



Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Wordwall Website* pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka

¹ Rif'atul Khoriyah, ^{2*} Abdul Muhid

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

*E-mail korespondensi: rifatulkhoriyah28@gmail.com

Diserahkan: 28 Juli 2022; Direvisi: 01 Oktober 2022; Diterima: 06 Oktober 2022

Abstrak

Teknologi dan informasi yang berkembang pesat, mampu membawa dunia pendidikan bergerak ke arah yang lebih maju, informasi dan komunikasi semakin mudah diakses terlebih dalam dunia pendidikan. Inovasi pembelajaran perlu dilakukan agar dapat mengembangkan dan memudahkan proses pembelajaran. sehingga pendidik dituntut untuk melakukan kreatifitas dengan memanfaatkan teknologi sebagai media yang akan menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Pelajaran PAI merupakan pelajaran inti disetiap jenjang pendidikan, agar mampu menumbuhkan semangat dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan maka seorang pendidik harus memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi salah satunya dengan memanfaatkan game edukasi berbasis *website* yang dikenal dengan *wordwall*. *Wordwall* adalah game edukatif dan interaktif yang sangat cocok untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, karena fitur didalamnya memuat berbagai jenis game yang memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran melalui gamifikasi. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan kepustakaan sebagai sumber informasi dalam melakukan inovasi teknologi pembelajaran di masa penerapan pembelajaran jarak jauh. Metode analisis data dalam penelitian ini secara deskriptif, dengan tujuan mendeskripsikan dan menemukan bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Media *wordwall* berisi game berbasis kuis seperti mencocokkan jawaban, menggolongkan jawaban, anagram, acak kata, pencarian kata, memasang pasangan jawaban, dsb. Melalui media *wordwall website* ini pendidik mampu berinovasi dalam melakukan pembelajaran pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh, hal ini terlihat dari adanya peningkatan pemahaman serta peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap mata pelajaran PAI.


Kata kunci: inovasi teknologi pembelajaran, *wordwall website*, pendidikan agama islam (PAI)

Abstract

Technology and information that is growing rapidly, is able to bring the world of education to a more advanced direction, information and communication are increasingly accessible, especially in the world of education. Learning innovation needs to be done in order to develop and facilitate the learning process. so that educators are required to be creative by utilizing technology as a medium that will support the success of learning objectives. PAI lessons are core lessons at every level of education, in order to be able to foster enthusiasm and become fun learning, an educator must take advantage of advances in technology and information, one of which is by utilizing a website-based educational game known as wordwall. Wordwall is an educational and interactive game that is very suitable for creating interesting learning, because the features in it contain various types of games that make it easier for students to understand the subject matter through gamification. This research method is qualitative with a library approach as a source of information in innovating learning technology during the application of distance learning. The method of data analysis in this study is descriptive, with the aim of describing and finding forms of learning innovations carried out by educators. Wordwall media contains quiz-based games such as matching answers, classifying answers, anagrams, random words, word searches, pairing answer pairs, etc. Through this website wordwall media, educators are able to innovate in learning PAI subjects during the application of distance learning, this can be seen from an increase in understanding and a significant increase in learning outcomes for PAI subjects.

Keywords: learning technology innovation, *wordwall website*, islamic religious education (PAI)

How to Cite: Khoriyah, R. & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wordwall website* pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: Tinjauan pustaka. *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3) 192-205. doi: <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>

 <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>

Copyright© 2022, Khoriyah & Muhid

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



PENDAHULUAN

Bencana Dunia masih belum sirna, hampir 2 tahun negara kita ditimpa bencana besar yaitu adanya wabah Virus covid-19, bencana yang disebabkan oleh menyebarnya virus yang mencemari makhluk hidup seperti manusia dan hewan serta menyebabkan kontaminasi gangguan pernapasan, seperti flu biasa hingga kelainan pernapasan serius (Pakpahan & Fitriani, 2020). Coronavirus termasuk jenis penyakit berbahaya yang disebabkan oleh adanya sindrom pernapasan akut coronavirus 2 atau Sars-CoV-2 (Salsabila & Muhid, 2021). Siap atau tidak seluruh elemen masyarakat harus menerapkan kebiasaan baru dalam segala aktivitasnya guna untuk mencegah tersebarnya virus corona. Adanya virus corona ini mengharuskan seluruh elemen pendidikan untuk bangkit dan menyesuaikan dengan keadaan yang ada. Fenomena yang terjadi saat ini banyak elemen pendidikan yang merasa keberatan dengan adanya pola hidup yang baru, sehingga penting untuk melakukan inovasi guna untuk meningkatkan sumber daya yang berkualitas.

Keadaan yang demikian tentulah bukan hal yang mudah, karena baik pendidik maupun peserta didik belum sepenuhnya siap. Hal ini terasa berat utamanya bagi pendidik, karena pendidik dituntut kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran (Sa'adiah & Farhurohman, 2020). Pembelajaran secara online (daring) yang dituntut dilaksanakan selama masa pandemi covid-19 ini sebenarnya merupakan peluang baik bagi kemajuan dunia pendidikan, seiring dengan pemanfaatan perkembangan teknologi di era 4.0 (Atsani, 2020). Besar harapan setelah masa pandemi ini selesai dunia pendidikan bisa semakin maju dengan tetap mempertahankan budaya pembelajaran dengan memanfaatkan beragam kecanggihan teknologi dan tentunya tetap diimbangi dengan capaian pembelajaran yang berkualitas (Arifin et al., 2019). Fakta dilapangan tidak sedikit pendidik, peserta didik maupun orang tua yang mengeluhkan tentang pembelajaran daring walaupun saat ini sudah mulai menerapkan pola hidup seperti sebelum adanya pandemi, akan tetapi dunia Pendidikan harus tanggap dengan kemajuan teknologi dan komunikasi karena mereka belum sepenuhnya siap apabila harus menghadapi perkembangan teknologi yang cukup pesat. Masih banyak pendidik yang gagap akan teknologi apalagi bagi pendidik yang sudah berusia lanjut, mereka dituntut mempelajari teknologi yang berkembang sangat cepat ini karena tuntutan pekerjaan hal tersebut tentu terasa berat (Gusty et al., 2020). Pendidik harus memiliki kemauan yang timbul dari dalam diri individu, dan memiliki kesadaran bahwa mengajar dan mendidik pada sebuah lembaga harus selalu mengikuti perkembangan yang terjadi, sehingga dalam praktiknya peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan memperoleh pembelajaran yang bermakna dan memenuhi capaian pembelajaran yang tetap berkualitas.

Hasil penelitian Afip Miftahul Basar, menjelaskan bahwa sector pendidikan harus mengambil sikap sebagai upaya pencegahan penularan wabah Covid 19 ini, pendidik harus mengambil sikap guna untuk meningkatkan kualitas sumber daya dalam melakukan PJJ. Pendidik yang enggan untuk menyesuaikan keadaan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. hal itu dibuktikan bahwa pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi menimbulkan tanggapan dan perubahan pada system belajar yang mampu mempengaruhi proses pembelajaran serta tingkat perkembangan peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan (Basar, 2021). Senada dengan hal itu melihat situasi ini tentu beberapa pendidik yang belum siap dan belum mampu beradaptasi dengan kondisi saat ini menyampaikan pembelajaran hanya dengan pemberian tugas terus menerus yang penting mereka tetap mengajar.

Dampaknya bagi peserta didik, mereka merasa mendapatkan tekanan dan akan membuat peserta didik semakin malas belajar, bahkan tidak jarang dari mereka yang pada akhirnya tidak merespon tugas yang diberikan oleh guru, meskipun hanya untuk presensi kehadiran (Nurrahmawati, 2021). Peserta didik yang tidak memberikan respon selama pembelajaran daring akan membuat pendidik kebingungan, karena pada akhir semester pendidik juga tetap dituntut memberikan nilai rapot. Karena tidak ada bukti keaktifan dari peserta didik, Orang tua wali pun ikut resah, apalagi bagi mereka yang melihat selama di rumah anaknya tidak pernah belajar dan tidak pernah mengerjakan tugas (Nurrahmawati, 2021). Tidak

jarang dari mereka yang mempertanyakan kinerja pendidik, apakah benar anaknya tidak pernah menerima pembelajaran sedangkan biaya sekolah tetap harus dibayarkan sebagai mana mestinya (Al-Hamdi, 2017). Dengan demikian inovasi teknologi penting dilakukan untuk menyelesaikan masalah dalam dunia pendidikan terlebih dalam masalah pembelajaran yang dikemas menarik.

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah sangat penting bagi pertumbuhan pendidikan karakter peserta didik, apalagi di masa pandemi covid saat ini, dimana peserta didik tidak dapat bertemu langsung dengan para pendidik disekolah sehingga kontrol pendidikan pada peserta didik sangat terbatas (Suriadi et al., 2021). Pengembangan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam perlu terus ditingkatkan, baik dari segi konten atau SDM pendidik maupun dari segi metode pengajarannya (Nurmadiyah, 2016). Dalam penyampaian materi pembelajaran PAI, harapannya peserta didik tidak hanya mengerti tentang konsep materi namun mampu dan mau mempraktikkan materi pembelajaran dalam kehidupannya sehari-hari (Rif'atul Khoriyah, Cholifah, 2022). karena dalam pembelajaran ini, tidak hanya mendalami aspek kognitif namun aspek sikap dan keterampilan sangat diperhitungkan. Sehingga memiliki nilai ujian yang sempurna belum bisa dikatakan berhasil apabila nilai sikap dan keterampilannya masih kurang.

Bangkit dari masa pandemi covid seperti saat ini, dan mulai melaksanakan aktivitas seperti semula sebelum adanya covid, tentu pembelajaran PAI juga dituntut dilaksanakan dengan kecanggihan teknologi (Lubis & Yusri, 2020). Oleh karena itu, idealnya guru PAI juga harus mahir menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran online guna menciptakan iklim belajar yang berkualitas (Dini, 2021). Media yang berupa aplikasi *wordwall* berbasis *website* dirancang untuk mempermudah dan membantu peserta didik dalam memahami berbagai materi yang terkait aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada mata pelajaran PAI. Media ini dapat digunakan peserta didik pada segala tingkatan terlebih pada siswa SD, karena siswa pada usia SD (7-11 th) dalam teori perkembangan kognitif peserta didik masuk dalam tahap operational konkrit dimana anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi terlebih untuk yang berbasis gamifikasi (Mujahidin et al., 2021). Berdasarkan penelitian Hanifah Nur Azizah menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *word wall* berbasis *website* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III. Untuk itu peneliti tertarik untuk menggunakan media *wordwall website* dalam mengetahui inovasi teknologi pembelajaran yang dilakukan pendidik pada masa penerapan pembelajaran jarak jauh. Penggunaan aplikasi *wordwall* berbasis *website* diharapkan mampu untuk mendesain iklim belajar yang gembira dan mampu mengatasi kebosanan yang dialami peserta didik selama ini dengan mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kajian literature dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Menurut Creswell, John menyatakan bahwa Kajian literatur adalah Deskripsi teori yang memuat informasi baik masa lalu maupun saat ini yang berbentuk resume tertulis melalui artikel, jurnal dan buku serta dokumen pendukung yang terorganisasi dalam topik yang dokumen yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan penulis melalui studi literatur. (Creswell, n.d.) Menurut Anwar & Riadi (2013:650), studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang dibahas dalam penelitian. Data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusun dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya terkait dengan hasil yang diperoleh. (Setyowati et al., 2017).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan, yaitu penelitian yang mengandalkan bahan pustaka sebagai sumber data dalam menjawab permasalahan tentang Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan penggunaan Aplikasi *Wordwall* berbasis *Website* pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh guna untuk menciptakan inovasi teknologi pembelajaran yang dilakukan guru agar dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan, sikap dan ketrampilan setiap peserta didik. Metode analisis data dalam penelitian ini secara deskriptif, guna untuk mendeskripsikan inovasi teknologi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tahap pada penelitian ini yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang sesuai dengan judul penelitian, kemudian bahan tersebut dibaca dan dikaji serta dicatat dan ditarik kesimpulan terkait Inovasi Teknologi Pembelajaran pada mata pelajaran PAI di masa penerapan Pembelajaran Jarak Jauh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dari yang rendah menjadi tinggi agar capaian tujuan pembelajaran benar-benar tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inovasi Teknologi Pembelajaran

Kata Inovasi berasal dari bahasa Inggris yang secara teratur diartikan sebagai sesuatu yang baru atau restorasi (Wojowasito et al., 1972). Meski demikian, ada yang menyadur kata Inovasi kedalam bahasa Indonesia yaitu sebuah terobosan yang digunakan untuk mengkomunikasikan ciptaan, mengingat hal baru yang berupa penemuan. Inovasi adalah bentuk dari Pengembangan yang merupakan ciptaan yang berisi pemikiran, kesempatan, strategi yang belum pernah ada (Supriadi & Sa'ud, 2017). Secara etimologis, kata Teknologi berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti pengerjaan, kekhususan, atau keahlian. Secara terminologis teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. *Technology is the applications of knowledge for a practical purpose* (Voogt et al., 2013). Arti penting dari istilah, inovasi adalah pemanfaatan informasi untuk alasan yang layak. Terdapat tiga aspek utama yang harus dipahami dari makna teknologi, yaitu: Aplikasi pengetahuan, Tujuan Praktis, dan Dinamika Perubahan.

Munif Chatib berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses perpindahan informasi antara pendidik sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Pembelajaran menurut UU no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar pendidik dengan peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar dalam suatu iklim pembelajaran (Hakim, 2016). Belajar adalah kursus asosiasi antara siswa dan guru dalam suatu iklim belajar Secara keseluruhan, belajar adalah hubungan timbal balik antara siswa dan guru yang bertujuan untuk membantu siswa dalam melakukan pembelajaran dengan nyaman dan kondusif (Kurniawati & Fitriani, 2021). Dengan demikian, pembelajaran adalah proses transfer *knowledge* yang melibatkan kemampuan dan kompetensi mendasar untuk menciptakan situasi yang menyenangkan.

Pembelajaran yang menarik tentu mampu membangkitkan minat peserta didik melalui pembelajaran pendidik perlu membuat suasana yang hangat dan teknik pembelajaran yang menarik (Trinova, 2012). Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada inspirasi imajinasi pengajar, penemuan yang memiliki inspirasi tinggi dapat memberikan penghiburan dan dapat mencapai target pembelajaran (Setyosari, 2017). Target pembelajaran dapat diperkirakan melalui perubahan perspektif dan kapasitas intelektual siswa melalui sistem pembelajaran. Konfigurasi pembelajaran yang baik, didukung oleh kantor yang memadai, dikombinasikan dengan imajinasi pendidik untuk memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran (Lidinillah & Abdul, 2013). Pengembangan inovasi pembelajaran memunculkan imajinasi dan aktualisasi untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan (Pitoyo, 2020). Dengan asumsi tidak ada perubahan atau restorasi, Pengajar membuat perkembangan yang jelas untuk lebih mengembangkan pembelajaran dan sifat pencapaian tujuan pembelajaran siswa mereka. Apalagi di masa merebaknya pandemi Covid-19 yang tentunya membutuhkan tambahan ide dan tenaga bagi para pendidik bagaimana cara melanjutkan

pembelajaran yang dilakukan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai seperti dulu. Kondisi krisis Covid-19 mengharuskan pembelajaran diselesaikan dari jarak jauh dengan *framework* berbasis web (Fadhillah et al., 2022). Selama ini pendidik di Indonesia telah dipersiapkan untuk menjadi pengajar dengan model pembelajaran *face to face*.

Pembelajaran internet disinggung sebagai pembelajaran era milenial, yang dibanjiri oleh digitalisasi (Rusadi et al., 2019). Jelas, model pembelajaran baru ini sulit untuk mereka kuasai, mungkin bagi pengajar tertentu sederhana, namun untuk siswa juga sulit, siswa juga perlu menyesuaikan dengan kondisi saat ini (Amelia & Rudiansyah, 2021). Keresahan pada kalangan pendidikan dapat memunculkan keresahan yang mendalam dari berbagai pihak, baik kepala sekolah, guru dan seluruh Stakeholder. Begitu pula para orangtua terlebih yang gagap teknologi tentu akan merasa khawatir dengan pendidikan yang dialami oleh anaknya. Guru juga dituntut harus menyerahkan laporan administrasi kepada atasan, hal yang demikian juga dapat menjadi penghambat kegiatannya dalam mengajar. Adanya bentuk terobosan teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka target utamanya dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kepehaman yang tinggi tentang materi Pendidikan Agama Islam.

2. Aplikasi *Wordwall Website*

Wordwall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Aplikasi *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik, interaktif dan mendidik. Aplikasi ini merupakan game untuk browser (Silvia & Wirabrata, 2021) yang berisi game berbasis kuis seperti menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. *Wordwall* merupakan game edukatif dan interaktif yang menarik dan benar-benar masuk akal untuk perencanaan contoh hanya sebagai perangkat evaluasi. Media *Wordwall* diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran PAI. Selain itu, untuk melihat perkembangan kemampuan siswa, Wagstaff menjelaskan bahwa *wordwall* adalah salah satu aplikasi berbasis web yang bisa digunakan. Game dimainkan pada dasarnya untuk hiburan, kesenangan, tujuan persiapan, pelatihan, dan peragaan ulang. Game dapat mempertajam wawasan dan kemampuan otak besar siapapun yang memainkannya (W. I. Y. Sari, 2021). Oleh karena itu, penting untuk membuat game edukatif yang langsung dipelajari dalam latihan pembelajaran.

Game edukatif adalah game yang dimaksudkan untuk belajar, namun tetap dapat menawarkan permainan dan kesenangan. Alasan penggunaan strategi tes permainan pembagi kata adalah siswa akan meningkatkan pemahaman mata pelajaran PAI dan akan lebih tertarik pada materi ini (Handarini & Wulandari, 2020) menyatakan bahwa teknik tes permainan pembagi kata membantu kemajuan antara lain, kemampuan logis dan pemahaman siklus logis dan pemahaman ide, penalaran yang menentukan, dan pandangan yang menggembirakan (Arimbawa, 2021). Orang mungkin mengatakan bahwa teknik tes permainan pembagi kata tidak hanya membangun bagaimana siswa dapat menafsirkan ide-ide dalam mata pelajaran tertentu, tetapi juga membekali disposisi logis dalam siswa.

Proses pembelajaran yang kreatif diharapkan dapat membangun inspirasi dan prestasi siswa dalam mengikuti sistem pembelajaran (Rusyan et al., 2020). Salah satu kemajuan inovasi pembelajaran untuk memperluas inspirasi siswa agar memiliki partisipasi dalam pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan untuk mempercepat pencapaian dalam belajar, Media ini dapat dimaksudkan untuk lebih mengembangkan latihan-latihan pembelajaran kelompok dan juga dapat mengikutsertakan siswa dalam latihan pembuatan dan penggunaannya (Anindyajati & Choiri, 2017). Media pembagi kata merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat lebih mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai materi. Dengan memanfaatkan *wordwall*, siswa dapat menumbuhkan kemampuan membaca dan mengarang yang dasar dan dinamis. Siswa yang mengalami kesulitan dalam mengamati *wordwall* sebagai semacam bahan perspektif. Oleh karena itu aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu sarana dan media pembelajaran yang diminati oleh para siswa, selain dapat membantu pencapaian belajar, penggunaan aplikasi *Wordwall* juga diharapkan dapat

memberikan kemajuan bagi siswa dengan tujuannya agar mereka lebih menyukai mata pelajaran PAI.

Kelebihan aplikasi *wordwall* adalah:

- a. Bagi Pemula aplikasi ini sangat mudah dipahami karena memiliki Desain yang sederhana dan simple yang tentunya dapat memudahkan pengguna baru dalam mengaplikasikan seluruh fitur dan templete yang ada pada aplikasi *Wordwall*.
- b. Fitur dan template yang ada pada aplikasi *wordwall* bervariasi. Fitur yang disajikan oleh *Wordwall* sangat lengkap mulai dari Anagram, kuis, teka teki, pencarian kata, pilihan ganda dengan tekanan waktu. Ada 18 (delapan belas) elemen atau layout game, lebih spesifiknya: (Goldman, Ian. and Pabari, 2021)
 1. Elemen koordinat, yaitu permainan yang disederhanakan atau kecocokan kapasitas atau definisi.
 2. *The Open the Crate include*, yaitu permainan untuk mengetahui substansi kasus dengan mengetuk kotak-kotak yang tersedia.
 3. *Irregular Cards* meliputi, yaitu permainan menghitung kartu yang disusun kembali secara alami.
 4. Sorotan kata yang diatur ulang, yaitu menempatkan huruf-huruf dalam situasinya seperti yang ditunjukkan oleh jalannya tindakan.
 5. *Named Graph* meliputi, yaitu mengorkestrasikan gambar menggunakan strategi yang disederhanakan.
 6. Sorotan pesanan, yang seperti intuitif tetapi ditempatkan di bagian yang dapat diakses.
 7. *Test include*, yaitu permainan dengan banyak keputusan.
 8. Perhatikan Sorotan Pertandingan, yaitu bermain dengan menjodohkan tanggapan yang terdapat pada media yang ada.
 9. Sorotan *Matching Sets*, yaitu putaran ubin yang cocok dengan mengetuk hingga responsnya benar.
 10. *Missing Word* termasuk, yang merupakan permainan intuitif yang digabungkan ke kotak kosong yang dapat diakses.
 11. *Wordsearch* meliputi, yaitu permainan untuk mengamati huruf-huruf yang disembunyikan dalam matriks.
 12. Sorotan Permintaan Peringkat, yang merupakan putaran hal-hal intuitif hingga permintaan benar.
 13. *Arbitrary Wheel* meliputi, yaitu permainan memutar roda.
 14. Sorotan *Gathering Sort*, yang merupakan permainan intuitif untuk mengelompokkan setiap balasan dalam sebuah pertemuan.
 15. *Unjumble highlight*, yaitu rangkaian kata yang intuitif sehingga menjadi susunan kalimat yang tepat.
 16. Sorotan Tes *Gameshow*, yang merupakan permainan yang diselesaikan dengan durasi waktu yang ada.
 17. Sorotan *Labyrinth Pursue*, yaitu permainan berlari menuju respon yang tepat saat berusaha menjauh dari musuh.
 18. Elemen pesawat, yaitu permainan dengan menyentuh lapisan atau memanfaatkan baut pada konsol untuk menerbangkan pesawat ke respons yang benar sambil menghindari beberapa respons yang tidak dapat diterima. (Goldman, Ian. and Pabari, 2021)

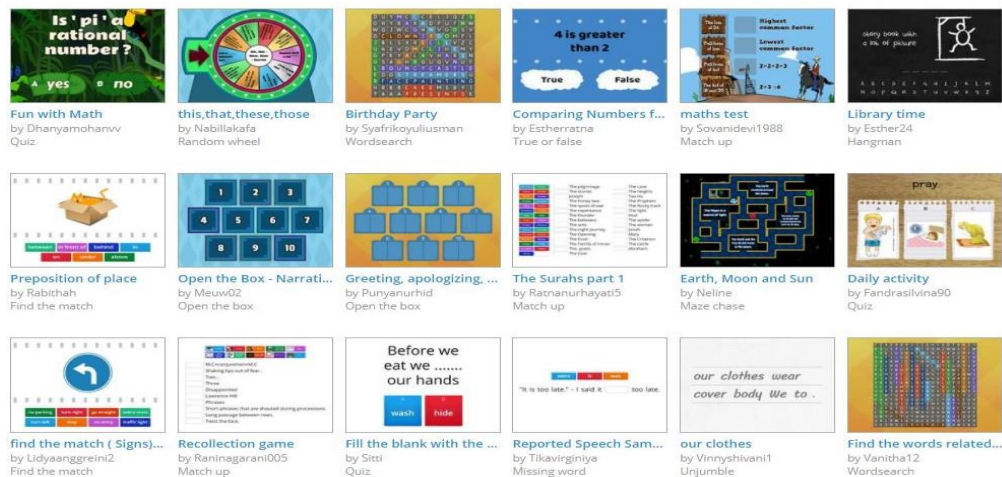
Kerugian dari aplikasi ini adalah: (Farhaniah et al., 2021)

- a. Dimensi teks di *Wordwall* tidak dapat diubah sehingga mengikuti format saat ini.
- b. *Wallpaper* kurang cerah. gaya presentasi yang mendasari di *Wordwall* kurang indah, hanya warna biru yang dominan sehingga mengurangi daya pikat penampilannya.

Kegunaan aplikasi *Wordwall* adalah:

- Pembelajaran menjadi menyenangkan dan menghibur serta menarik peserta didik untuk terus belajar, serta dapat menambah semangat dan menjauhkan dari rasa bosan, karena media yang digunakan sangat edukatif.
- Membuat guru lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi ini.
- Mudah diaplikasikan, baik di laptop maupun *gadget*. Dapat dikases dimanapun dan kapanpun (Purnamasari et al., 2022).
- Penerapan media *wordwall* berbasis *website* ini dapat menjadi alternative sebagai pendidik dalam meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran daring sehingga hasil belajar menjadi optimal (I. K. Sari, 2021)

Tampilan Wordwall



Gambar 1. Tampilan Platform Wordwall



Gambar 2. Fitur Wordwall Game



Gambar 3. Fitur Wordwall Kuis

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ada pada setiap jenjang pendidikan, dan dimaknai dengan Pembelajaran agama yang memiliki urgensi tinggi dalam kehidupan sehari-hari, dalam sekolah formal misalnya dari tingkat PAUD hingga Perguruan tinggi (Lubis et al., 2020). Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan strategi dan teknik yang efektif serta dinamis dalam penyampaian guna memberikan kemudahan pemahaman bagi peserta didik (Jaelani et al., 2020). Pembelajaran PAI adalah pembelajaran yang berbicara dan berkaitan dengan seluruh aspek agama islam. Pada jenjang sekolah umum seperti (SD, SMP, SMA/SMK) pembelajaran PAI merupakan mata pelajaran wajib yang harus diberikan pada peserta didik yang memiliki bobot 4 jam pelajaran dalam seminggu yang mencakup pelajaran Qur'an Hadits, Fiqih, Akidah Akhlak, dan Sejarah kebudayaan Islam/SKI (Chadidjah et al., 2021). Sehingga didalam pelajaran PAI akan dibahas tentang Kajian Alqur'an dan terjemahnya, Hadits dan perawinya, tauhid dan bentuk keyakinan terhadap agama islam, akhlak yang harus dimiliki setiap muslim, tata cara ibadah, dan sejarah yang berkaitan dengan orang islam.

Lain halnya dengan sekolah yang nuansa agamanya lebih mendalam seperti: (MI, MTs, MA/MAK) memiliki kurikulum khusus dalam PAI yakni; Qur'an dan Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang diajarkan secara terpisah. Menyikapi situasi darurat covid seperti ini, Sudah seharusnya Pembelajaran PAI diseluruh jenjang pendidikan memiliki stigma-stigma positif dalam menerapkan metode pembelajaran, yang semula didominasi dengan metode ceramah, kemudian diarahkan menjadi metode yang bersifat kooperatif (Qowaid, 2007). Pengoperasian media yang memunculkan penemuan baru, pengetahuan baru dan ketrampilan baru serta sikap yang semakin baik adalah bentuk dari inovasi teknologi pembelajaran. Eksistensi dari Pembelajaran PAI sendiri ingin membentuk kepribadian peserta didik yang berlandaskan Al-qur'an dan Al-hadits (Rif'atul Khoriyah, Cholifah, 2022) Sehingga bentuk pembelajaran agama Islam tidak hanya tentang materi dan konsep semata, melainkan aktualisasi dari materi tersebut yang kemudian diaplikasikan dalam citra kehidupan masyarakat sehari-hari seperti melakukan ibadah-ibadah yang diajarkan oleh agama islam.

Sifat dari pembelajaran PAI dari waktu ke waktu selalu mendapat tuntutan baik dalam hal kepeahaman maupun dalam hal ketrampilan, maka seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran secara menyenangkan dan menarik, agar siswa mampu mengaktualisasikan dirinya dengan melakukan hal-hal positif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicanangkan (Fakhrurrazi, 2018). Pembelajaran PAI masih terhambat dengan masalah klasik, pendidikan agama islam yang berorientasi pada belajar tentang agama dan hasilnya banyak peserta didik yang hanya mengetahui tentang nilai-nilai ajaran agama saja, akan tetapi realitanya banyak peserta didik yang berperilaku tidak sejalan dengan norma-norma ajaran islam yang selama ini dipelajarinya (Muchlis Solichin, 2017). Pembelajaran PAI saat ini masih menyentuh aspek kognitif saja, dan tidak memberikan dampak dan nilai yang diaktualisasikan dalam diri peserta didik melalui kehidupan sehari-hari. Selain itu banyak guru yang menggunakan metode yang bersifat tradisional dan monoton seperti ceramah, sehingga peserta didik merasa enggan dan bosan bahkan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran PAI (Rosyad, 2017). Dengan demikian pendidik harus membuat terobosan-terobosna baru dalam proses pembelajaran, dan secara keseluruhan harus terkoordinasikan dengan seluruh pihak sekolah seperti pemimpin, guru, staff dan pemangku kebijakan.

4. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau yang sering disebut dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) adalah pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan tidak bertatap muka secara langsung dengan peserta didiknya (Pohan, 2020). Definisi pembelajaran Jarak jauh merupakan Proses Pembelajaran yang tidak terpacu oleh tempat, ruang dan waktu, dimana pembelajaran ini didesain untuk menumbuhkan sifat mandiri peserta didik guna untuk meningkatkan respon positif peserta didik dan cara penggunaan metode, media, dan tehnik dalam sebuah pembelajaran agar berlangsung menyenangkan (Sumar & Razak, 2016). Saat ini pembelajaran jarak jauh menjadi alternative terbaik dalam menghadapi system pendidikan yang menuntut adanya ketercapaian tujuan pembelajaran, walaupun adanya pandemic covid-19 guru tetap dituntut untuk melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien dengan melakukan kreasi melalui media pembelajaran.

Memasuki abad ke-21, Pembelajaran jarak jauh menjadi familier dikalangan civitas pendidikan, Pembelajaran jarak jauh disebut dengan kegiatan *e-learning*, (Yaumi, 2015). memudahkan setiap kalangan dalam mengakses informasi, karena bersifat fleksibel dan tidak terpacu oleh ruang dan waktu, dengan adanya *e-learning* pendidik dapat membuka akses seluas-luasnya terhadap peserta didik dalam mencari referensi yang berhubungan dengan mata pelajaran yang dipelajari (Rimbarizki & Susilo, 2017). Hal demikian tentu sangat berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga guru wajib melek dengan teknologi, karena di era 4.0 ini seluruh pendidik baik tua maupun muda harus bisa mengoperasikan laptop

dengan jaringan internet, karena hanya dengan cara tersebut PJJ dapat berhasil sesuai ketercapaian tujuan pembelajaran.

System pencampuran pembelajaran jarak jauh dengan pembelajaran tatap muka bisa dilakukan melalui *Blanded Laerning* dimana system tersebut dapat meningkatkan daya nalar kritis peserta didik (Ghasya et al., 2021). Saat ini media pembelajaran yang bersifat efektif dan educative hanyalah android, karena desain dari android yang memanfaatkan berbagai aplikasi dapat menunjang pembelajaran yang inovatif (Septantiningtyas, 2018). Banyak media pembelajaran yang inovatif seperti *game based learning*, seperti aplikasi *wordwall website* yang dapat membantu dalam komunikasi pembelajaran. Penggunaan aplikasi *word wall* tersebut dapat menjadi media interaktif dalam pembelajaran jarak jauh yang tidak mengharuskan pertemuan. Akan tetapi masih banyak ditemui berbagai kendala atau ketidaksesuaian dengan pembelajaran yang sebenarnya, PJJ dianggap lebih ringan dari pada pembelajaran tatap muka, begitulah respon sebagian masyarakat.

Adanya pandemic Covid-19 membuat resah kalangan masyarakat, khususnya dunia pendidikan maka sistem pembelajaran di Indonesia harus menerapkan PJJ yaitu pembelajaran Jarak Jauh, akan tetapi kurangnya fasilitas dan keterbatasan media dapat menghambat alur pembelajaran sata ini ditambah lagi dengan kurang profesionalnya pendidik dalam memanfaatkan media. Kendala yang cukup besar dalam melakukan PJJ adalah koneksi jaringan internet, dan server yang tidak stabil, akibatnya *e-learning* dapat menghambat proses pembelajaran (Nurmukhametov et al., 2015). Melalui media digital yang berkembang saat ini, pendidik dituntut untuk kreatif mungkin dalam melakukan inovasi pembelajaran yang tentunya mampu menumbuhkan motivasi pada diri peserta didik (Simbolon, 2014). Masalah pembelajaran Jarak jauh yang cukup mendasar adalah adanya kesenjangan persepsi antara pendidik dengan peserta didik, karena tidak adanya tatap muka secara langsung, walaupun kenyataannya banyak juga pendidik yang dapat memanfaatkan media seperti *Youtube*, *Google Classroom*, *power point*, serta multimedia interaktif berbasis CAI. Pembelajaran jarak jauh adalah satu-satunya cara yang harus dilakukan oleh civitas pendidikan selama masa pandemi Covid-19 agar proses pembelajaran tetap berjalan, walaupun realitanya masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan PJJ terkait media digital yang digunakan..

Pembelajaran Jarak jauh atau daring melibatkan banyak elemen pendidikan khususnya orangtua. Keikutsertaan orang tua sebagai pengawas dalam pembelajaran ini karena anak mengikuti pembelajaran dari rumah. Pembelajaran daring disebut *e-learning* dan termasuk bahan ajar berbasis media digital yang terhubung langsung dengan jaringan internet (Imanuddin, 2020). Selain itu penggunaan *e-learning* dikases secara online dalam proses pembelajaran untuk memudahkan proses PJJ (Weni & Isnani, 2016). Dengan menggunakan Teknologi Informasi kita dapat melakukan pembelajaran daring. Penyampaian materi bisa kita lakukan dengan memanfaatkan *game education*. Salah satunya adalah *wordwall website* yang merupakan layanan web gratis, yang dikembangkan oleh *google* untuk memodifikasi pembelajaran para siswa agar terkesan menyenangkan. Disuatu sisi untuk menjaga pendidikan tetap berjalan sesuai semestinya maka tindak lanjut dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang kebijakan yang presiden untuk melakukan aktivitas dari rumah melalui Surat Edaran (SE) Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam hal ini poin 2 yang menyatakan, proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dari rumah dengan media digital agar tujuan pembelajaran dapat tercapai tanpa kendala dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik.
- b. Pendidikan menyenangkan yang dilakukan dari rumah berfokus pada kecakapan hidup bukan terpaku pada tujuan pembelajaran.
- c. Belajar dari rumah merupakan aktivitas pembelajaran yang bervariasi antar siswa, bisa fleksibel, dan sesuai keinginan masing-masing.

- d. Produk dari aktivitas belajar dari rumah harus di berikan umpan balik dan skor kepada peserta didik, agar peserta didik merasa karyanya dihargai,

E-learning adalah salah satu bentuk inovasi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta pemantauan aktivitas peserta didik dan peningkatan kompetensi peserta didik secara daring karena menyikapi kondisi darurat Covid. Dengan adanya *e-learning*, peserta didik tidak akan merasa bosan dalam menerima materi yang diberikan pendidik. Selain itu, pendidik juga dituntut aktif dalam mengamati, dan mendemonstrasikan materi yang didesain dengan media digital (Susilo & Sofiarini, 2020). Masalah terbesar yang kini dialami civitas pendidikan adalah mewajibkan Pendidik melakukan proses belajar mengajar dari rumah. Maka guru atau pendidik dalam melakukan pembelajaran harus dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

5. Inovasi Teknologi Pembelajaran (Penggunaan Aplikasi Word Wall Website) pada mata pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh.

Inovasi Teknologi Pembelajaran dalam pembelajaran PAI diharapkan mampu membantu siswa mencapai tingkat pemahaman maksimal mengenai materi PAI. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pembelajaran yang berbicara seputar ajaran agama islam yang sesuai dengan landasan Al-Qur'an dan Al-Hadits. Pada sekolah umum (SD, SMP, SMA/SMK) PAI diajarkan sebagai mata pelajaran wajib yang memiliki bobot 4 jam pelajaran dalam seminggu (Maryam et al., 2020). Dan memerlukan strategi dan teknik yang efektif serta dinamis dalam penyampaian guna memberikan kemudahan pemahaman bagi peserta didik (Jaelani et al., 2020). Sehingga guru harus lebih cerdas dan lebih inovatif dalam menerapkan system pembelajaran tanpa tatap muka tersebut, Pembelajaran tanpa tatap muka dikenal dengan Istilah PJJ (Pembelajaran jarak Jauh) yang dapat memanfaatkan *e-learning* sebagai media yang menyenangkan.

Wordwall adalah Aplikasi berbasis *website* yang merupakan salah satu jenis alat peraga visual dengan tampilan yang menarik seperti game namun bermanfaat dan mampu digunakan dalam Pendidikan (Puspita & Muhajir, 2016). *Wordwall* ini biasanya digunakan untuk mendukung pengajaran kata-kata kunci dan terminologi khusus pada suatu materi pelajaran PAI (Umaro, 2021). Selain itu juga mampu membentuk kemandirian dalam membaca dan menulis dengan membangun kosakata dari suatu materi. Memberikan petunjuk visual dan referensi dalam mempelajari bahasa dan juga membantu siswa untuk mengingat hubungan antara kata dan konsep materi yang telah dipelajari. Inovasi Teknologi Pembelajaran PAI berbasis game ini ber-fokus pada template game "*Maze Chase*" yaitu game yang berjalan kesana kemari untuk mencari jawaban yang benar dan harus menghindari *enemy* atau musuh, maknanya siswa dituntut untuk bisa mengarahkan kursor pada jawaban yang benar dengan bantuan nyawa yang tersedia d template *Maze Chase* (Goldman, Ian. and Pabari, 2021). Misalnya : Terdapat fitur sambung kata, dan itu dapat diimplementasikan pada mata pelajaran PAI tema Surat-surat pendek, peserta didik diarahkan untuk menghafal kosa kata dalam surat-surat pendek pilihan kemudian pendidik memberikan pertanyaan dengan membuat quiz yang menyenangkan melalui fitur tersebut. Untuk pengerjaan hasil akhir nilai siswa, guru bisa melihat dari skor tertinggi atau mengurutkan sesuai abjad nama siswa, selanjutnya guru akan share link game template *Maze chase* melalui WAG masing-masing kelas. Info apapun tentang latihan game dan penggunaan aplikasi *wordwall* template *Maze Chase* guru dapat mengkomunikasikan melalui *classroom* yang telah dibuat. Berdasarkan penggunaan pembelajaran berbasis *website* menggunakan media *Wordwall* ini, guru dengan mudah mendapatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang luar biasa, siswa pun dapat berlatih secara mandiri disertai dengan suasana hati yang dirasakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Situasi darurat covid mengharuskan seorang pendidik untuk melakukan inovasi teknologi pembelajaran dengan sebaik-baiknya, penggunaan media dalam pembelajaran harus dilakukan oleh seorang pendidik, pendidik harus memiliki sebuah terobosan-terobosan yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan Aplikasi *Wordwall* berbasis *Website* merupakan solusi terbaik untuk memberikan pemahaman yang mendalam serta menelaah pelajaran Pendidikan Agama Islam secara menyeluruh.

Aplikasi *Wordwall* berbasis *website* juga memiliki peran penting dalam pembelajaran dan mampu mengasosiasikan perasaan fun dan tidak tertekan dalam mengerjakan soal ataupun latihan dalam proses pembelajaran. Selain itu aplikasi *wordwall* berbasis *website* juga mampu membentuk pengetahuan kolektif bagi siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas. Kelebihannya yakni Aplikasi *wordwall* tidak terbatas pada ruang kelas. Sedangkan keuntungannya dapat mempermudah mengembangkan pola pikir peserta didik, juga dapat membantu untuk mengembangkan fisik serta meningkatkan tingkat keterlibatan di ruang kelas dan gamifikasi menjadi alat bantu dalam aksesibilitas di dalam kelas.

REFERENSI

- Al-Hamdi, R. (2017). Ketika Sekolah Menjadi Penjara: Membongkar Dilema Pendidikan Masyarakat Modern. *The Journal of Society and Media*, 1(1), 11–34.
- Amelia, A., & Rudiansyah, R. (2021). *Digitalisasi dan Pembelajaran Bahasa di Era Digital*.
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*.
- Arifin, M., Nurdyansyah, I. R., & Fauji, I. (2019). Teaching Media Of Fiqh Magazine Model To Improve Prayer Understanding In Primary School Students. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8), 1820–1825.
- 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.
- Atsani, K. H. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19:(Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri–Cikarang Barat–Bekasi). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218.
- Chadidjah, S., Kusnaty, A., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Pembelajaran PAI: Tinjauan Analisis Pada Pendidikan Dasar Menengah dan Tinggi. *Al-Hasanah: Islamic Religious Education Journal*, 6(1), 114–124.
- Creswell, J. W. (n.d.). 3.1 Desain Penelitian 3.1. 1 Pendekatan Penelitian. *INDRI PRIMAYENTI NIM. 11643201377*, 24.
- Dini, J. (2021). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686–697.
- Fadhillah, N., Khoriyah, R., & Muhlshotin, M. (2022). Efektivitas Model Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2542–2546. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.698>

- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99.
- Farhaniah, S., Jailani, S., & Fatmawati, K. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Ghasya, D. A. V., Salimi, A., & Pranata, R. (2021). Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Numeracy*, 8(1), 41–57.
- Goldman, Ian. and Pabari, M. (2021). Inovasi pemanfaatan Wordswall sebagai media game based learning untuk Bahasa arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education Volume*, 05(01), 151–168.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar mandiri: Pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Imanuddin, M. H. (2020). *Sistem Informasi Penerimaan Dan Seleksi Siswa Baru Berbasis WEB Pada SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin*. Universitas Islam Kalimantan MAB.
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan media online dalam proses kegiatan belajar mengajar pai dimasa pandemi covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 8(1), 12–24.
- Kurniawati, M., & Fitriani, Y. (2021). Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Lidinillah, D. A. M., & Abdul, D. (2013). Perencanaan Strategis Untuk Organisasi Kemahasiswaan. *Materi Latihan Kepemimpinan, UPI, Tasikmalaya*.
- Lubis, M., & Yusri, D. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19). *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–18.
- Lubis, M., Yusri, D., & Gusman, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19). *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.1>
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.
- Muchlis Solichin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Discovery dalam Pendidikan Agama Islam. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 215–231.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.

- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Nurmukhametov, N., Temirova, A., & Bekzhanova, T. (2015). The Problems of Development of Distance Education in Kazakhstan. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, 15–19.
- Nurrahmawati, R. (2021). Dampak Work From Home pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal At-Tarbiyah STAI Alghazali Bone*, 12(1).
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30–36.
- Pitoyo, A. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Produktif Berbasis Cooperative Learning: Sebuah Eksperimen Model Pembelajaran Brain dan Investigasi Kelompok. *Diksi*, 28(2), 171–178.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Purnamasari, I., Widayatsih, T., & Fitriani, Y. (2022). Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12902–12914.
- Puspita, E., & Muhajir, R. (2016). Teaching Vocabulary through Word Wall: A Qualitative Study Conducted at the Fifth Grade Students of a Public Elementary School in Bogor. *English Journal*, 8(1), 9–20.
- Qowaid, D. (2007). *Inovasi Pembelajaran PAI*. Jakarta: Pena Citrasatria.
- Rif'atul Khoriyah, Cholifah, N. L. N. (2022). Implementasi Metode 3T + 1M Program Tahfidh Juz Amma untuk Meningkatkan Motivasi Menghafal Peserta Didik di SDN 2 Tawangrejo Lamongan. *PIONIR : Jurnal Pendidikan*, 11(3), 16–30.
- Rimbarizki, R., & Susilo, H. (2017). Penerapan pembelajaran daring kombinasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik paket C vokasi di pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *J+ Plus Unesa*, 6(2).
- Rosyad, A. M. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Muhammadiyah Se-Kabupaten Indramayu. *Al-Afkar. Journal for Islamic Studies*, 4.
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis Learning and Inovation Skills Mahasiswa PAI Melalui Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Conciencia*, 19(2), 112–131.
- Rusyan, A. T., Winarni, W., & Hermawan, A. (2020). *Seri pembaharuan pendidikan membangun kelas aktif dan inspiratif*. Deepublish.
- Sa'adiyah, S., & Farhurohman, O. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 37–50.
- Salsabila, N., & Muhid, A. (2021). Efektivitas Pendekatan STEAM Berbasis Parental Support untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Belajar Dari Rumah selama masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 247–253.
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163.

- Sari, W. I. Y. (2021). Wordwall sebagai Media Belajar Interaktif Daring dalam Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Akademika*, 10(1), 1–15.
- Septantiningtyas, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 131–135.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20–30.
- Setyowati, R. D. N., Amala, N. A., & Aini, N. N. U. (2017). Studi pemilihan tanaman revegetasi untuk keberhasilan reklamasi lahan bekas tambang. *Al-Ard: Jurnal Teknik Lingkungan*, 3(1), 14–20.
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2).
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Sumar, W. T., & Razak, I. A. (2016). *Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Soft Skill*. Deepublish.
- Supriadi, D., & Sa'ud, U. (2017). The effectiveness of implementing information and communication technology on student academic services (A case study in Bandung Institute of Technology for the 2015-2016 period). *International Journal of Education*, 9(2), 139–148.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173.
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79–93.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215.
- Umoro, I. (2021). *Problematika pembelajaran daring masa pandemi Covid-19 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi peserta didik di SMP Negeri 23 Surabaya*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Voogt, J., Fisser, P., Pareja Roblin, N., Tondeur, J., & van Braak, J. (2013). Technological pedagogical content knowledge—a review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(2), 109–121.
- Weni, D. M., & Isnani, G. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis blog. *JPBM (Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen)*, 2(2), 114–122.
- Wojowasito, S., Poerwadarminta, W. J. S., & Gaastra, S. A. M. (1972). *English/Indonesian language dictionary*.
- Yaumi, M. (2015). *Model Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran: Suatu Pengantar*. Makassar: Alauddin University Press.