

**PENGGUNAAN *GAME* INTERAKTIF *WORDWALL* DALAM
EVALUASI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS IV DI SDN 17 GURUN LAWEH**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1)*



OLEH:

DHILLAN ZALILAH

NIM. 18329009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DEPARTEMEN ILMU AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGGUNAAN *GAME* INTERAKTIF *WORDWALL* DALAM EVALUASI MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV DI SDN 17 GURUN
LAWEH

Nama : Dhillan Zalilah
NIM/TM : 18329009/2018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 23 Agustus 2022

Mengetahui,
Ketua Jurusan,

Disetujui Oleh
Pembimbing,



Dr. Wirdati, S.Ag., M. Ag
NIP. 19750204 200801 2200



Dr. Alfurqan, S.Ag., M. Ag
NIP. 19731015 200812 1 001

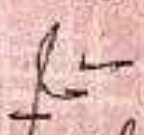


HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI
Dinyatakan lulus pada Ujian Skripsi
Departemen Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada Hari Rabu, 10 Agustus 2022

Dengan Judul
**PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF *WORD WALL* DALAM
EVALUASI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS IV DI SDN 17 GURUN LAWEH**

Nama : Dhalla Zahidah
NIM/TM : 18329009/2018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 23 Agustus 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Alfauza, S.Ag, M.Ag	
2.	Dr. Laili Muliati, M.Ag	
3.	Rahmi Wiza, S.Pd, M.A.	

Mengesahkan
Di Dep. FIS UNP



Dr. Siti Fatmaha, M.Pd., M.Hum
NIP. 19610218 19840 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dhillan Zaliilah
NIM/TM : 18329009/2018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Strata satu (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN 17 Gurun Laweh”** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang benar. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya siap diproses dan menerima sanksi akademis ataupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di Institusi Universitas Negeri Padang ataupun masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 25 Juli 2022

Saya Yang Menyatakan,



Dhillan Zaliilah

NIM. 18329009

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang terus berkembang khususnya dalam dunia pendidikan, dimana guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam media pembelajaran. Oleh karena itu *website wordwall* mempermudah guru dalam menarik dan meningkatkan minat peserta didik dalam berpartisipasi mengikuti kegiatan evaluasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji : 1) Penggunaan *game* interaktif *wordwall* dalam evaluasi proses mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh. 2) Kekurangan dan kelebihan *game* interaktif *wordwall* dalam kegiatan evaluasi proses mata pelajaran pendidikan agama Islam IV di SDN 17 Gurun Laweh.

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Gurun Laweh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian yang diperoleh kemudian dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengabsahan data yang digunakan adalah triangulasi teknik yaitu melakukan pengecekan data kembali dengan teknik yang berbeda sehingga mendapat data yang valid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* interaktif *wordwall* dalam evaluasi proses pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh membantu guru dengan menggunakan template maze chase yang bermanfaat sebagai alat evaluasi berbasis *online*, dimana permainan disajikan dengan labirin yang berikan jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan sehingga peserta didik tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga berfikir mengatur strategi agar terhindari dari kejaran musuh. Kekurangan dalam penggunaan *game wordwall* yang peneliti temukan adalah pertama disebabkan karena kesulitan dengan membaca font pertanyaan yang kecil, kecurangan, jaringan *wifi* yang lambat. Sedangkan kelebihan yang ditemukan dalam penggunaan *game wordwall* adalah peserta didik tertarik dan bersemangat, mempermudah guru dengan banyaknya template *wordwall*.

Kata Kunci : Permainan, *Wordwall*, Evaluasi

ABSTRACT

The development of technology continues to grow, especially in the world of education, where teachers are required to be able to innovate in learning media. Therefore, the wordwall website makes it easier for teachers to attract and increase students' interest in participating in evaluation activities.

This study aims to examine: 1) The use games interactive wordwall religious education subjects in Islamic IV at SDN 17 Gurun Laweh. 2) Disadvantages and advantages games interactive wordwall religious education Islamic SDN 17 Gurun Laweh.

The research method that the researcher uses is a qualitative method with a descriptive approach. research was conducted at SDN 17 Gurun Laweh. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The research data obtained were then analyzed by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. data validation technique used is triangulation technique, which is checking the data again with different techniques so that it gets valid data.

The results showed that the use games interactive wordwall religious education subjects Islamic SDN 17 Gurun Laweh helped teachers by using the maze chase which was useful as an evaluation -based online, game is displayed with a maze that provides answers to the questions that have been provided so that students not only answer questions but also think setting strategies to avoid being chased by enemies. Weaknesses in the use of wordwall games that the researchers found were firstly caused by difficulties with reading fonts question networks wifi , slow. While the advantages found in the use of wordwall games are that students are interested and excited, making it easier for teachers with many wordwall templates.

Keywords: *Game, Wordwall, Evaluation*

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh...

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Allah Swt., karena berkat dan rahmat-Nya, peneliti bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Penggunaan *Game Interaktif Wordwall* Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN 17 Gurun Laweh”**. Shalawat dan do'a tidak lupa juga peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke jalan yang lebih baik dengan risalah hidup akan amal dengan iman dan ilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penelitian ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materil dan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada kedua orangtua peneliti yakni bapak Emhasmi dan ibu Armita, serta saudara kandung peneliti Fauzan Has Dhaifullah, Mar'atul Fadillah, dan Azhar Has Dhaifullah, adik sepupu peneliti Dinda Aquein Keysa yang mendukung dan mendoakan dalam setiap langkah kehidupan peneliti. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ganefri, Ph. D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Dr. Siti Fatimah, M. Pd., M. Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf karyawan, terutama abang yang bertugas di tata usaha yang telah

memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi.

3. Dr. Wirdati, M. Ag., selaku Ketua Departemen Ilmu Agama Islam dan Bapak Rengga Satria, M.A, Pd., selaku Sekretaris Departemen Ilmu Agama Islam yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Fuady Anwar, M. Ag., selaku dosen Pembimbing Akademik peneliti.
5. Dr. Alfurqan, M. Ag., selaku dosen pembimbing skripsi peneliti yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Dr. Alfurqan, M. Ag., Dr. Indah Muliati, M. Ag., dan Ibu Rahmi Wiza, S.PdI., M.A., sebagai Tim Penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Segenap dosen dan staf Universitas Negeri Padang, khususnya departemen Ilmu Agama Islam, yang telah memberikan ilmunya selama menjalani perkuliahan di perguruan tinggi ini.
8. Ibu Nurlili, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 17 Gurun Laweh yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian ini.
9. Ibu Yelida Yanti, S.PdI., selaku guru PAI kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh yang telah membantu peneliti dalam penelitian ini dan peserta didik kelas IV SDN 17 Gurun Laweh yang juga bersedia membantu dalam penelitian ini.
10. Ibu Haryani, S.PdI., selaku guru PAI sekaligus Pamong PL peneliti yang telah membantu memberikan ide dalam penelitian ini.
11. Para sahabat peneliti yang selalu membantu dan mendoakan yaitu, Thania Sagita Florensis., Annisa Efendi, Afnela Fitria, Tanggacampus18, Arsy Gusvita, Novita Kusuma Dewi, Putri PPL, Bsix, teman-teman PL seperjuangan perskripsian dan teman-teman departemen Ilmu Agama Islam yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

12. Diri peneliti sendiri yang telah berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sepenuh hati dan semangat.
13. Serta pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu. Terima kasih atas semangat dan dukungan yang telah diberikan.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi banyak pihak.

Padang, 14 Agustus 2022

Peneliti,

Dhillan Zaliilah

NIM. 18329009

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Penjelasan Judul.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori.....	13
1. <i>Game</i> Interaktif.....	13
a. Pengertian <i>Game</i> Interaktif Dan <i>Game</i> Edukasi.....	13
b. Karakteristik <i>Game</i> Edukasi.....	15
c. Macam-macam <i>Game</i> Berbasis <i>Website</i>	16
2. <i>Wordwall</i>	19
a. Pengertian <i>Wordwall</i>	19
b. Langkah-langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	21
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	29
3. Evaluasi.....	31
a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran.....	31
b. Tujuan Evaluasi Pembelajaran.....	32

c. Jenis-jenis Evaluasi Pembelajaran.....	33
d. Evaluasi Proses Pembelajaran.....	36
e. Alat Evaluasi.....	39
4. Pendidikan Agama Islam.....	40
5. Gambaran SDN 17 Gurun Laweh.....	41
B. Penelitian Relevan.....	43
BAB III METEDOLOGI PEBELITIAN.....	50
A. Metode dan Jenis Penelitian.....	50
B. Sumber Data.....	51
C. Instrumen Penelitian.....	53
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Teknik Analisis Data.....	55
F. Teknik Keabsahan Data.....	56
G. Langkah-langkah Menjalankan Penelitian.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian.....	58
B. Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Table 1. Identitas Sekolah.....	42
Table 2. Sarana Dan Prasarana Sekolah.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Membuka Website Wordwall.....	21
Gambar 2. 2 Tampilan Login Wordwall.....	22
Gambar 2. 3 Tampilan Beranda.....	22
Gambar 2. 4 Tampilan Template Wordwall.....	23
Gambar 2. 5 Tampilan Fitur Maze Chase.....	24
Gambar 2. 6 Tampilan Maze Chase yang telah disimpan.....	26
Gambar 2. 7 Tampilan Bagian Bawah Maze Chase.....	26
Gambar 2. 8 Tampilan Leadearboard.....	27
Gambar 2. 9 Tampilan Icon Share.....	27
Gambar 2. 10 Tampilan Pengguna Klik My Student.....	28
Gambar 2. 11 Tampilan Quis Maze Chase yang sudah selesai.....	28
Gambar 3. 1 Alur Langkah-langkah Menjalankan Penelitian.....	57
Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara Pada Tanggal 19 April 2022.....	59
Gambar 4. 2 Suasana Kegiatan Pembelajaran Di Kelas IV.....	60
Gambar 4. 3 Kegiatan Evaluasi Proses.....	61
Gambar 4. 4 Wawancara dengan Peserta didik pada tanggal 12 Mei 2022.....	64
Gambar 4. 5 Wawancara dengan Peserta didik pada tanggal 12 Mei 2022.....	64
Gambar 4. 6 Wawancara dengan Peserta didik pada tanggal 12 Mei 2022.....	67
Gambar 4. 7 Wawancara dengan Peserta didik pada tanggal 12 Mei 2022.....	67
Gambar 4. 8 Template <i>Wordwall</i>	68
Gambar 4. 9 Tampilan untuk masukkan konten.....	69
Gambar 4. 10 Tampilan menyimpan konten.....	70
Gambar 4. 11 Tampilan Fitur <i>Fonts</i> dan <i>Options</i>	70
Gambar 4. 12 Guru menyiapkan <i>infocus</i> dan menjelaskan <i>rules</i> permainan.....	71
Gambar 4. 13 Peserta didik tampil berkelompok.....	71
Gambar 4. 14 Tampilan Awal <i>Game Maze Chase</i>	72

Gambar 4. 15 Tampilan <i>Game Maze Chase</i>	72
Gambar 4. 16 Peserta didik bermain <i>game wordwall</i>	73
Gambar 4. 17 Tampilan ketika benar menjawab kuis <i>wordwall</i>	73
Gambar 4. 18 Tampilan ketika salah menjawab kuis <i>wordwall</i>	74
Gambar 4. 19 Tampilan score di papan tulis.....	75
Gambar 4. 20 Peserta didik bermain <i>Quiz</i> tambahan.....	75
Gambar 4. 21 Tampilan bermain dengan template <i>quiz</i>	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Pedoman Wawancara.....	94
Lampiran II. Surat Tugas Pembimbing.....	96
Lampiran III. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas.....	97
Lampiran IV. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Kota Padang.....	98
Lampiran V. Surat Balasan Penelitian.....	99
Lampiran VI. Dokumentasi.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya manusia memiliki psikologi yang lebih suka bermain dibanding belajar dengan serius, maka secara tidak langsung *game* edukasi dapat menghibur dan mendidik sehingga *game* bisa berdampak pada cara berfikir dan tingkah laku peserta didik (Wardani, 2017). Memberikan pembelajaran yang menyenangkan sangat mudah dilaksanakan pada zaman teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat, salah satunya adalah dengan melibatkan sebuah permainan yang menggabungkan media audio visual dan permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang bisa merangsang daya pikir manusia termasuk juga dalam meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah, berarti pemain dituntut belajar agar dapat menyelesaikan masalah disebut dengan permainan edukasi (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021).

Game edukasi merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran melalui suatu alat yang menarik dan unik, sejalan dengan itu perpaduan dari pembelajaran terstruktur dengan karakteristik *game* yang dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi pemain disebut dengan *game* edukasi (Isnawati, 2021). Permainan memiliki sifat interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam pembelajaran yang memiliki keunggulan yang lebih daripada media pembelajaran manual (Rahayu & Fujiati, 2018). dalam mengintegrasikan sebuah permainan melalui media interaktif perlu

memperhatikan kesesuaian materi. Sehingga dalam kegiatan belajar penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi kejenuhan peserta didik serta membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (Wulandari et al., 2017).

Oleh karena itu penting bagi guru menciptakan dan menggunakan media pengajaran atau media evaluasi pembelajaran yang menarik ketertarikan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Penilaian atau evaluasi pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Evaluasi adalah kumpulan data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana, dan bagaimana tujuan pendidikan dicapai (Auliya, 2021).

Evaluasi pembelajaran pada dasarnya bukan hanya evaluasi hasil belajar saja, tetapi juga proses yang dialami guru dan peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran, untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai, belum tercapai, dan apakah metode yang digunakan sudah berhasil (Auliya, 2021). Oleh karena itu perlu sebuah alat evaluasi yang menyenangkan. Djali, 2007 mengatakan alat evaluasi adalah alat yang memenuhi persyaratan akademik sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur atau pengumpulan data mengenai suatu variabel, yang digunakan dalam pendidikan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik, faktor-

faktor, berhasil tidaknya proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan program tertentu (Auliya, 2021).

Kemampuan melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang perlu dikuasai oleh seorang guru maupun calon guru. Pada saat yang sama di era kemajuan teknologi yang sangat pesat ini, penting juga bagi guru untuk menggunakan alat evaluasi yang menarik perhatian peserta didik dan menyenangkan. Saat ini dunia pendidikan dirasakan belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi secara optimal, terlebih sekarang sudah banyak perusahaan pengembang perangkat lunak yang menyediakan fasilitas dalam menunjang aktivitas pembelajaran di kelas (Auliya, 2021). Memanfaatkan permainan edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik merupakan sebuah tantangan bagi guru dalam menciptakannya (Maulida et al., 2021).

Guru pendidikan agama Islam harus melakukan inovasi dalam media pembelajaran ataupun alat evaluasi agar peserta didik tertarik mengikuti proses pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No 20 tahun 2003, tentang Sistem pendidikan Nasional. "Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan Agama". Jadi pendidikan agama Islam adalah bidang studi yang wajib diajarkan mulai dari taman kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi (Abidin, 2014).

Jika dilihat dilapangan masih sedikit guru pendidikan agama Islam yang sudah memanfaatkan teknologi, metode ceramah masih dipakai sebagai cara utama dalam pembelajaran dan tidak menggunakan metode atau pun media lainnya. Anggapan keterbatasan guru pendidikan agama Islam dalam menggunakan teknologi, namun juga dirasakan oleh beberapa guru PAI, karena tidak adanya pelatihan jika pun ada banyak guru yang membutuhkan proses yang cukup lama dalam memahami media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Sari & Yarza, 2021). Namun hal yang berbeda peneliti temukan saat observasi di SDN 17 Gurun Laweh.

Pada hari Jum'at, 18 Februari 2022 peneliti melakukan observasi awal di sekolah dasar negeri 17 Gurun Laweh didapati bahwa guru pendidikan agama Islam sudah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Guru PAI disini menggunakan *aplikasi game* berbasis *website* yaitu *wordwall*, dalam kegiatan evaluasi *wordwall* lebih jauh menarik dan praktis untuk digunakan dengan berbagai jenis evaluasi yang menyenangkan dan menarik. *Wordwall* merupakan salah satu game yang sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Wordwall merupakan *website* yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun, tanpa batasan waktu dan tempat serta dapat digunakan secara *gratis*, *wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan (Fuad, 2020). 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 *wordsearch*, dan template untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran bisa menggunakan *match up*. Template lain yang tersedia adalah *maze chase*, *labelled diagram*, *random wheel*, *open the box*, *group short*, *gameshow quis*, *random cards*, *matching pairs*, *unjumble*, *anagram*, dan *missing word* (Wafiqni & Putri, 2020).

Penggunaan *wordwall* cukup mudah tidak perlu di *download* dulu seperti *kohoot*, *wordwall* cukup mengirimkan *link* ke peserta didik dan peserta didik pun bisa langsung menjawabnya. *Wordwall* memiliki waktu yang dapat dibatasi, *dashboard* yang berisikan nama peserta didik yang ikut menjawab dan penggunaan *wordwall* bisa digunakan pada gawai peserta didik tidak harus dengan komputer (Auliya, 2021).

Begitupun dengan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SDN 17 Gurun Laweh pada tanggal 18 Februari 2022. Di peroleh bahwa guru PAI di sekolah dasar ini telah menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan evaluasi proses yakni kuis bagi peserta didik. Sekolah dasar Negeri 17 Gurun Laweh berlokasi di Kampung Koto, Gurun Laweh, Kecamatan Nanggalo, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Saat ini terdapat 8 orang guru dan 7 tenaga pendidik serta sebanyak 92 peserta didik yang tercatat untuk tahun ajaran 2021/2022. Peneliti akan melakukan penelitian pada kelas IV SDN 17 Gurun Laweh.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang memasuki era revolusi 4.0 maka guru diharuskan untuk dapat menggunakan teknologi untuk proses pembelajaran. Penggunaan *wordwall* yang termasuk *aplikasi* evaluasi berbasis *website* oleh guru pendidikan agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh yang peneliti teliti membuktikan bahwa guru memiliki potensi dalam menggunakan *wordwall*, terlebih guru PAI disini masih terbilang muda dan bisa menggunakan IT serta ditunjang dengan adanya sarana dan prasarana diantaranya memiliki dua laptop, satu komputer, *in focus*, dan adanya jaringan internet *wifi*. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh”**.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti perlu menentukan fokus masalah yang akan diteliti, sehingga peneliti dapat lebih fokus dan terarah dalam menjalankan penelitian. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan *wordwall* oleh guru pendidikan agama Islam dalam evaluasi proses pembelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka didapatkan rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *game* interaktif *wordwall* dalam evaluasi proses mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh?
2. Apa kekurangan dan kelebihan *game* interaktif *wordwall* dalam kegiatan evaluasi proses pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *game* interaktif *wordwall* dalam evaluasi proses mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh.
2. Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan *game* interaktif *wordwall* dalam evaluasi proses pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai:

- a. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam menghasilkan media pembelajaran

khususnya dalam memberikan kuis-kuis atau latihan yang menarik minat peserta didik dengan menggunakan *wordwall* serta dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan dalam penggunaan teknologi khususnya dibidang pendidikan yang berbasis *website*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Menambah khazanah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai *wordwall* sebagai media pembelajaran serta untuk sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi dalam pendidikan.

2. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui kemampuan ataupun kendala yang dihadapi peserta didik sehingga dapat memperbaiki demi terwujudnya pembelajaran yang efektif, serta menambah wawasan guru dan informasi tentang media pembelajaran *wordwall* sehingga guru dapat berinovasi menggunakan template *wordwall* yang disediakan.

3. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat menambah pengetahuan akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta peserta

didik mampu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih positif.

F. Penjelasan Judul

1. *Game Interaktif*

Permainan yang banyak melibatkan peserta didik dalam proses permainannya dengan tujuan untuk merangsang kreatif peserta didik yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video disebut dengan *game* interaktif, yang bersifat hiburan, ketangkasan, edukasi, dan kelompok permainan didominasi dengan hiburan namun tetap sebagai media pembelajaran atau edukasi (Ananda & Susiloati, 2019).

Jadi *game* interaktif merupakan permainan yang menjadi media pembelajaran agar peserta didik mudah memahami dan tertarik dalam proses pembelajaran karena belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan dengan adanya timbal balik atau interaksi antara peserta didik dengan permainan ataupun anggota kelompok. Dalam penelitian ini akan dilihat bagaimana guru melaksanakan kegiatan evaluasi proses yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan menggunakan *game* interaktif berbasis *website* yaitu *wordwall*.

2. *Wordwall*

Wordwall merupakan sebuah *website* yang menyediakan berbagai macam template *game* kuis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam media pembelajaran (Khairunisa, 2021). Tujuan dari aplikasi ini adalah sebagai alat evaluasi, media, dan sumber belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Wafiqni & Putri, 2020).

Jadi *wordwall* merupakan media pembelajaran yang berbasis *website* dimana banyak terdapat fitur-fitur *game* edukasi, sehingga guru memiliki media pembelajaran lebih menarik dan peserta didik terangsang untuk berfikir dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Pada penelitian ini guru menggunakan *wordwall* dengan fitur *Maze Chase* yang dapat merangsang daya pikir peserta didik dan menguji pemahaman peserta didik dengan berusaha menyelamatkan diri dengan berlari dari kejaran *enemy* (musuh) agar berhasil sampai kepada jawaban yang benar.

3. Evaluasi

Menurut Lessinger (L, 2019), evaluasi merupakan kegiatan penilaian dengan cara membandingkan antara tujuan yang akan dicapai dengan prestasi yang sudah tercapai. Sebuah pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai disebut dengan evaluasi (L, 2019). Ada dua evaluasi yang dikenal dalam pembelajaran secara umum

disebut dengan evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar (Auliya,2021).

Berdasarkan uraian di atas maka evaluasi merupakan proses pengumpulan data dalam menentukan manfaat, nilai, kekuatan, dan kelemahan pembelajaran yang ditujukan untuk merevisi daya tarik dan efektivitasnya. Maka pada penelitian ini peneliti akan melihat bagaimana penggunaan *wordwall* sebagai alat evaluasi proses pembelajaran yang digunakan guru kepada peserta didik dalam bentuk kuis.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam merupakan bidang studi yang wajib diajarkan mulai dari taman kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi, sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No 20 tahun 2003, tentang Sistem pendidikan Nasional. “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan Agama” (Abidin, 2014).

Adapun tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah yaitu menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia yang harus terus berkembang dalam keimanan, ketakwaan,

berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Ainiyah, 2013).

Berdasarkan uraian di atas pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki tujuan untuk meningkatkan dan menumbuhkan keimanan dengan pemberian pengalaman. Dalam penelitian ini guru akan memberikan pembelajaran pendidikan agama Islam dengan cara memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan dengan bermain *game wordwall* yang tanpa disadari peserta didik sedang menjawab pertanyaan.