika, Eryza Tiara Dzulqa, and Maharani Balqis. 2023. "Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1(2):415–16.
- Muhajir, Noeng. 2016. "Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Fenomenologik Dan Realisme Metaphisik Studi Teks Dan Penelitian Agama." *Yogyakarta: Rake Seraju*.
- Muhammad Fani Qurniawan, Ira Nurmawati, Mohammad Sahlan. 2023. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan *Wordwall* Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA." 11(2):1953–79.
- Musthafa, Fera Andriani Djakfar, and Hoirul Anam. 2023. "The Implementation of 'Wordwall' Web-Based Games as Instructional Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of 8th Grade Students at SMP Nurul Huda Modung." *Aqlamuna: Journal of Educational Studies* 1(1):156–66. doi: 10.58223/aqlamuna.v1i1.238.
- Pito, Abdul Haris. 2018. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran." *Andragogi Jurnal Diklat Tenis* 6:97–117. doi: 10.54437/ilmuna.v3i2.228.
- Rahmawati, Mahfida Inayati, and Ali Nurhadi. 2024. "Urgensi Pendekatan Dan Metode Diklat Terhadap Profesionalisme Guru PAI Di Era Society 5.0." *AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies* 7(1):1121–37. doi: 10.31943/afkarjournal.v7i1.924.The.
- Rahmawati, S., and K. Nurachadija. 2023. "Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan." *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1(5):01–12.
- Risca Rubiantika, Moh. Sutomo, A. Andi Suhardi. 2021. "Media Pembelajaran Interaktif

Ningsih, Munawir

- Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran." *Pendidikan* 7(3):98–104.
- Safitri, Dewi. 2019. *Menjadi Guru Profesional*. PT. Indragiri Dot Com.
- Subandowo, Marianus. 2022. "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0." *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial* 9(1):24–35.
- Syahza, Almasdi, and U. Riau. 2021. "Buku Metodologi Penelitian, Edisi Revisi Tahun 2021."
- Zalillah, Dhillan, and Alfurqan Alfurqan. 2022. "Penggunaan *Game* Interaktif *Wordwall* Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang." *Manazhim* 4(2):491–504. doi: 10.36088/manazhim.v4i2.1996.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. 2022. "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative *Game* As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6):1835–52.
- Tunissa, Izmi Fadhila, Siti Salamah, Ayu Nabila Wiramanggala, Alda Dwi Aprilianti, and Ani Nur Aeni. n.d. "Pemanfaatan Gamasis (*Games* Anak Islami) Dengan Website *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar Bin Khattab Di Kelas 6 SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* 184–92.
- Zeda, Fiqri Rahmad, and Indah Muliati. 2022. "Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok." *As-Sabiqun* 4(4):859–73. doi: 10.36088/assabiqun.v4i4.2085.