



Biogenerasi Vol 10 No 1, 2024

Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



DESAIN MEDIA GAMES QUIZ BOX WORD WALL NET PADA MATERI MEYAKINI KITAB-KITAB ALLAH DI KELAS VIII

Muhammad Luqman Hakim, Institusi Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Muhammad Ainur Rafiq, , Institusi Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*Corresponding author E-mail: lugmanzm92@gmail.com

Abstract

This research aims to develop more interactive and interesting learning media for Class VIII SMP students in Islamic Religion subjects regarding the material of believing in the books of Allah. The media developed is based on educational games using the wordwall.net platform with box and open box quiz games. Media development follows the research and development model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation stages. Validation was carried out by media and material experts, as well as small group trials to determine student responses. The result is a media word wall that is suitable for use based on the validators' criteria. Implementation in the classroom shows a significant increase in student learning outcomes. The learning process becomes more dynamic and students seem enthusiastic about learning through a game format on the wordwall. This media turned out to be effective in conveying material about faith in Allah's books in an interesting and in-

Keywords: Learning Media, R&D Models, Student Learning Outcomes, and Word Wall net

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa Kelas VIII SMP dalam mata pelajaran Agama Islam tentang materi meyakini kitab-kitab Allah. Media yang dikembangkan berbasis game edukasi menggunakan platform wordwall.net dengan jenis games quiz box dan open box. Pengembangan media mengikuti model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli media dan materi, serta uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respons siswa. Hasilnya adalah media word wall yang layak digunakan berdasarkan kriteria para validator. Implementasi di kelas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan siswa tampak antusias belajar melalui format permainan pada wordwall. Media ini ternyata efektif untuk menyampaikan materi keimanan terhadap kitab-kitab Allah secara menarik dan mendalam bagi siswa. Oleh karena itu, media word wall dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pilihan dalam proses pembelajaran Agama Islam di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Model R&D, Hasil Belajar Siswa, dan Word Wall net

© 2024 Universitas Cokroaminoto palopo

Correspondence Author :
Institusi Agama Islam Negeri Palangka Raya

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 seperti sekarang ini sangat Mempengaruhi dunia Pendidikan. Dalam hal ini menyebabkan pergeseran Paradigma dan praktek pendidikan yang awalnya bersifat menyajikan informasi (*ready to use*) sekarang menja di membekali peserta didik dengan Kemampuan Mencari tahu, digital literacy, penyelesaian masalah, dan kreativitas atau dengan Kata lain *Student Centre Learning*(Maghfiroh, Roudlotul, and Semarang 2018). Oleh sebab itu, perkembangan teknologi Sekarang menjadi sebuah tantangan baru dalam pembelajaran era Industri 4.0. Bahkan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan di dalam Permendikbud telah Menyarankan bahwa dalam salah satu prinsip Pembelajaran perlu memunculkan Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran Di dunia pendidikan. Arahan ini mendorong akademisi, termasuk guru didalamnya, untuk membuat dan menggunakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi Pembelajaran(Aeni et al. 2022).

Dalam proses pembelajaran, teknologi dimanfaatkan sebagai alat evaluasi dengan semakin Berkembangnya ujian online yang berbantuan komputer, laptop, bahkan smartphone(Swari 2023). Model Pendidikan yang diterapkan saat pembelajaran jarak jauh dapat menggunakan pendekatan 1) waktu – tempat berbeda, dan 2) waktu berbeda – tempat berbeda. Perbedaan tempat yang signifikan. evaluasi pembelajaran bukan sekadar penilaian hasil belajar, tetapi juga proses yang dijalani dalam pembelajaran. Esai Atau latihan soal berupa pilihan ganda yang umumnya digunakan pengajar sebagai evaluasi Pembelajaran, berpotensi membuat peserta didik merasa jenuh. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media yang kreatif dan inovatif dalam melakukan evaluasi pembelajaran(Rizka Nur Faidah¹, Rizma Okavianti², Putri May Maulidia³, Eva Putri Muliyani⁴ 2024). Hal ini penting dilakukan agar kelas yang diampu tidak Terkesan monoton(Resa and Nopiyad 2022).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi adalah Wordwall. Sebagai Salah satu platform game edukasi, Wordwall menyediakan layanan gratis bagi para guru untuk Mengembangkan media

evaluasi pembelajaran. Pengajar dapat dengan bebas memilih banyak jenis Permainan yang sudah disediakan template-nya dan tinggal memasukkan soal beserta kunci Jawabannya. Untuk dapat menggunakan Wordwall, pengajar harus membuat akun terlebih dahulu Baru kemudian dapat mengakses layanan dari Wordwall. Pemanfaatan game edukasi seperti Wordwal ini juga dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam materi pembelajaran agar mereka tidak jenuh(Anugrah et al. 2022).

Media Word Wall yakni media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa, agama, ilmu pengetahuan lainnya. Media Word Wall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Kata-kata itu dicetak dalam huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus-menerus oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan(Jannah and Syafryadin 2022). Pada Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih dititik beratkan pada pemahaman anak secara penuh terhadap kosakata yang diberikan melalui melalui media Word Wall(Paksi, Sari, and Somawati 2023). Dan makna dibuat sejelas mungkin melalui penjelasan dari guru dengan media Word Wall. Ini juga menggambarkan alat untuk pengajaran kosakata yang dapat membantu guru memilih kosakata untuk dinding kata pada kelas yang akan dipelajari(Pokhrel 2024).

Menurut Wagstaff ;wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus Digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini dapat didesain untuk meningkatkan Kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif. Media word wall ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat didesain Untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam Pembuatannya serta aktivitas penggunaannya(Oktariyanti, Frima, and Febriandi 2021).

Pada penelitian relevan sebelumnya menjelaskan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada peserta didik pendidikan agama Islam "oleh Ainatul Mardhiyah menyoroiti bagaimana Wordwall dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang efektif dan menarik. Wordwall membuat evaluasi

pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Media ini membantu memperkuat pemahaman materi melalui format permainan dan kuis. Peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dengan Wordwall, pengajaran menjadi lebih dinamis dan dapat meningkatkan hasil belajar (Mardiyah 2023).

Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media wordwall, yang mana dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain dilihat dari keaktifan peserta didik, dan Kriteria penilaian observasi yang dilihat dari beberapa indikator diantaranya: (a) untuk Melakukan pengisian absen pun secara daring agar bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar; (b) Peserta didik dapat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu agar bisa dilihat keaktifannya; (c) peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada yang kurang di mengerti dalam Pembelajaran (Pradani 2022).

Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan dalam proses belajar daring yang mana Pendidik hanya memberikan perintah peserta didik untuk membaca, dan meresume. Dengan Hal tersebut juga, dapat diamati dengan menggunakan media wordwall peserta didik terlihat Meningkatkan dalam minat dan motivasinya masing-masing, yang mana terlihat dari keaktifan Peserta didik dalam bertanya di grup WhatsApp jika memiliki kendala atau kesulitan dalam Mengerjakan soal yang diberikan pendidik, keaktifan peserta didik juga amat antusias apabila Mengisi absensi harian dan saat mengumpulkan tugas. Senada dengan Azizah (2020), dalam Penelitiannya yang menyatakan bahwa dalam penggunaan media wordwall mampu Meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap kosa kata pada mata pelajaran agama. Dalam Penelitian Bachry, mengemukakan bahwa juga menyatakan bahwa media wordwall dapat Meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada peserta didik tunarungu (Khotimah Nur Puji Sonia, Intan Nur 2024).

Pada materi meyakini kitab-kitab Allah kelas VIII bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai keimanan terhadap kitab-kitab yang diturunkan Allah sebagai pedoman hidup. Desain media pembelajaran, seperti yang disediakan oleh Wordwall, sangat efektif dalam menyampaikan

materi ini dengan cara yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Wordwall memungkinkan guru untuk membuat berbagai permainan dan kuis yang menguji pengetahuan peserta didik secara menyenangkan (JASMINE 2014). Dengan menggunakan game Wordwall, materi tentang kitab-kitab Allah dapat disampaikan melalui berbagai macam media, seperti teka-teki silang, anagram, atau gameshow quiz. Misalnya, peserta didik bisa diajak untuk mencocokkan nama kitab dengan nabi yang menerimanya, atau mengisi teka-teki silang yang terkait dengan isi dan tujuan masing-masing kitab.

Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih dinamis dan menarik, tetapi juga membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Dengan kata lain, desain media seperti Wordwall bukan hanya alat bantu pengajaran, tapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Dengan adanya interaktivitas yang tinggi dan tantangan yang menyenangkan, Wordwall membantu memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna tentang keimanan kepada kitab-kitab Allah.

Peneliti menggunakan desain games word wall net berupa kuis soal, yang mana nanti nya kuis soal ini disajikan dalam kategori soal HOTS, hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir nya setelah mereka melaksanakan soal seperti ini, kemudian mereka akan sangat mudah untuk mengevaluasi dimana letak kesalahan mereka di dalam menjawab soal tersebut.

Peneliti menggunakan desain games word wall net berupa kuis soal, yang mana nanti nya kuis soal ini disajikan dalam kategori soal HOTS, hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir nya setelah mereka melaksanakan soal seperti ini, kemudian mereka akan sangat mudah untuk mengevaluasi dimana letak kesalahan mereka di dalam menjawab soal tersebut.

METODE

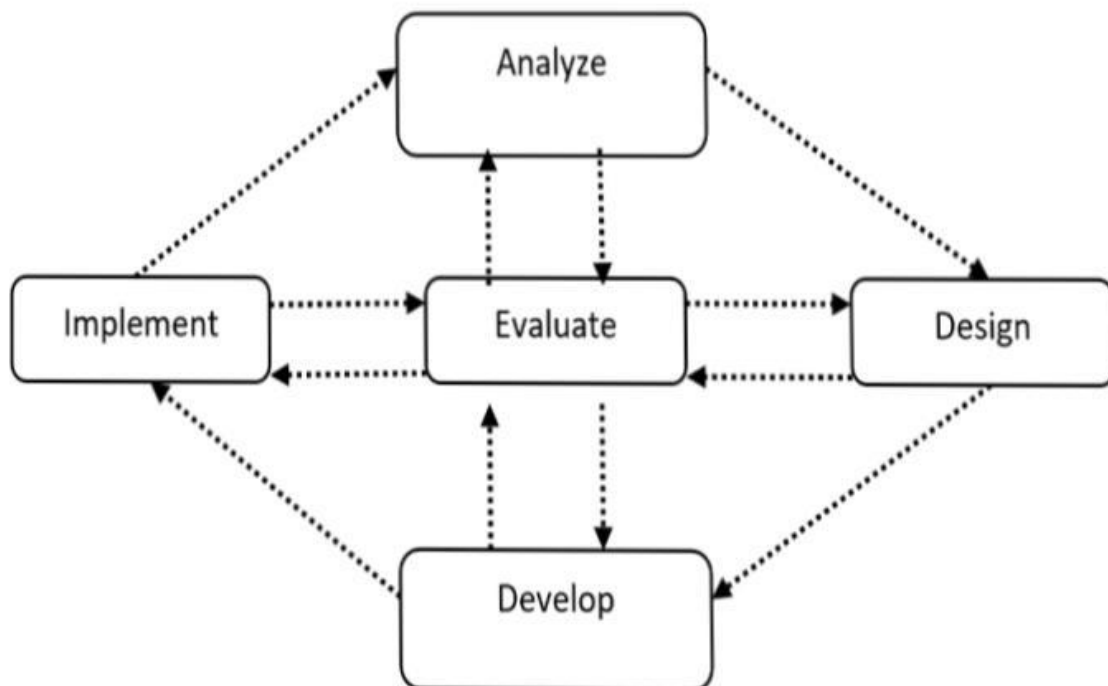
Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) digunakan Untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Tujuan penelitian dan Pengembangan

atau Research and Development (R&D) adalah merancang dan mengembangkan Perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa platform wordwall.net dan menguji Keefektifan produk pengembangan berupa tes menggunakan platform wordwall.net. Produk yang Dikembangkan berdasarkan dengan kebutuhan agar dapat digunakan dan sebagai sumber referensi Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi adalah model analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi(Fayrus and Slamet 2022).

Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE Merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Rimiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain Materi pembelajaran dan

pengembangan, sistematis sebagai Aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, Materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer(Fayrus and Slamet 2022).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti dapat mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi dan observasi langsung di lapangan. Teknik dokumentasi dilakukan dengan mendokumentasikan berbagai perangkat pembelajaran yang digunakan guru seperti RPP, silabus, dan lembar siswa untuk mengetahui rancangan pembelajaran beserta materi yang diajarkan. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan foto kondisi kelas, peralatan pendukung pembelajaran, dan materi



pengajaran yang ditulis guru di papan tulis. Foto-foto tersebut bermanfaat untuk menganalisis fasilitas kelas dan penyampaian materi oleh guru (Kawasati 1990).

Sedangkan teknik observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Peneliti mencatat berbagai aspek seperti interaksi antara guru dan siswa, aktivitas siswa, kendala yang dialami siswa, pertanyaan siswa, serta keterampilan guru dalam mengajar. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi diharapkan dapat menggambarkan kondisi

pembelajaran secara objektif. Dengan teknik dokumentasi dan observasi ini, diharapkan peneliti dapat mengumpulkan data secara utuh mengenai situasi pembelajaran yang ada di kelas(Hasanah 2017).

Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data kuantitatif dan Kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil , observasi, dan

dokumentasi dan dari data Kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner oleh validator dari para ahli. Setelah melakukan evaluasi Pembelajaran melalui Wordwall. Langkah ini penting dilakukan agar dosen mengetahui apakah media game edukasi yang Dimanfaatkan dapat efektif untuk evaluasi pembelajaran dan mengukur tingkat pemahaman peserta didik atas materi yang diberikan (Sugiyono 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu Desain media games box wordwall net pada materi meyakini kitab-kitab Allah di kelas VIII. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Research And Development dengan 5 model tahapan yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada tahap analisis digunakan untuk menganalisis kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media. Hasil analisis tersebut menjadi dasar peneliti dalam merancang media word wall. Rancangan awal media kemudian dievaluasi menggunakan instrumen validasi oleh ahli media dan materi. Masukan yang diberikan para validator kemudian digunakan peneliti untuk merevisi rancangan media. Revisi rancangan media berdasarkan masukan para validator merupakan tahap pengembangan yang menghasilkan prototipe media word wall.

Prototipe media word wall selanjutnya diuji coba kepada siswa kelompok kecil untuk mengumpulkan data respons siswa dan hasil belajar siswa. Kedua data tersebut diukur menggunakan instrumen pretest-posttest. Analisis terhadap data validasi, hasil uji coba, dan pretest-posttest menunjukkan bahwa media word wall layak digunakan dengan tingkat kelayakan sangat baik. Implementasi media kemudian dilakukan di kelas yang menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Simpulan bahwa media efektif ditarik berdasarkan hasil analisis terhadap seluruh data yang dikumpulkan sepanjang proses penelitian. Dengan demikian data digunakan untuk mendukung hasil-hasil yang dicapai penelitian.

Pembahasan

a. Analysis

Tahap analisis ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis kinerja, analisis Kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis lingkungan. Setelah Melakukan analisis kinerja, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam Proses pembelajaran sangat jarang, guru hanya menyampaikan materi pembelajaran Secara verbal yang mengakibatkan pembelajaran berlangsung secara monoton setiap harinya. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang Dialami peserta didik selama proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan Wawancara dengan guru kelas VIII di SMP NU Palangakraya. Setelah mendapatkan Informasi yang dibutuhkan melalui tahap wawancara.

Peneliti melakukan beberapa kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas untuk mengetahui praktik pengajaran guru dan kendala yang dialami siswa. Dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI untuk mengetahui masalah utama yang dihadapi siswa dalam memahami materi.

Peneliti menganalisis silabus dan indikator pencapaian kompetensi pada kurikulum mata pelajaran PAI kelas VIII agar media sesuai dengan kurikulum. Materi meyakini kitab-kitab Allah dipilih karena dimungkinkan memanfaatkan multimedia untuk penyampaian secara menarik. Pengambilan lingkungan belajar menunjukkan kelas memungkinkan penggunaan ICT untuk pembelajaran.

Hasil analisis digunakan peneliti untuk merancang media yang tepat guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, antara lain dengan mengamati proses pembelajaran, wawancara, menganalisis kurikulum, materi pembelajaran, serta lingkungan belajar.

b. Design

Pada tahap desain atau perancangan langkah merancang dilihat dari segi Desain, kesesuaian media dengan materi harus menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan Memilih jawaban yang benar sesuai dengan jawaban yang disediakan. Sedangkan model Open the Box yaitu game yang mengarahkan pemain untuk memilih box atau kotak Yang tersedia, dimana didalam box-box

tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang Harus dijawab oleh pemain.

Peneliti membuat rancangan media games word wall yang akan dikembangkan menggunakan

Tabel 4 Hasil validasi materi tahap I dan II

Validasi Materi	Aspek			Rerata	Kriteria Kelayakan
	Kelayakan Materi	Kebahasaan	Valid. keseluruhan		
Tahap I	32	15	32	4,7	94% (Sangat Layak)
Tahap II	33	15	33	4,8	96% (Sangat Layak)

platform wordwall.net. Peneliti merancang format game kuis yang akan dikembangkan. Materi meyakini kitab-kitab Allah dipilih sebagai materi pembelajaran untuk dimasukkan kedalam game kuis karena hasil analisis menunjukkan bahwa materi tersebut kurang mudah diingat siswa. Rancangan media ini memperhatikan karakteristik peserta didik kelas VIII agar format permainan, tingkat kesulitan soal, serta bahasa yang digunakan dalam soal sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa. Selain itu, peneliti juga merancang berbagai instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur kualitas media dan tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen tersebut berupa lembar pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa, serta lembar validasi media dan materi untuk mengetahui tanggapan ahli terhadap media dan relevansi materi yang dimasukkan. Hasil rancangan desain awal peneliti berupa prototipe media games kuis word wall di platform wordwall.net sebelum dilakukan validasi dan pengembangan lebih lanjut untuk memenuhi masukan para ahli. Rancangan ini disusun secara mendalam dan matang oleh peneliti untuk memastikan bahwa media yang akan dikembangkan nantinya sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

c. Development

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Pembelajaran yaitu media pembelajaran Wordwall yang sudah direvisi berdasarkan Saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan respon siswa. Validasi media Dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi ahli media Wordwall tahap I dan II dapat Dilihat pada table 3.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan presentase tingkat kelayakan Media pembelajaran Wordwall yang dilakukan oleh ahli media pada tahap I adalah Sebesar 80%. Dimana nilai tersebut terletak pada interval 61% - 80% dengan kriteria Layak. Sedangkan untuk hasil perhitungan validasi media yahap IIdidapatkan presentase Tingkat kelayakan media pembelajaran Wordwall yang dilakukan oleh ahli media adalah Sebesar 86%. Dimana nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100% dengan kriteria Sangat layak. Peningkatan jumlah skor rata- rata (X) pada tahap II didapatkan setelah Dilakukakannya revisi atau perbaikan padamedia pembelajaran berdasarkan masukan Dan saran dari validator.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi materi tahap I dan II dapat dilihat pada table 2.

Tabel 3 Hasil validasi media tahap I dan II

Tabel 5 Hasil respon siswa tahap I dan II									
Tahap	Jumlah Responden	Skor yang diperoleh			Kategori	Manfaat media	Valid. keseluruhan	Rerata	Kriteria Kelayakan
		Jumlah Skor	Rata-rata	Rerata presentase					
Tahap I	10	96	9,6	96%	Sangat Baik				80%
Tahap II	10	100	10	100%	Sangat Baik	12	4	4	(Layak)
Tahap II		4	25	15		12	4	4,30	86% (Sangat Layak)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan presentase tingkat Kelayakan media pembelajaran Wordwall yang dilakukan oleh ahli materi pada tahap Adalah sebesar 94%. Dimana nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100% dengan Kriteria sangat layak. Sedangkan hasil perhitungan validasi materi tahap II didapatkan Presentase tingkat kelayakan media pembelajaran Wordwall adalah sebesar 96%. Dimana nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak. Peningkatan jumlah skor rata-rata (X) pada tahap II didapatkan setelah dilakukan revisi Atau perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari validator. Selanjutnya uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 orang siswa kelas VI, Untuk mengetahui respon pesertadidik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala “Ya” dan “Tidak” dengan penilaian Aspek dari segi media dan materi pembelajaran. Adapun hasil uji coba berupa hasil Respon siswa terhadap media pembelajaran Wordwall dapat dilihat pada tabel berikut :

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa pada respon siswa tahap I mendapatkanJumlah skor rata-rata (X) sebesar 96 dimana rata-rata skor 9,6 dengan rerata persentase 96% sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan pada uji coba tahap II Mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 100 dimana rata-rataskor 10 dengan Rerata persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil dari uji coba user Mendapatkan tanggapan atau respon yang sangat bagus oleh siswa untuk melihat Kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

d. Implementation

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan uji coba media Pembelajaran Wordwall yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Tahap ini dilakukan di SMP NU Palangakaraya, menggunakan uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1 dan tahap 2 Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi meyakini kitab-kitab allah. Adapun hasil uji coba berupa hasil belajar siswa menggunakan media Pembelajaran Wordwall dapat dilihat pada tabel.

Berdasarkan tabel 6 terlihat bahwa pada hasil belajar siswa tahap I Mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 960 dimana rata-rata skor 96 dengan Rerata persentase 96% sehingga termasuk dalam kriteria sangatbaik, sedangkan pada uji Coba tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata(X) sebesar 980 dimana rata-rata skor 98 dengan rerata persentase 98% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan tabel 6 terlihat bahwa pada hasil belajar siswa tahap I Mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 960 dimana rata-rata skor 96 dengan Rerata persentase 96% sehingga termasuk dalam kriteria sangatbaik, sedangkan pada uji Coba tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata(X) sebesar 980 dimana rata-rata skor 98 dengan rerata persentase 98% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Tabel 6 Hasil belajar siswa tahap I dan II

Tahap	Jumlah Responden	Skor yang diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-rata	Rerata presentase	
Tahap I	20	960	96	96%	Sangat Baik
Tahap II	20	980	98	98%	Sangat Baik



Gambar 1. Dokumentasi uji coba media Word Wall net di sekolah



Gambar 2. Pengenalan Media Word Wall Net kepada peserta didik

e. Evaluation

Setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan, selanjutnya tahap terakhir Yaitu evaluasi karena penelitian ini hanya sampai uji coba kelompok kecil (uji coba Terbatas), maka tahap evaluasi yang dimaksud disini yaitu evaluasi kegiatan pada tahap-Tahap sebelumnya. Data-data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, Hasil uji validasi ahli materi, dan dari hasil uji coba kelompok kecil. Hasil validasi Media memperoleh tingkat kriteria kelayakan sebanyak 86 % dimana nilai tersebut Berada di interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak.

Hasil validasi ahli materi memperoleh tingkat kriteria kelayakan sebanyak 96%Dimana nilai tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil uji respon peserta didik pada uji cobakelompok kecil memperoleh tingkat Kriteria kelayakan sebanyak 96%dimana nilai tersebut berada diinterval 81% - 100% Dengan kriteria sangatlayak. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan Responpeserta didik

pada kelompok kecil menyatakan media pembelajaran Wordwall Dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas VIII SMP NU Palangakraya.

SIMPULAN DAN SARAN

“Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media games quiz box word wall net berbasis platform wordwall.net efektif untuk menyampaikan materi meyakini kitab-kitab Allah di kelas VIII secara interaktif dan menarik minat belajar siswa. Implementasi media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan kondisi sebelumnya.

Validasi ahli media dan materi serta uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan tingkat kelayakan sangat baik. Implementasi di kelas membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan siswa tampak antusias belajar. Media word wall terbukti efektif sebagai alat bantu menyampaikan materi keimanan secara

mendalam.

Walaupun demikian, terdapat beberapa kendala pelaksanaan seperti keterbatasan fasilitas yang belum mendukung penggunaan media secara optimal. Untuk penelitian selanjutnya, perlu dirancang media yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik siswa era digital. Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi pengembangan media pembelajaran Agama Islam yang inovatif dan menarik.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media games word wall mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI serta hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini layak diterapkan sebagai variasi pembelajaran di kelas."

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. 2022. "Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6):1835–52.
- Anugrah, Aldi, Siti Istiningsih, Moh Irawan Zain, and Kata Kunci. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara." *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(3):208–16.
- Fayrus, and Abadi Slamet. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hasanah, Hasyim. 2017. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8(1):21. doi: 10.21580/at.v8i1.1163.
- Jannah, Miftahul, and Syafryadin Syafryadin. 2022. "EFL Students' Perspectives on the Use of Wordwall.Net as Vocabulary Learning Media." *ELT Forum: Journal of English Language Teaching* 11(2):115–24. doi: 10.15294/elt.v11i2.57120.
- JASMINE, KHANZA. 2014. "濟無 No Title No Title No Title." *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* 05(02):1–10.
- Kawasati, Risky. 1990. "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif." *BUDIDAYA AYAM RAS PETELUR (Gallus Sp.)* 21(58):99–104.
- Khotimah Nur Puji Sonia, Intan Nur, Viratama Putra Ika. 2024. "MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR YANG KREATIF DAN EFEKTIF DENGAN WORDWALL Sonia." *Sindoro Cendekia Pendidikan* 4(12):41–50.
- Maghfiroh, Khusnul, M. I. Roudlotul, and Huda Semarang. 2018. "Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jpk* 4(1):64–70.
- Mardhiyah, Ainatul. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam." *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(4):481–88. doi: 10.18860/mjpai.v1i4.2710.
- Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, and Riduan Febriandi. 2021. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 5(5):4093–4100.
- Paksi, Galuh Raga, Rita Karmila Sari, and Somawati Somawati. 2023. "Teacher Perceptions on the Use of the Wordwall.Net Application as an English Vocabulary Learning Media." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4(1):120–32. doi: 10.51276/edu.v4i1.307.
- Pokhrel, Sakinah. 2024. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI 5 BENTENG KAB. SIDRAP." *Ayan* 15(1):37–48.
- Pradani, Tatsa Galuh. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(5):452–57. doi: 10.55904/educenter.v1i5.162.
- Resa, Mohamam Fami, and Dwi Nopiyad. 2022. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Kuliah Jarigan

- Komputer.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(4):5459–67.
- Rizka Nur Faidah¹, Rizma Okavianti², Putri May Maulidia³, Eva Putri Mulyani⁴, Hikmah Luqiyah K⁵. 2024. “Indonesian Research Journal on Education.” *Indonesian Research Journal on Education Web*: 4:550–58.
- Sugiyono. 2013. “Metode Dan Teknik Penelitian.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Swari, N. K. T. A. 2023. “Wordwall As a Learning Media To Increase Students’ Reading Interest.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia* 11(1):21–29. doi: 10.23887/jpbi.v11i1.1572.