

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 12, Desember 2024, p. 37-41
Licensed By Cc By-Sa 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14531662>

Implementasi Model Kemp Dalam Penggunaan Quiz Wordwell Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran PAI

Jasiah¹, Muhamad Galih Riskiawan²

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

E-mail: jasiah@iain-palangkaraya.ac.id muhamadriskiawan45@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to increase students' activeness in learning Indonesian through the utilization of Wordwall media and the application of the Kemp model. The method used in this research is literature study, in which researchers rely on various reference sources to collect data. This research relies on books, dictionaries, journals, magazines, and other sources without the need to make direct observations in the field. Based on the results of research conducted by the author through literature review, there is a solution to the problems raised, namely the application of the Kemp model in the use of Quiz Wordwall media to increase student activeness in learning Islamic Religious Education (PAI). Kemp's model, as a flexible learning design, is very relevant to be used together with Quiz Wordwall, because it can increase student participation. The use of this technology makes learning more interesting, interactive, and in accordance with the learning characteristics of today's students. In addition, it makes it easier for teachers to design an effective, efficient, and quality learning process.

Keywords: Wordwall, Kemp Model, PAI

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media Wordwall dan penerapan model Kemp. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, di mana peneliti mengandalkan berbagai sumber referensi untuk mengumpulkan data. Penelitian ini mengandalkan buku, kamus, jurnal, majalah, dan sumber lainnya tanpa perlu melakukan observasi langsung di lapangan. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan melalui kajian pustaka, terdapat sebuah solusi terhadap permasalahan yang diangkat, yaitu penerapan model Kemp dalam penggunaan media Quiz Wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model Kemp, sebagai desain pembelajaran yang fleksibel, sangat relevan digunakan bersama dengan Quiz Wordwall, karena dapat meningkatkan partisipasi siswa. Penggunaan teknologi ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa masa kini. Selain itu, hal ini memudahkan guru dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan berkualitas.

Kata Kunci: Wordwall, Model Kemp, PAI

Article Info

Received date: 19 November 2024

Revised date: 27 November 2024

Accepted date: 10 December 2024

PENDAHULUAN

Proses interaksi antara peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar dikenal sebagai pembelajaran. Pembelajaran yang efektif harus memperhatikan karakteristik, kebutuhan, dan minat peserta didik, serta mampu mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif mereka.

Seiring dengan perkembangan zaman, berbagai tantangan dalam dunia pendidikan terus muncul. Salah satu masalah yang sering ditemui adalah adanya perbedaan karakteristik antara peserta didik, yang sering kali menyebabkan kebingungan bagi guru dalam memulai proses pembelajaran. Situasi ini sering berujung pada metode yang kurang efektif, seperti langsung meminta siswa untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) atau soal-soal di buku paket.

Selain itu, perubahan kurikulum, baik yang terkandung dalam Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka, juga membawa tantangan tersendiri bagi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Jika guru tidak dapat merencanakan kedua aspek tersebut dengan baik, maka kompetensi peserta didik tidak akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model Kemp adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, karena mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pendekatan ini terdiri dari empat tahapan, yaitu orientasi masalah, pembuatan model matematika, penyelesaian model PAI, dan penyajian hasil. Dengan menggunakan Model Kemp, peserta didik dapat memecahkan masalah PAI secara sistematis dan logis, serta menerapkan konsep yang relevan. (Wicaksono et al. 2024)

Media yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan kondisi serta situasi di sekolah. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Wordwall. Wordwall adalah platform interaktif yang menawarkan berbagai fitur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas.

Aplikasi ini menyediakan beragam fitur seperti kuis, permainan menjodohkan, mencocokkan pasangan, anagram, pengacakan kata, pencarian kata, dan pengelompokan. Dengan akses melalui smartphone, laptop, atau tablet, Wordwall memudahkan guru dan siswa untuk belajar di kelas dengan lebih efektif.

Selain itu, Wordwall juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan template yang ada sesuai dengan kebutuhan mereka, termasuk penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. Terdapat juga fitur gratis yang memungkinkan pengguna mengakses hingga lima permainan dalam satu akun, menjadikan Wordwall tetap dapat digunakan secara gratis. Dengan beragam fitur yang tersedia, penggunaan Wordwall dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Untuk menyelenggarakan pembelajaran PAI yang ideal, diperlukan kurikulum yang efektif yang mempertimbangkan berbagai aspek teknis, serta pendekatan dan metode pengajaran yang dilakukan oleh pendidik. Hal ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Peneliti menyarankan desain pembelajaran dengan Model Kemp, yang dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga kompetensi peserta didik dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan. (Sitohang, Simanjuntak, 2024)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kepustakaan atau studi literatur dimana peneliti mengandalkan berbagai literatur untuk memperoleh data penelitian dan menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang dihasilkan berupa kata atau deskripsi. Penelitian kepustakaan atau penelitian literatur adalah penelitian yang tempat kajiannya adalah pustaka atau literatur. Pada penelitian ini, penelitian dilakukan dengan memanfaatkan kajian-kajian yang mana serupa atau berhubungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Model Kemp

Model pembelajaran Kemp diperkenalkan oleh peneliti asal New York, Jerold E. Kemp, pada tahun 1974. Model ini digambarkan dalam bentuk lingkaran atau elips yang mencerminkan adanya prosedur berkesinambungan dalam penyelenggaraan pendidikan. Dengan taksonomi yang berorientasi pada aktivitas dan individual, model ini memfasilitasi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan efisien di dalam kelas.

Daryanto (dalam Harsanti dan Lathifah) berpendapat bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk, baik itu manusia, lingkungan, maupun benda, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan demikian, media ini berperan penting dalam membangkitkan minat dan perasaan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. (Putri Fajri Ma'wa and Panca Dewi Purwati 2024)

Ciri-ciri khusus model Kemp dalam desain pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berfokus pada empat unsur dasar perencanaan pembelajaran. Keempat unsur ini menjawab pertanyaan-pertanyaan penting berikut:

- 1) Untuk siapa program ini dirancang? Yaitu, untuk siswa.
- 2) Kemampuan apa yang ingin mereka pelajari? Ini merupakan tujuan pembelajaran.
- 3) Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan yang dapat dipelajari? Ini berkaitan dengan metode yang digunakan.

- 4) 4) Bagaimana cara Anda menentukan tingkat penguasaan pembelajaran yang sudah dikuasai oleh siswa?(Rahmi and Huda 2022)

Langkah-langkah dalam menyusun bahan ajar menurut Audi Ghaffari et al. (2005) meliputi:

- 1) Penentuan tujuan dan daftar topik, serta menetapkan tujuan umum untuk pembelajaran pada setiap topik.
- 2) Analisis karakteristik pelajar, agar pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka.
- 3) Penetapan tujuan pembelajaran yang diinginkan, dengan syarat dampaknya dapat dijadikan tolok ukur perilaku siswa.
- 4) Pemilihan isi materi pelajaran yang mendukung setiap tujuan yang telah ditetapkan.
- 5) Pengembangan pra-penilaian atau penilaian awal untuk mengevaluasi latar belakang pelajar dan mengetahui tingkat pengetahuan mereka mengenai sebuah topik.
- 6) Pemilihan aktivitas dan sumber belajar yang menarik, serta penentuan strategi belajar-mengajar yang memudahkan siswa dalam mencapai tujuan yang diharapkan.
- 7) Koordinasi dukungan layanan atau sarana pendukung yang mencakup staf, fasilitas, perlengkapan, dan jadwal untuk menjalankan rencana pembelajaran.
- 8) Evaluasi terhadap pembelajaran siswa setelah mereka menyelesaikan proses belajar, serta identifikasi kesalahan dan tinjauan ulang beberapa tahap perencanaan yang memerlukan perbaikan berkelanjutan, melalui evaluasi formatif dan sumatif.

Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran

Pendidikan melalui aplikasi Wordwall disampaikan dalam bentuk permainan, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah menyerap makna dari konsep-konsep yang diajarkan serta mengasah kemampuan berpikir mereka. Masalah kemandirian dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dapat diatasi dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall (Aidah dan Nurafni) seperti yang dijelaskan oleh Malewa dan Amin. Wordwall adalah media interaktif yang menawarkan berbagai template, seperti kuis, pencocokan, permainan pasangan, anagram, dan lain sebagainya. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat penilaian yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, seperti laptop dan proyektor.

Salah satu manfaat dari kuis interaktif ini adalah bahwa aplikasi ini merupakan platform berbasis permainan yang menawarkan latihan-latihan melalui mode multipemain, menjadikan suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa.

Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, seperti pemutar avatar, tema, dan hiburan musik yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Dengan demikian, media ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran masa kini yang semakin terhubung dengan teknologi. Beberapa keunggulan yang ditawarkan oleh aplikasi ini antara lain:

- 1) Siswa dapat langsung mengetahui hasil penilaian mereka.
- 2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda, yang dapat meminimalisir kecurangan.
- 3) Siswa dapat mengevaluasi jawaban mereka, baik yang benar maupun yang salah.

Selain itu, Wordwall juga memberikan manfaat tambahan dengan mendorong keterlibatan siswa di kelas, menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik. Aktivitas belajar yang monoton, seperti pembelajaran berbasis teks yang dibacakan oleh guru, cenderung membuat siswa merasa bosan. Sebaliknya, dengan menggunakan kuis interaktif ini, guru dapat menerapkan strategi evaluasi yang beragam untuk meningkatkan minat siswa dan semangat belajarnya. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil untuk memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran PAI:

- 1) Untuk mendaftar, silakan kunjungi tautan di Google dan lengkapi semua data yang diminta. Setelah itu, ikuti langkah-langkah berikut:
- 2) Pilih opsi untuk membuat kegiatan dan temukan salah satu template yang tersedia.
- 3) Isikan judul dan deskripsi untuk template yang dipilih.
- 4) Buat konten sesuai dengan tip permainan yang diinginkan.
- 5) Di bagian bawah, pilih opsi untuk menyelesaikan konten.

Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan berbagai media pembelajaran inovatif yang lebih mendukung proses belajar, termasuk kuis interaktif. Kuis interaktif adalah aplikasi yang

menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan, membantu siswa untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mereka secara mandiri. Salah satu contoh kuis interaktif adalah Wordwall, sebuah platform berbasis web yang memudahkan pembuatan media pembelajaran.

Generasi abad ke-21, yang dikenal dengan keakraban mereka terhadap teknologi, sangat antusias ketika guru memasukkan elemen teknologi dalam proses belajar mengajar. Keberadaan teknologi ini tidak hanya menarik perhatian mereka, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, proses pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan menyenangkan. (Oktafiani and Tarigan 2024)

Implementasi Model Kemp Dalam Penggunaan Quiz Wordwell Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran PAI

Berikut aplikasi teori model Kemp dalam Penggunaan Quiz dalam pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa:

- 1) Tujuan pengajaran pendidikan Agama adalah untuk mengembangkan kapasitas peserta didik dalam memahami, merasakan, dan mengimplementasikan nilai-nilai ajaran Islam. Selain itu, diharapkan mereka dapat menyelaraskan pemahaman tersebut dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- 2) Pokok bahasan mencakup gambaran umum tentang ilmu yang akan diajarkan kepada peserta didik. Tujuan umum ini merujuk pada Peraturan Mendikbud No. 38 Tahun 2018, yang menjelaskan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Salah satu tujuan utama adalah untuk mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam esensi dakwah, khutbah, dan tabligh dalam kehidupan bermasyarakat.
- 3) Keberhasilan desain instruksional diukur dari sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi suatu hal yang penting. Memahami karakteristik siswa berperan dalam menilai kemampuan mereka untuk mencapai tujuan belajar, serta mengidentifikasi minat dan motivasi mereka terhadap pelajaran.
- 4) Dalam bidang studi, terdapat garis besar materi yang perlu disampaikan dan dipahami oleh siswa. Rincian pengetahuan serta analisis tugas dalam desain instruksional berfungsi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan menjadi acuan dalam penyusunan evaluasi.
- 5) Dalam suatu proses pembelajaran, sering kali siswa kesulitan mengenali informasi mana yang penting untuk dicatat.
- 6) Maka penetapan sasaran pengajaran menjadi sangat penting, sebab hal ini membantu siswa untuk mengatur cara belajar dan menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien, serta mempersiapkan diri untuk mengikuti evaluasi dari proses pembelajaran yang telah dilalui.
- 7) Kegiatan belajar merupakan salah satu dari empat unsur utama dalam desain instruksional, yang meliputi siswa, sasaran, metode, dan evaluasi. Proses belajar mengajar ditandai dengan perubahan pada diri siswa, dari yang awalnya tidak mengetahui menjadi mengetahui.
- 8) Sumber Pengajaran: Sumber-sumber dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori, yaitu: sumber nyata, bahan yang tidak diproyeksikan, rekaman suara, gambar diam yang diproyeksikan, dan gambar bergerak yang diproyeksikan.
- 9) Menilai hasil belajar: Penilaian aspek kognitif siswa dilakukan melalui tes tertulis non-objektif. Untuk menilai kemampuan psikomotor siswa, digunakan ujian praktik yang mengukur performa mereka dalam menerapkan keterampilan. Sementara itu, penilaian afektif dilakukan melalui penilaian diri menggunakan angket dan evaluasi antar teman.
- 10) Yang terakhir yakni uji awal berfungsi untuk menentukan kesiapan siswa dalam mengikuti program pengajaran atau memulai pembelajaran suatu pokok bahasan. Uji ini memberikan gambaran mengenai siswa-siswa yang benar-benar siap untuk mengikuti pelajaran. (Nugraha, Mulyawan Safwandy, Ujang Dedih Mu'min 2024)

Selama proses implementasi model Kemp dalam penggunaan quiz Wordwall yang terintegrasi dengan sumber belajar dan evaluasi, mungkin ada beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan template evaluasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya petunjuk teknis dalam media yang telah dikembangkan. Dan, selama implementasi, biasanya akan ada beberapa siswa yang kurang tertarik, terutama karena kualitas template, pemilihan, dan visualisasi gambar yang kurang memuaskan.

SIMPULAN

Keaktifan siswa dapat muncul dan meningkat melalui penerapan pembelajaran yang menarik, seru, dan unik, sesuai dengan indikator minat dan partisipasi mereka. Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa adalah dengan menerapkan model kemp dalam quiz wordwell. Saat pembelajaran dilaksanakan menggunakan quiz wordwell, banyak siswa yang bersemangat dan antusias untuk maju menjawab kuis, yang pada gilirannya mengubah sikap mereka selama proses belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Keaktifan siswa ini menunjukkan bahwa penggunaan media quiz wordwell, terutama kuis wordwell, secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dikelas.

REFERENSI

- Nugraha, Mulyawan Safwandy, Ujang Dedih Mu'min, Wandi Syahrul. 2024. "Implementasi Model Kemp Dalam Meningkatkan Minat Efektifitas Pembelajaran Pai Di Kelas X A Sman 1 Sindangbarang." *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 4(5):3465–69. doi: 10.58578/tsaqofah.v4i5.3324.
- Oktafiani, Windy, and Yunika Anggreny Br Tarigan. 2024. "Penerapan Aplikasi Wordwall Sebagai Kuis Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMA Negeri 2 Tondano." *Tumoutou Social Science Journal* 1(1):34. doi: 10.61476/gecqw06.
- Putri Fajri Ma'wa, and Panca Dewi Purwati. 2024. "Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2(2):202–3. doi: 10.55606/jubpi.v2i2.2945.
- Rahmi, Mayangsari Nikmatur, and Imam Walid Asrofudin Ulil Huda. 2022. "Desain Pembelajaran Model Kemp Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw." *INCARE: International Journal of Educational Resources* 03(02):189–90.
- Sitohang, T., E. D. Y. Simanjuntak, and ... 2024. "Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo." *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2(1):13. doi: 10.61132 / Kegiatan Positif.v2i1.786.
- Wicaksono, Jick Prasetyo, Susi Rohani, Anita Febrianti, and Nurkhofifah Amini. 2024. "Desain Pembelajaran Model Kemp Dan Implementasinya Melalui Permainan 'Quiz Case' Pada Materi Matriks Kelas Xi Smk Budhi Warman I." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6(1):443–44.