



## PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI BERIMAN KEPADA HARI AKHIR DI SMPIT-AL GHAZALI

Hasnah Kusumawardani<sup>1</sup>, Muhamad Galih Riskiawan<sup>2</sup>, Meilanie<sup>3</sup>, Abdul Azis<sup>4</sup>  
IAIN Palangka Raya<sup>1,2,3,4</sup>

[hasnahk18@gmail.com](mailto:hasnahk18@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhamadriskiawan45@gmail.com](mailto:muhamadriskiawan45@gmail.com)<sup>2</sup>, [meilaniemey752@gmail.com](mailto:meilaniemey752@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Media merupakan alat bantu yang dapat menjadi perantara terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Wordwall merupakan salah satu web yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media asesmen dalam proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis wordwall pada materi “Beriman kepada hari akhir”. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri tahap analyze (analisis), design (perencanaan), development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di kelas XI-B SMPIT Al-Ghazali Palangka Raya dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Hasil evaluasi dari ahli materi mendapat skor dengan rata-rata 84%, menunjukkan bahwa materi dalam media “sangat layak”. Sedangkan, hasil evaluasi dari ahli media mendapat skor dengan rata-rata 73%, menunjukkan media “Layak” dan mendapatkan skor dengan rata-rata 82, 44% pada angket respon siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan wordwall sebagai media asesmen pada pembelajaran PAI materi beriman kepada hari akhir layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Wordwall, Media Pembelajaran, Pengembangan*

### Abstract

*Media is a tool that can be an intermediary for interaction between teachers and students in the learning process. Wordwall is a website that provides various types of games that can be used as assessment media in the learning process. The purpose of this study was to develop wordwall-based learning media on the material "Believing in the Last Day". This research method is Research and Development using the ADDIE model which consists of the stages of analysis, design (planning), development (development), Implementation (implementation), Evaluation (evaluation). This research was conducted in class XI-B SMPIT Al-Ghazali Palangka Raya with 20 students. The evaluation results from the material experts got an average score of 84%, indicating that the material in the media was "very feasible". Meanwhile, the evaluation results from the media experts got an average score of 73%, indicating that the media was "Feasible" and got an average score of 82.44% on the student response questionnaire. So it can be concluded that the use of wordwall as an assessment media in Islamic Religious Education learning on the material of believing in the Last Day is feasible to use. Keywords: Wordwall, learning media, development*

**Keywords:** *Wordwall, Learning Media, Development*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini membawa dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk dapat mengakses berbagai sumber belajar di berbagai platform online. Belakangan ini penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran semakin marak digunakan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran diharapkan membawa banyak manfaat terutama, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Pinta et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan alat yang menjadi perantara interaksi dan komunikasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini media berperan penyampai pesan dan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik (Mahmud et al., 2023). Dikutip dari (Syawaluddin et al., 2021) menurut Ramen A. Purba dkk pemanfaatan teknologi yang tepat sebagai media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak terkesan monoton. Dengan media pembelajaran yang memadai akan berpotensi terhadap meningkatkan minat belajar peserta didik (Fitri et al., 2024). Dalam merancang pembelajaran guru hendaknya menyesuaikan dengan keadaan peserta didiknya agar tercipta pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sebelumnya guru dapat terlebih dahulu mencari media yang kiranya dapat mempengaruhi minat belajar peserta didiknya (Ainishifa et al., 2023).

Pendidikan agama Islam memainkan peran penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai keagamaan dalam diri generasi muda Muslim. Perkembangan teknologi yang pesat seperti saat ini, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin relevan dan efektif dalam membantu proses pembelajaran agama Islam (Achmad Jalilul Chakam et al., 2023). Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memungkinkan terjadinya interaksi dua arah yang lebih efektif dan dapat membantu peserta didik untuk lebih mengembangkan pemahamannya mengenai nilai-nilai ajaran agama Islam.

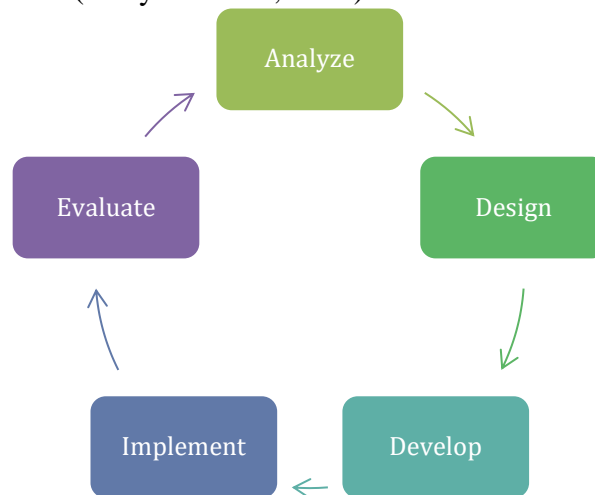
Menurut Minarta dan Pamungkas, Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web yang didalamnya terdapat berbagai jenis permainan sederhana yang mengajak siswa mengikuti petunjuk dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik objek yang telah ditentukan. Aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan oleh peserta didik dan juga pendidik (Andini, 2022). Menurut Purnamasari dkk dalam (Ainishifa et al., 2023) wordwall adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang menampilkan berbagai permainan dengan memanfaatkan teknologi smartphone ataupun laptop sebagai alat untuk membantu memudahkan siswa dalam melakukan aktivitas di kelas. Melalui *games* diharapkan membawa peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Sebelumnya terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan media wordwall yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian (Olisna et al., 2022) yang berjudul pengembangan game interaktif wordwall untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar, penelitian yang dilakukan (Hasanah et al., 2024) berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini lebih menekankan pengembangan media wordwall dalam mata pelajaran PAI materi beriman kepada hari akhir pada jenjang SMP. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media wordwall pada mata pelajaran PAI materi beriman kepada hari akhir pada jenjang SMP.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian *research and development* (R&D) model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi).

Penelitian ini menggunakan data berjenis kualitatif kuantitatif. Berikut penjelasan langkah-langkah dalam model ADDIE (Novyanti et al., 2022)



Gambar 1. Tahapan model ADDIE  
Sumber (Rusmayana, 2021)

1. Analyze (Analisis) dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan terkait pentingnya media pembelajaran
  2. Design (Perencanaan) mencakup pembuat rancangan pembuatan media berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan perancangan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar validasi produk oleh ahli media dan materi, angket respon siswa, dan angket respon guru.
  3. Development (Pengembangan), yaitu melakukan pembuatan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat
  4. Implementation (Implementasi) dilakukan dengan uji coba produk untuk mengetahui respon siswa penggunaan produk tersebut, uji coba dilakukan pada 20 orang siswa kelas IX.
  5. Evaluation (Evaluasi) mencakup analisis secara mendalam umpan balik siswa terhadap penggunaan produk yang sudah dibuat (Syaripah & Erwin Rahayu Saputra, 2024)
- Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua dosen bidang materi dan media serta 20 orang siswa kelas IX-B. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik antara lain wawancara, angket, dan dokumentasi.

Pada penelitian ini dilakukan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh saran atau kritik yang diberikan oleh ahli, sedangkan data kuantitatif didapat dari skor penilaian dari setiap indikator yang dinilai. Skala penilaian terhadap validasi dari ahli materi dan media menggunakan skala *likert* dengan skala penilaian 1-5, skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* sebagai berikut.

Table 1. Aturan Pemberian Skor (Parisa et al., 2023)

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup
2	Kurang Layak
1	Sangat Tidak Layak

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Tarigan et al., 2024)

Kelayakan wordwall sebagai media asesmen pada materi beriman kepada hari akhir ditentukan berdasarkan hasil skor instrumen angket ahli media dan ahli materi. Berikut kriteria persentase kelayakan media dan materi

Table 2. Kriteria Kelayakan (Parisa et al., 2023)

Skor	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Skala penilaian respon guru dan siswa menggunakan skala penilaian 1-4. Hasil angket respon siswa dilakukan menggunakan rumus yang sama. Dengan kriteria sebagai berikut

Table 3. Kriteria Persentase angket guru dan siswa (Hasanah et al., 2024)

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
21%-40%	Kurang Menarik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan media wordwall dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut.

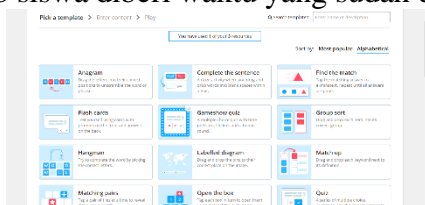
### 1. Tahap analisis

Sarana prasarana yang ada di SMPIT Al-Ghazali memadai dalam pengembangan media pembelajaran terintegrasi dan inovatif berbasis teknologi digital. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan wawancara kepada seorang guru mata pelajaran PAI untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi terkait dengan penggunaan media. Berdasarkan hasil dari wawancara, ditemukan bahwa ada salah satu permasalahan yang dihadapi guru yaitu guru masih mengandalkan metode penilaian tradisional untuk asesmen pembelajaran, oleh karena itu sebagai respon maka peneliti berupaya untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses asesmen. Diantara banyaknya platform yang dapat dijadikan sebagai media assesmen peneliti memilih mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan wordwall. Wordwall menjadi pilihan media yang dikembangkan karena didalamnya terdapat banyak variasi tampilan *games* yang didalamnya dapat ditambahkan gambar dan suara. Dengan adanya fitur penambah gambar dan suara membuat pembelajaran menjadi lebih hidup. Wordwall juga menyediakan fitur penilaian, sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil belajar mereka dan pendidik dapat memantau kemajuan belajar peserta didiknya.

## 2. Tahap perencanaan

Meliputi pemilihan bahan, pengumpulan bahan, pembuatan konsep desain media, yang nantinya diwujudkan dalam tahap penggunaan. Fase ini dilakukan beberapa tahap perencanaan, diantaranya pembuatan unsur unsur dalam media, Penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran dan angket respon siswa.

Media penilaian yang akan dirancang berbasis Wordwall diakses melalui website wordwall didalamnya banyak sekali game yang dapat dipilih untuk penilaian, namun yang peneliti rancang disini yakni quiz menggunakan quiz yang mana didalamnya terdiri 15 soal pilihan ganda, sebelumnya para peneliti sudah membuat penilaian berupa soal yang siap dimasukan dalam games quiz pada wordwall tersebut secara manual, selain itu dalam menjawab siswa diberi waktu yang sudah ditentukan agar berjalan secara efektif.



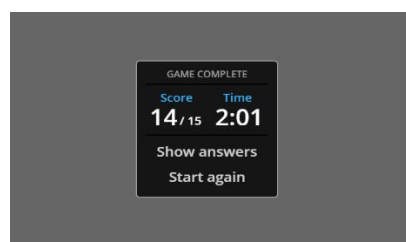
Gambar 2. Ragam pilihan games di web wordwall



Gambar 3. Rancangan awal asesmen materi beriman kepada hari kiamat



Gambar 4. Rancangan awal quiz materi beriman pada hari kiamat



Gambar 5. Tampilan skor yang didapat dan waktu yang dihabiskan

## 3. Tahap pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media asesmen pembelajaran berbasis Wordwall, media penilaian pembelajaran yang didalamnya membahas tentang materi kelas IX Bab II pada materi beriman kepada hari akhir dan dikembangkan dalam bentuk soal pilihan. Hasil produk pada tahap perancangan dianggap sebagai hasil awal dan masih perlu diperbaiki.

Sebelum diuji coba produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi peneliti memilih validator untuk melakukan uji validasi ahli materi dan ahli media, yaitu dosen Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya. Pada validasi yang dilakukan oleh ahli media produk mendapatkan skor dengan rata-rata 73% yang termasuk dalam kategori "Layak". Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli materi adalah 84%, skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

## 4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini dilakukan penerapan media pembelajaran Quiz wordwall kepada 20 orang siswa kelas IX. Tujuan utama dilakukannya tahapan ini untuk memperoleh umpan balik mengenai respon siswa dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki saat pembelajaran menggunakan media wordwall.

## 5. Tahap evaluasi

Pada tahap ini dilakukan penyebaran angket yang berisi 4 pertanyaan kepada 20 orang siswa yang terlibat pada tahap implementasi. Tujuan utama pada tahap ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran.

Hasil skor rata-rata respon siswa yang didapat adalah 82,44%, termasuk dalam kategori sangat menarik. Dalam hal ini maka menunjukkan bahwa media asesmen pembelajaran berbasis wordwall tersebut dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut media asesmen pembelajaran berbasis kuis wordwall berpengaruh untuk mendorong minat dalam pembelajaran materi Beriman Kepada Hari Akhir.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan wordwall sebagai media asesmen pada pembelajaran PAI materi beriman kepada hari akhir mendapat kategori layak dengan skor 73% untuk media dan mendapat kategori sangat layak dengan skor 84% pada validasi materi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada 20 orang siswa mendapatkan persentase respon sebesar 82,44% hasil ini menunjukkan penggunaan wordwall sebagai media asesmen sangat menarik untuk digunakan. Dengan demikian, penerapan media asesmen berbasis Wordwall dapat menjadi solusi efektif dalam proses pembelajaran.

## REFERENSI

- Achmad Jalilul Chakam, Qosim, S., Asep Saepul Hamdani, & Irma Soraya. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran. *Tadbir Muwahhid*, 7(2), 205–255. <https://doi.org/10.30997/jtm.v7i2.9532>
- Ainishifa, H., Bunari, & Suroyo. (2023). *Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri I Kabun*. 8(September), 321–331.
- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*.
- Fitri, A., Saleh, M., Rahman, A., Hamdanah, & Usman. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 32–41.
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Mahmud, S., Farida Isro ani, Putri Hana Pebriana, Andi Rahmatia Karim, Muchamad Subali Noto, Neneng Aminah, Wendi Kusriandi, Aminah, Andi Muhammad Fara Kessi, Anggita Maharani, Ani Rosidah, Uza Sukmana, Sudarsono, & Rebecca Evelyn Lalya. (2023). *Media Pembelajaran* (1 ed.). Lovrinz Publishing.
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27–33.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 167. <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 5(No. 1), 126–134.

- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Widinnan Bhakti Persada Bandung.
- Syaripah, A., & Erwin Rahayu Saputra. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Game Edukatif Wordwall Sajak Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9, 55–62.
- Syawaluddin, F. A., Siregar, J. S., Megawati, B., & Samsir, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 39. <https://doi.org/10.47498/tadib.v13i01.495>
- Tarigan, M. S., Ananda, L. J., Nurmayani, N., Rozi, F., & ... (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Wordwall pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 106813 Amplas. *Jurnal Pendidikan ...*, 8, 10045–10056. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13903%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13903/10716>