

## Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online *Game Wordwall* Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era *New Normal*

**Tika Nurul Hidayati**

SMPN 3 Bengkulu Tengah  
[tikanurul086@gmail.com](mailto:tikanurul086@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis efektifitas pengembangan media belajar online *game wordwall* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam atau disingkat PAI materi makanan dan minuman halal dan haram di era *new normal*. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket online melalui link google *form*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 8A SMPN 3 Bengkulu Tengah sebanyak 24 responden dipilih dengan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media belajar *game wordwall* sebesar 91,11%. Respon siswa terhadap layout *game wordwall* masuk pada kategori baik (89,2%). Respon siswa terhadap kemenarikan dan kesesuaian materi masuk pada respon sangat positif (91,76%). Dari temuan penelitian yang didapat, kendala terbesar dari penggunaan game ini adalah terletak pada tipe layar android yang dimiliki siswa, semakin kecil layar maka tampilan gambar dan tulisan juga kecil. Namun secara keseluruhan penggunaan *game wordwall* sangat efektif dan menarik digunakan dalam pembelajaran PAI materi makanan dan minuman halal dan haram.

**Kata Kunci :** *Game Wordwall*, Kuesioner; Media Belajar; *New Normal*, PAI

### Pendahuluan

Diketahui bahwa hampir dua tahun lebih semenjak dunia dilanda pandemi Covid-19 dimana segala urusan manusia terbatas dan wajib mengikuti protocol kesehatan. *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV-2) atau lebih terkenal dengan sebutan virus Covid-19 merupakan spesies baru dari varian virus corona penyebab penyakit yang menular melalui pernafasan. Virus ini pertama kali ditemukan di Kota Wuhan, China, dengan menulari lebih dari delapan ribu penduduk disana dan tercatat lebih dari tiga ribu orang meninggal dunia. Kasus kematian di Indonesia pun terkonfirmasi sebanyak lebih dari 90-ribu orang terinfeksi, dengan kematian lebih dari empat ribu kasus (Sari et al., 2021).

Pandemi Covid-19 bersama para turunan mutasinya baik di Indonesia bahkan dunia telah menjadi endemi. Dimana hidup haruslah siap berdampingan dengan Covid-19 serta diberlakukannya fase *new normal*. Menurut Jumirah et al., (2021) kondisi *new normal pandemic covid-19* merupakan fase tatanan kehidupan baru dimana segala aktifitas harus sesuai dengan ketentuan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya lonjakan virus.

Hal ini berdampak pada ketidakstabilan dari berbagai bidang dan aspek kehidupan, terutama bidang pendidikan. Setelah kejadian luar biasa pandemic covid-19, saat ini memasuki era *new normal*, namun dalam dunia pendidikan membangun efektifitas pembelajaran masih tetap sulit terlaksanakannya. Ditambah kurang kondusifnya pembelajaran dikarenakan naik turun lonjakan yang terjangkau covid-19, sehingga selalu terjadi perubahan-perubahan kebijakan yang membuat dunia pendidikan pun kewalahan untuk menyesuaikannya. Terkadang masuk full siswa siswi 100%, terkadang harus dipisah yang masuk kelas dibagi menjadi 50%-50%. Tentu saja proses belajar-mengajar ini menjadi kurang efektif.

Dalam sebuah proses pembelajaran dikatakan efektif apabila guru dapat mengembangkan informasi materi yang ada sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik, aktif, dan mudah untuk diingat serta tidak membosankan (Nabila et al., 2021). Guru memiliki tugas dan kewenangan yang wajib dilakukan sebelum kelas berjalan baik secara daring maupun tatap muka. Tugas tersebut yakni merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan penilaian baik itu dari hasil maupun proses pembelajaran yang dilakukan (Nupus et al., 2021). Seluruh perencanaan dan aplikasi dari rencana pembelajaran penting untuk dilakukan termasuk dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau sering disingkat dengan PAI adalah suatu usaha ataupun upaya untuk meningkatkan keilmuan pada salah satu komponen pelajaran penting disetiap jenjang pendidikan yang berkaitan dengan aspek kehidupan yakni PAI. PAI merupakan pelajaran umum terdapat di sekolah negeri maupun swasta yang mempunyai posisi utama dalam membentuk prilaku dan akhlak terpuji siswa. Terdapat dua hal yang menjadi dasar bagi pendidikan agama Islam yaitu dasar religious dan dasar yuridis. Dasar religious bersumber dari ajaran Islam yang ada di Al-Qur'an dan Hadist. Dasar yuridis adalah dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari UU yang berlaku di Indonesia (Salsabila et al., 2021).

Mengingat pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu unsur pendidikan penting yang harus diterima peserta didik, untuk itu diperlukan media yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran di era new normal ini salah satunya penggunaan media pembelajaran berbasis online yakni *Game wordwall*. *Game wordwall* ini menjadi salah satu *game based learning* yang memanfaatkan permainan digital dalam proses pembelajarannya. *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran menggunakan game elektronik untuk penyampaian tujuan pembelajaran dan salah satu aplikasi yang sering digunakan yakni *game wordwall*. *Game word wall* adalah sebuah web aplikasi yang berisi game berbasis kuis edukatif dan interaktif yang menarik. Aplikasi ini dapat dijadikan sumber belajar, alat penilaian, dan media yang dapat dimainkan dengan mudah bagi peserta didik. *Wordwall* menyediakan contoh-contoh hasil kreatifitas guru-guru sehingga memudahkan user baru untuk menggunakan dan mengkreasikan bahan yang disediakan pada pengembangan media tersebut (Shiddiq, 2021).

Usaha-usaha dalam membangun keefektifan suatu pembelajaran terus dikembangkan terutama di kondisi *new normal*. Dalam berbagai problematika yang sedang terjadi saat ini, guru dan siswa dituntut untuk mampu menggunakan teknologi-teknologi guna mendukung tersampainya tujuan pembelajaran. Sehingga dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektifitas pengembangan media pembelajaran online berbasis *game wordwall* menggunakan angket persepsi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, materi mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram kelas 8 di era *new normal* pada saat ini.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis efektifitas pengembangan media pembelajaran online berbasis *game wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, materi mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram kelas 8 di era *new normal*. Penelitian ini dipersiapkan pada bulan Januari, dan dilaksanakan pada bulan Maret 2021. Populasi penelitian yakni seluruh peserta didik kelas 8

SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah. Sampel yang akan menjadi responden adalah kelas 8A yang terdiri dari 24 siswa. Partisipan atau sampel dipilih dengan teknik purposive sampling. Peneliti menetapkan beberapa pertimbangan maupun kriteria yang harus terpenuhi oleh sampel-sampel yang akan berpartisipasi dalam penelitian ini. Alasan lainnya, karena peneliti cukup intens berinteraksi dengan kelas 8A, dan materi telah selesai disampaikan, serta sangat mengetahui kondisi tiap siswa sehingga akan sangat mudah dalam pengambilan dan pengolahan data.

Instrument penelitian ini menggunakan angket yang dibagikan secara online melalui laman google form dengan model skala likert untuk melihat nilai yang diambil dari skor rata-rata (mean). Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang telah tersedia pertanyaan-pertanyaan dan pilihan jawaban berupa sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Crewell, 2012). Butir pertanyaan yang diberikan adalah yang berkaitan dengan layout maupun isi materi dalam *game wordwall*.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Analisis persepsi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran online berbasis *game wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, materi mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram pada kelas 8a yang berjumlah 24 orang dapat dilihat pada Tabel 1. Setiap butir pertanyaan memiliki 4 alternatif jawaban dan memiliki skor nilai yaitu sangat setuju (skor 4), setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2) dan sangat tidak setuju (skor 1).

Tabel 1. Analisis Persepsi Siswa Terhadap *Game Wordwall* Materi Makanan Halal Dan Haram

No	Butir Angket	Skor Rerata	Indikator
<b>Layout</b>			
1	Game Word Wall mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	91,7%	Baik
2	Narasi, Gambar, dan audio tidak mengganggu pemahaman Saya dalam belajar	86,4%	Baik
3	Ukuran tulisan, gambar, dan animasi sesuai dan tidak mengganggu dalam pemahaman materi	88,54%	Baik
4	Animasi, gambar dan tulisan pada Materi makanan dan minuman halal dan haram menggunakan Game Word Wall jelas dan menarik untuk dimainkan	92,71%	Baik
5	Multimedia pembelajaran dapat dijalankan tanpa memerlukan bantuan software maupun hardware tambahan	85,41%	Baik
6	Petunjuk operasional penggunaan media Game Word Wall tersedia dengan jelas	90,6%	Baik
<b>Materi</b>			
7	Permainan ini membuat Saya lebih mudah mengingat berbagai jenis makanan dan minuman Halal dan Haram serta alasannya	96,87%	Baik

8	Game Word Wall yang ditampilkan sesuai dengan materi pelajaran Makanan dan Minuman Halal dan Haram	95,8%	Baik
9	Materi pelajaran dalam game dapat di review ulang sehingga memberikan kesempatan untuk melihat jawaban yang benar	90,6%	Baik
10	Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dengan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa	89,6%	Baik
11	Media game Word Wall dapat membantu Siswa menerima materi dengan baik dan mudah dipahami	93,75%	Baik
12	Game Word Wall yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran dan terdapat variasi soal dalam game yang menarik untuk dimainkan	89,6%	Baik
13	Game Word Wall materi makanan dan minuman halal dan haram secara keseluruhan dapat memotivasi Saya dalam mengikuti pembelajaran	93,75%	Baik
14	Materi cocok, tepat dan lebih baik disajikan dengan media pembelajaran menggunakan Game Word Wall	88,5%	Baik

Grafik analisis efektifitas pengembangan media pembelajaran online berbasis *game wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, materi mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram kelas 8 di era new normal dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. respon siswa terhadap *game wordwall* materi makanan halal dan haram

Dari hasil analisis pada table yang memperlihatkan butir pertanyaan pada angket beserta skor yang didapat memberikan keterangan bahwa point rata-rata masuk ke dalam kategori sangat baik dengan total point seluruhnya adalah 91,11%. Dimana nilai dengan jarak terendah adalah 0% dan tertinggi adalah 100% memiliki interval atau rentang nilai sebanyak 23 dari rumus interval yang tersedia. Sehingga interpretasi dari skor yang didapat berdasarkan interval yakni rentang nilai yang mencapai angka lebih dari 78 termasuk kategori sangat baik; skor dari 54 hingga 77 termasuk cukup dan apabila dibawah 53 termasuk kategori kurang.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak 66,8 % anak sangat setuju mengenai pembelajaran yang dilakukan, 27% setuju, 4% tidak setuju dan sebanyak 2%

memilih sangat tidak setuju. Respon positif tertinggi terdapat pada butir pertanyaan nomer 8 dimana 87,50% anak memilih sangat setuju untuk kategori bahwa materi dengan menggunakan *game wordwall* ini lebih mudah diingat. Respon negative muncul pada butir pertanyaan nomer 2 dan 4 masing-masing dengan skor 4,2% dipilih anak sangat tidak setuju dan tidak setuju mengenai layout yang ditampilkan mereka menganggap kurang menarik dan kurang paham dengan kegiatan *game* yang harus dilakukan.

### ***Pembahasan***

Dalam dunia pendidikan terutama pada kegiatan belajar mengajar tentu kita tidak jauh dari suatu masalah, tanpa terkecuali untuk pembelajaran pendidikan agama Islam atau disingkat PAI. Ada beberapa problem didapati dalam kegiatan pembelajaran antara lain keterbatasan sumber belajar, alokasi waktu, dan keterbatasan dana yang tersedia, namun di era *new normal* setelah terjadinya pandemic covid-19 ini permasalahan baru mulai bermunculan. Namun perlu diketahui bahwa setiap permasalahan yang terjadi, tentu ada penyelesaiannya, jika kita dapat memperoleh solusinya, maka dapat mempermudah proses belajar serta bisa memberikan hasil yang lebih optimal (Laily, 2021).

Suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas baik itu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam tentu ada tujuan yang ingin dicapai oleh seorang guru untuk para siswa-siswinya. Untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam tersebut diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam memiliki faktor yang dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran, baik dari faktor pendidik, peserta didik, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan.

Oleh sebab itu untuk memecahkan problematika pembelajaran pendidikan agama Islam dibutuhkan seorang guru haruslah berinisiatif untuk dapat mengembangkan keahlian yang ia miliki untuk membantu siswa mendapatkan hak-haknya. Seorang guru yang tidak hanya mengajar saja, melainkan juga wajib memberikan banyak pengaruh kedalam setiap lini kehidupan para peserta didik yang diamanahkan kepadanya. Sehingga dapat mengubah kepribadian peserta didik menjadi lebih baik dan bijaksana. Selain itu, seorang guru yang di gugu dan ditiru terus berusaha untuk memberikan motivasi maupun dorongan kepada anak didiknya agar lebih bersungguh-sungguh dalam belajar, dengan begitu tujuan dari pembelajaran dapat terwujud. Penerapan skill yang harus dimiliki oleh guru saat ini salah satunya adalah pengembangan berbagai metode maupun media belajar dengan menggunakan teknologi *e-learning*.

Pemanfaatan teknologi *e-learning* berbasis game menggunakan aplikasi *wordwall* menjadi salah satu alternative media pembelajaran yang digunakan selama era *new normal* dalam rangka melihat hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan survey untuk menganalisis keefektifan pembelajaran selama *new normal* dengan media game *wordwall*. Game *wordwal* disebarkan melalui link pada grup whatsapp kelas. Siswa dapat memainkan game melalui android yang dimiliki.

Angket respon siswa diberikan pada kelas VIII A yang berjumlah 24 siswa melalui link google form secara online. Angket ini dibagikan guna meneliti dan mengamati dua bagian, yakni dari sisi keefektifan layout dan kesesuaian materi. Adapun tanggapan peserta didik mengenai layout yang ada di dalam game *wordwall* memiliki respon yang bervariasi dari data yang didapat yakni dengan rerata skor 89,2%. Sedangkan persepsi siswa terhadap kemenarikan dan kesesuaian

materi yang ditampilkan dalam game wordwall mendapat kesan yang positif dengan skor mencapai 91,76%.

Pada butir soal mengenai layout yang ditampilkan berkenaan dengan pengoperasian aplikasi program yang dijalankan sangat sederhana dan mudah tanpa perlu mendownload tambahan software maupun meminta terlalu banyak memori didalam penggunaannya terdapat pada butir nomer 1 dan 5. Respon siswa dalam menanggapi butir nomer 1 mengenai kemudahan dalam pengoperasiannya mendapat respon sangat setuju mencapai 64% dan memilih untuk setuju sebanyak 24%. Selain itu butir ke-5 bahwa penggunaan game wordwall tak perlu menambahi software maupun hardware tambahan mendapat respon sangat setuju sejumlah 40%; dan setuju sebanyak 42%. *Game wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang tidak memerlukan akun khusus dan dapat dengan mudah diakses melalui *web browser* sehingga relative sering digunakan (Purnamasari et al, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* menjadi salah satu alternative pembelajaran yang mudah untuk digunakan bagi siswa-siswi sekolah menengah pertama.

Respon siswa terhadap butir pertanyaan nomer 2 dan 4 mulai bervariasi. Butir angket mengenai narasi, gambar dan audio tidak mengganggu pemahaman dalam belajar sebesar 86,4%, dimana yang memilih sangat setuju sebesar 58,3%; setuju skor sebesar 33,30%; tidak setuju sebesar 4,20%; dan sangat tidak setuju sebanyak 4,20%. Begitu pula pada butir no 4, walau mendapat skor mencapai 90% namun memiliki jawaban yang bervariasi dengan rerata skor 92,71%. Respon siswa terhadap pertanyaan mendapat skor pada pilihan sangat setuju sebesar 79,1%; respon setuju sebesar 12,50%; respon tidak setuju sebanyak 8,40%. Respon yang bervariasi ini mendapat perhatian khusus dimana kami mewawancarai siswa yang memilih respon negative tersebut untuk menanyakan perihal yang terjadi selama kegiatan game bersama wordwall.

Dari hasil penelusuran dan wawancara sederhana dimana ada anak yang memilih tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Hal ini dikarenakan fungsi Hp yang kurang optimal. Ukuran layar game disesuaikan dengan bentuk handphone. Apabila layar handphone kecil maka gambar, tulisan maupun tampilan juga mengecil. Hal ini membuat siswa terganggu dalam proses pengerjaan kuis. Penemuan permasalahan ini menjadi bahan perbaikan untuk kedepannya. Sehingga nanti game wordwall akan dibuat menjadi beberapa versi, sehingga kemunculan materi kuis maupun pertanyaan yang ditampilkan di game dapat dengan jelas dimainkan menggunakan produk android berbagai tipe ukuran atau inc.

Butir pertanyaan nomer 7 dimana petunjuk operasional penggunaan media game wordwall dapat dipahami dan tersedia dengan jelas. Para siswa sepakat akan hal ini dimana respon positif dengan kategori baik mendapat skor 90,6%. Dan sebanyak 62,50% memilih sangat setuju; 37,50% memilih setuju. Hal ini dibuktikan dengan skor nilai yang mereka dapatkan dalam game cukup besar. Selain itu ketika link disebar, dan mereka mulai memainkan game pada android tidak terdapat pertanyaan mengenai alur permainan. Para siswa dapat menjalankan dan memahami alur pengoperasian aplikasi dengan baik.

Butir soal nomer 8 hingga 15 menyajikan pertanyaan yang berkaitan dengan kesesuaian materi terhadap game yang dimainkan. Skor didapat sebesar 91,76% dan masuk pada kategori baik. Ditilik dari hasil setiap butir pilihan jawaban bahwa sebesar 72,39% siswa merespon baik dan memilih sangat setuju bahwa materi yang dimainkan sesuai dengan materi. Skor 27,61% pada

butir jawaban setuju dipilih oleh siswa karena menganggap bahwa game ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Butir soal no-8 dan no-10 dimana peserta merespon positif bahwa game ini membuat mereka lebih mudah mengingat jenis makanan dan minuman halal dan haram, hal itu karena pada game wordwall siswa dapat me-review ulang sehingga memberi kesempatan untuk melihat dan mengetahui jawaban benar dan salah berulang. Skor yang didapat pun sangat tinggi untuk butir pertanyaan no-8 yang memilih sangat setuju sebesar 87,50%; dan butir no-10 sebesar 62,50%. Untuk pilihan setuju skor yang didapat untuk butir no-8 sebesar 12,50% dan no-10 sebesar 37,50%.

Angket pertanyaan no-9, 12, dan 13 berkaitan dengan kesesuaian tujuan materi dan isi materi yang menarik untuk peserta didik mainkan. Setiap pilihan jawaban mendapatkan skor dengan kategori baik dimana secara berurutan skor didapat adalah 95,8%, 93,75%, dan 89,6%. Dari hasil penelusuran wawancara terbuka kepada beberapa peserta didik terhadap *game wordwall* ini, ditemukan bahwa mereka tertarik melihat gambar-gambar hewan, makanan dan minuman. Dan sangat penasaran mengetahui kehalalan dari gambar hewan, makanan dan minuman yang disertai dengan alasan kenapa makanan minuman tersebut halal maupun haram. Sehingga menunjang untuk butir soal no-11 dimana terjadi interaksi positif antara media pembelajaran berbasis game dengan karakteristik siswa.

Butir no-14 dan 15 memiliki skor secara berturut-turut yakni sebesar 93,75% dan 88,5%. Kedua butir pertanyaan ini masuk pada kategori baik dimana siswa yang memilih sangat setuju yakni, 79,20% dan 75%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa setuju untuk penggunaan media *game wordwall* ini sangat cocok dengan materi yang membuat peserta didik termotivasi untuk memainkannya. Perlu diketahui bahwa dalam satu aplikasi *game wordwall* tersedia berbagai jenis game yang dapat peserta didik pilih dan mainkan berulang-ulang. Sehingga siswa tidak bosan hanya terpaku pada satu game saja. Walaupun memiliki soal kuis yang sama namun permainan game yang ditampilkan disajikan secara berbeda pada setiap pilihan game yang dapat dipilih didalam aplikasi.

Era new normal ini menjadikan guru untuk lebih inovatif dalam pengembangan berbagai keahlian demi mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pun harus tercapai dengan efektif maka diperlukan berbagai pertimbangan sebelum kelas dimulai. Persiapan, perencanaan, dan rancangan yang memotivasi dan menarik dalam pembelajaran juga harus dipikirkan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. *Game wordwall* merupakan salah satu media yang memudahkan siswa untuk mengenal dan memahami materi terutama pada penelitian ini yakni mengenai makanan dan minuman halal dan haram mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Agama Islam adalah agama yang tidak menutup diri terhadap perkembangan teknologi. Berdasarkan keefektifan media online *game wordwall* yang digunakan, maka sudah seharusnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dapat memanfaatkan media ini dan mulai mengubah model pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi berbasis teknologi (Jaelani et al, 2020).

Memasuki era *new normal* setelah pandemic covid-19 sangat memberikan corak pada proses pembelajaran di Indonesia, terutama pada PAI. Selain guru, siswa juga dituntut untuk bisa mengikuti keseluruhan proses pembelajaran dengan baik sehingga mendapat hasil belajar yang

maksimal. Orang tua juga dituntut untuk selalu memberikan bantuan materil, motivasi, dorongan dan pengawasan terhadap anak (Pratami et al, 2020).

Peran pendidikan agama khususnya pendidikan agama Islam sangat strategis. PAI merupakan sarana transformasi pengetahuan dalam aspek kognitif keagamaan, dimana norma serta nilai moral untuk membentuk sikap (Afektif), yang berperan dalam mengendalikan perilaku (psikomotorik) sehingga tercipta kepribadian manusia seutuhnya. PAI diharapkan mampu menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa dan berakhlak mulia dari berbagai lini materi yang didapat selama bangku sekolah (Mansir et al, 2020).

## **Kesimpulan**

Hasil angket online yang dibagikan melalui google *form* pada responden kelas 8A SMPN 3 Bengkulu Tengah yang berjumlah 24 siswa untuk melihat tanggapan siswa terhadap penggunaan media belajar online game wordwall mata pelajaran PAI. Nilai rerata respon siswa terhadap *game wordwall* dalam pembelajaran PAI sebesar 91,11% masuk dalam kategori sangat baik. Respon siswa terhadap layout game wordwall masuk kategori baik dengan persentase 89,2%. Respon siswa terhadap kemenarikan dan kesesuaian materi masuk pada respon sangat positif yakni 91,76%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game wordwall sangat efektif digunakan dalam pembelajaran PAI materi makanan dan minuman halal dan haram.

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat peneliti berikan adalah: 1) diharapkan guru dapat menyesuaikan butir pertanyaan game pada kuis yang diberikan agar tampilan layout tidak terlalu kecil; 2) guru bersama pihak sekolah dapat memaksimalkan pengadaan *wi-fi* di sekolah; 3) guru mengupayakan pembelajaran tatap muka di era new normal walau sangat terbatas namun efektif.

## Bibliografi

- Andopa, Alpaqih, H. Hardivizon, dan Nurma Yunita. "The Meaning of Nafs in the Qur'an Based on Quraish Shihab's Interpretation." *AJIS: Academic Journal of Islamic Studies* 3, no. 2 (2018): 139–62. doi:10.29240/ajis.v3i2.578.
- Creswell, J. W. 2012. *Educational research: planning conduction, and evaluating quantitative and qualitative research*. Educational research, Vol.4. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Firdausiyah, Umi Wasilatul, dan Hardivizon Hardivizon. "Ideologi Bencana Dalam Perspektif Al-Qur'an: Analisis Kata Fitnah Pada Surah Al-Anbiya[21]:35 Dengan Teori Ma'na-Cum-Maghza)." *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al- Qur'an dan Tafsir* 6, no. 2 (31 Desember 2021): 83–94. doi:10.15575/al-bayan.v6i2.13839.
- Hardivizon, H. "Metode Pembelajaran Rasulullah SAW (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis)." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2017): 101–24. doi:10.29240/bjpi.v2i2.287.
- Hardivizon, H., dan A. Anrial. "Tinjauan Terhadap Upaya STAIN Curup Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al-Qur'an Mahasiswa." *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan* 1, no. 1 (2016): 67–86. doi:10.29240/jf.v1i1.65.
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. 2020. *Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Pai Dimasapandemi Covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online)*. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*: 8(1), 12-24
- Jumirah, Sari, P.A., Kusnadi, E., & Oktaviani, A. 2021. *Analisis Kesadaran Lingkungan Siswa Sekolah pada Kegiatan Green-Chemistry Dalam Kondisi New Normal Pandemi Covid-19*. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*: 2(2), 40-48
- Kisworo, Budi, dan H. Hardivizon. "Telaah Leksikal, Gramatikal, dan Kontekstual Terhadap Makna Kata Syahida pada QS. al-Baqarah ayat 185." *AL QUDS : Jurnal Studi Alquran dan Hadis* 4, no. 1 (2020): 163–80. doi:10.29240/alquds.v4i1.1473.
- Laily, Nujumul. 2021. *Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Masa Pandemi Covid-19*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*: 3(4), 1437-1445
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). *Optimasi Peran Guru Ideal dalam Pembelajaran Fiqh di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*: 5(2), 97-105
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nahar, Syamsu, Suhendri, Zailani, dan Hardivizon. "Improving Students' Collaboration Thinking Skill Under the Implementation of the Quantum Teaching Model." *International Journal of Instruction* 15, no. 3 (2022): 451–64.
- Nupus, H., Triyogo, A., & Valen, A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar*. 5(5), 3279–3289.

- Pratami, F., & Siregar, S. D. (2020). Optimalisasi Peran Guru Pai Terhadap Hasil Belajar Siswa Masa Pandemi Covid-19. *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*: 1(1), 25-35
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*: 3(1), 70-77
- Salsabila, U. H., Agustin, A., Safira, F., Sari, A., & Sundawa, A. (2021). Manfaat Teknologi Bagi Mata Peajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*: 2(1), 125-132
- Sari, P. A., Jumirah., & Oktaviani, A. D. (2021). Analisis Pembelajaran Daring dan Penggunaan Quizizz Selama Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Karakter*: 2(1), 1-9
- Shiddiq, Jamaluddin. (2021). Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game-Based Learning untuk Bahasa Arab. *Jalie*: 5(1), 151-169
- Sholihin, Muhammad, Hardivizon Hardivizon, Deri Wanto, dan Hasep Saputra. "The Effect of Religiosity on Life Satisfaction: A Meta-Analysis." *HTS Teologiese Studies / Theological Studies* 78, no. 4 (2022): 10. doi:10.4102/hts.v78i4.7