



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar SKI Siswa di MIN 1 Padangsidimpuan

Roky Darma Yuda, Magdalena, & Zainal Efendi

UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: rokydarmayuda@gmail.com magdalena@uinsyahada.ac.id zainal180.yes@gmail.com

ABSTRACT

The learning process in elementary schools still faces challenges in increasing students' interest and learning activities due to the use of less varied learning media. The low level of student learning activity at MIN 1 Padangsidimpuan encourages the need to develop interactive learning media. This research aims to develop Wordwall-based learning media to increase student learning activities in the Islamic Cultural History subject. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The validation results show that Wordwall media received a score of 87% from media experts and 81% from material experts with a very valid category. The practicality test by students obtained a percentage of 86% in the very practical category. Wordwall media has been proven to be effective in increasing motivation, understanding of the material, student activity, and creating a pleasant learning atmosphere. Thus, Wordwall-based learning media is suitable for use and development as interactive learning media in elementary schools.

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif. Rendahnya aktivitas belajar siswa di MIN 1 Padangsidimpuan mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 20 Feb 2026

First Revised 23 Feb 2026

Accepted 8 Mar 2026

First Available online 10 Mar 2026

Publication Date 10 Mar 2026

Keyword:

Production design, learning media, development. Clo3D, fashion, video tutorial.

mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan media Wordwall memperoleh skor 87% dari ahli media dan 81% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas oleh siswa memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat praktis. Media Wordwall terbukti efektif meningkatkan motivasi, pemahaman materi, keaktifan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Wordwall layak digunakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, kepribadian, serta kebersamaan semangat sehingga manusia dapat bekerja sama untuk membangun bangsa atau dirinya (Saptono, 2016). Dalam pendidikan Islam, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi sarana penting untuk menanamkan nilai-nilai akidah, keteladanan, dan karakter Islami. Sejarah Adalah kisah masa lalu yang mencatat peristiwa-peristiwa penting yang akan dikenang sepanjang waktu. Sebagai perumpamaan, akar pohon yang kuat akan menghasilkan batang yang kokoh, bahkan menghasilkan buah yang baik (M Hanafi, 2009). Dalam praktiknya, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya aktivitas dan minat belajar siswa akibat dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berorientasi pada ceramah dan hafalan.

Hasil observasi dan wawancara di MIN 1 Padangsidempuan menunjukkan bahwa pembelajaran SKI cenderung bersifat monoton, kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif, serta belum mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa (Sarwan,2024). Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi (Palittin, wihelmus, 2019). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa secara efektif. Berdasarkan hasil angket aktivitas belajar siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan sebelum menggunakan media *Wordwall* yang diisi oleh 20 responden dengan 24 indikator pernyataan, diperoleh:

$$\text{Persentase capaian aktivitas belajar: } \frac{1620}{2400} \times 100\% = 67,5\%$$

Hasil persentase 67,5% menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih berada pada kategori *cukup* dan belum mencapai kategori tinggi ($\geq 80\%$). Artinya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih belum optimal.

Kondisi tersebut terjadi karena pada tahap pretest, proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti metode ceramah dan buku teks tanpa dukungan media interaktif. Media konvensional cenderung bersifat satu arah, kurang memberikan stimulus visual maupun permainan edukatif, serta minim interaksi aktif antar siswa. Akibatnya, siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi daripada sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan dinamika kelas yang kurang hidup.

Dengan demikian, hasil pretest ini memperlihatkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, tetapi mampu mendorong keterlibatan aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Pemanfaatan teknologi digital melalui media pembelajaran interaktif berbasis permainan merupakan salah satu alternatif solusi yang relevan. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. *Wordwall* dikembangkan oleh Perusahaan teknologi Pendidikan untuk memberikan Solusi praktis dalam membuat media pembelajaran yang interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis, dan juga fitur-fitur yang mendukung berbagai gaya belajar dan kebutuhan pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Padangsidempuan serta menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.

Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?

2. Bagaimana tahap desain dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
3. Bagaimana tahap pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
4. Bagaimana tahap implementasi dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
5. Bagaimana tahap evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Fatkhul Ilma mengembangkan *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam fase C di MI Tarbiyyatularifin Pakis dengan model R&D ADDIE, yang dilatarbelakangi dominannya penggunaan LKS sehingga motivasi dan hasil belajar siswa rendah; hasilnya *Wordwall* terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian Desi Rahmania Zulfa juga menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis game *Wordwall* di MIN 1 Bantul guna mengatasi penurunan minat dan hasil belajar serta mengoptimalkan fasilitas sekolah. Sementara itu, penelitian Dwi Lucky Hermiyanto dan Wahyudi (2022) tentang media Pomewall (Pop Up dan Game *Wordwall*) menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi (82%) dan efektif meningkatkan hasil belajar secara signifikan, serta mendapat respons positif karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan kajian tersebut, *Wordwall* terbukti relevan dan efektif, namun penelitian ini berbeda karena lebih memfokuskan pada peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Meskipun berbagai penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, kajian yang secara khusus menyoroti aktivitas belajar siswa sebagai fokus utama masih sangat terbatas, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, belum terdapat penelitian yang mengembangkan dan mengimplementasikan media ini secara kontekstual di MIN 1 Padangsidimpuan, sehingga muncul kebutuhan penelitian yang tidak hanya menilai hasil akhir pembelajaran, tetapi juga menghidupkan proses belajar melalui peningkatan aktivitas siswa secara nyata.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran serta menguji tingkat keefektifannya (Budiyono, 2017). Metode R&D dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan analisis kebutuhan, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran secara sistematis dan teruji. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*, yang tergolong sebagai perangkat lunak (software).

Pengembangan media pembelajaran mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Robert, 2009). Model ADDIE dipilih karena bersifat prosedural, sistematis, dan fleksibel sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tabel 1 Media Model ADDIE

Model	Tujuan	Prosedur Umum	Hasil

<i>Analyze</i>	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kesenjangan 2. Merumuskan tujuan instruksional 3. Menganalisis karakteristik siswa 4. Menganalisis sumber daya dan kebutuhan 5. Menyusun rencana kerja 	Ringkasan Analisis
<i>Design</i>	Verifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	<ol style="list-style-type: none"> 6. Merancang spesifikasi produk 7. Buat strategi pengujian 	Rancangan
<i>Develop</i>	Verifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	<ol style="list-style-type: none"> 8. Membuat produk media pembelajaran 9. Uji validasi media 	Media Belajar
<i>Implement</i>	Siapkan lingkungan belajar dan libatkan siswa	<ol style="list-style-type: none"> 10. Guru menerapkan media kepada siswa 	Strategi Implementasi
<i>Evaluate</i>	Menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi	<ol style="list-style-type: none"> 11. Menilai media apakah berhasil atau tidak 	Evaluasi

Berikut beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengacu model pengembangan ADDIE:

Tahap Analysis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, perumusan tujuan pembelajaran, penentuan batasan pengembangan, pengumpulan sumber, serta penyusunan rencana pengembangan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui angket kepada guru dan siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih bersifat konvensional, kurang interaktif, dan berorientasi pada hafalan sehingga menyebabkan rendahnya aktivitas dan motivasi belajar siswa. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Tahap Design

Tahap perancangan meliputi identifikasi sumber daya, penyusunan rancangan media, dan perancangan jenis aktivitas pembelajaran. Media dirancang menggunakan platform *Wordwall* dengan memanfaatkan berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, pencarian kata, dan permainan berbasis diskusi. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi Sejarah Kebudayaan Islam kelas V, antara lain pembinaan masyarakat Madinah, peristiwa Fathu Makkah, keteladanan Rasulullah SAW, dan kisah Khulafaur Rasyidin. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mendorong keaktifan siswa.

Tahap Development

Tahap pengembangan meliputi tiga kegiatan utama, yaitu produksi, validasi, dan revisi. Produksi dilakukan dengan mengembangkan media *Wordwall* sesuai rancangan yang telah disusun. Selanjutnya, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan dari segi tampilan, isi, dan kesesuaian pembelajaran. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan.

Tahap Implementation

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* kepada siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan. Pada tahap ini, dilakukan pretest dan posttest serta penyebaran angket untuk memperoleh data mengenai aktivitas dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil angket siswa dan hasil pembelajaran setelah penggunaan media. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk akhir agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIN 1 Padangsidempuan yang beralamat di Jalan Sutan Soripada Mulia Gg Man, Kelurahan Sadabuan, Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara, pada bulan November 2024 hingga Mei 2025. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa yang telah mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan sumber data tambahan berasal dari satu dosen ahli materi dan satu dosen ahli media dari UIN Syahada Padangsidempuan sebagai validator dalam penelitian ini.

Menurut Hardani dkk, teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang paling strategis dalam penelitian, sebab tujuan dari pengumpulan data (Hardani, 2020). Angket merupakan teknik pengumpulan data melalui pemberian pertanyaan kepada responden untuk menganalisis kebutuhan serta menilai respons siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan. Instrumen ini menggunakan skala Likert 1–5 dengan alternatif jawaban sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5). Adapun kisi-kisi angket analisis kebutuhan guru dan siswa sebagai berikut:

Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan siswa

Kriteria	Indikator	Nomor item
Materi Sejarah Kebudayaan Islam	Ketertarikan siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam	1,
Pengetahuan tentang media	Peran media dalam proses pembelajaran	2,
Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i>	Pengetahuan tentang <i>wordwall</i>	3,4,
	Isi dari media <i>Wordwall</i>	5,6,7, 8,9,10, 11,12,13
	Penggunaan media <i>Wordwall</i>	14
	Jumlah	14

Indikator penilaian pada tabel di atas mengadaptasi pada penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Septi Setiayawati yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Game Based Learning (m-GBL) Pada Materi Stoikiometri Larutan (Septi, 2015). Adapun kisi-kisi angket penilaian siswa sebagai berikut:

Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Penilaian siswa terhadap Media *Wordwall*

Kriteria Aktivitas	Indikator Respons	Nomor item
Aktivitas Belajar Siswa	Siswa membaca materi yang akan dipelajari	1, 2,3
	Siswa berdiskusi dengan teman	4,5,6,7
	Siswa bertanya pada guru atau teman	8,9,10
	Siswa menyimak penjelasan dari guru	11,12,13
	Siswa membuat catatan tentang materi Pelajaran	14,15,16
	Siswa menanggapi pendapat teman atau guru	17,18
	Siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri	19.20.21
	Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran	22,23,24
	Jumlah	

Agar mengumpulkan data berdasarkan variabel yang ditentukan, maka instrumen penelitian yang sesuai dengan metode *research and development* (R&D).¹ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 4 Instrumen Penelitian

Tahap	Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Sumber
<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan	Angket	Kebutuhan pengembangan produk	a. Guru b. Siswa
<i>Design</i>	Rancangan media		Kebutuhan pengembangan produk	
<i>Development</i>	Validitas produk	Lembar validasi	Kevalidan produk	a. Ahli Materi b. Ahli Media
<i>Implementation</i>	Aktivitas pembelajara		Hasil Uji Coba Produk	a. Siswa
<i>Evaluation</i>	Hasil Produk	Angket	Hasil Produk	a. Siswa

a. Instrumen Validitas

Instrumen yang digunakan berbentuk angket validasi. Angket dengan rangkaian daftar pertanyaan dengan pola tertentu yang diberi kepada ahli yang bersedia memberikan respons (responden).² Ahli validator merupakan pakar di bidangnya sehingga penilaian yang diperoleh akurat. Masing-masing ahli yang dimaksud ialah 1 (satu) orang dosen ahli materi dan 1 (satu) orang ahli media yang merupakan dosen UIN

¹Rameli Agam, *Menulis Karya Ilmiah : Panduan Lengkap Menulis Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah Populer* (Yogyakarta: Familia, 2015), hlm.52.

²Magdalena dkk, *Metode Penelitian untuk Penulisan Laporan dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam* (Bengkulu: Literasiologi, 2021), hlm.129.

Syahada padangsidimpuan. Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli materi memiliki 3 (tiga) indikator sebagai berikut :

Tabel 5 Kisi- kisi Ahli Materi

Validator	Indikator	Nomor
Penilaian ahli materi	Kesesuaian materi	1,2,3,4,5,6,7
	Kemanfaatan	8,9,10,11,12
	Penyajian	13,14,15
	Jumlah	

Berikutnya, kisi-kisi lembar validasi ahli media memiliki 3 (tiga) indikator sebagai berikut :

Tabel 6 Kisi- kisi Ahli Media

Validator	Indikator	Nomor
Penilaian ahli media	Tampilan media <i>Wordwall</i>	1,2,3,4,5,6
	Kesesuaian media <i>Wordwall</i>	7,8,9,10,11
	Kemanfaatan	12,13,14,15
	Jumlah	

Indikator penilaian pada tabel di atas mengadaptasi pada penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Wirdatul Fuadi yang berjudul Pengembangan Perangkat Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Aspek Sikap Spritual dan Sikap Sosial Berorientasi Teknik Penugasan Portofolio di SMP Negeri 2 Silangkitang.³

b. Angket

Angket digunakan untuk menguji media dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*. Setelah itu, siswa mengisi angket untuk menilai aktivitas belajar pada saat dilakukan pretest dan posttest, kemudian dilakukan analisis dengan membandingkan anatar t-hitung dan t-tabel.

Data penelitian yang akurat dikumpulkan melalui angket pada penelitian. Peneliti mengukur instrumen yang berupa instrument analisis kebutuhan guru, instrument analisis kebutuhan siswa, dan intrument respon siswa. Sebelum instrumen dapat digunakan untuk memperoleh data, maka instrument analisis kebutuhan guru, instrument analisis kebutuhan siswa, dan intrument respon siswa, akan di uji terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas kepada guru dan siswa SD IT Nurul Ilmi pada kelas V.

Uji validitas bertujuan untuk menentukan apakah sebuah pertanyaan penelitian valid atau tidak. Suatu pertanyaan dianggap valid jika instrumen tersebut mampu mengukur hal yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan menganalisis hubungan antara skor setiap item pertanyaan dengan total skor variabel yang diukur, menggunakan *corrected item-total correlation* dalam SPSS. Keputusan diambil dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel berdasarkan derajat kebebasan (n). Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada tingkat signifikansi tertentu, maka butir pernyataan tersebut dianggap signifikan dan valid. Analisis uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan nilai dalam tabel item total statistik bagian 11 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan jumlah sampel pada penelitian ini,

³Wirdatul Fuadi, *Pengembangan Perangkat Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Aspek Sikap Spritual Dan Sikap Sosial Berorientasi Teknik Penugasan Portofolio di SMP Negeri 2 Silangkitang*. (Padangsidimpuan: Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023), hlm.74.

yaitu sebesar 11 orang, maka nilai r tabelnya adalah 0,602. Instrumen dikatakan valid jika angka korelasi yang diperoleh lebih besar dari 0,602.

Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas item pernyataan variabel Mekanime Kerja berdasarkan kuesioner penelitian.

Tabel 7 Uji Validitas Instrument Respon Siswa

No	Kriteria	Penilaian		Ket
		R-hitung	R-tabel	
1	Saya merasa lebih termotivasi untuk membaca materi sebelum pembelajaran setelah menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,920	0,602	Valid
2	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan <i>Wordwall</i> dibandingkan metode Konvensional.	0,949	0,602	Valid
3	Saya menjadi lebih sering berdiskusi dengan teman saat menggunakan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran.	0,949	0,602	Valid
4	Fitur dalam <i>Wordwall</i> membantu saya berinteraksi lebih aktif dengan teman di kelas.	0,949	0,602	Valid
5	Saya merasa lebih nyaman untuk bertanya kepada guru atau teman setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
6	Penggunaan <i>Wordwall</i> meningkatkan jumlah pertanyaan yang saya ajukan selama pembelajaran.	0,988	0,602	Valid
7	Saya lebih fokus dalam menyimak penjelasan guru saat pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,949	0,602	Valid
8	<i>Wordwall</i> membuat saya lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru.	0,920	0,602	Valid
9	Saya tetap merasa perlu membuat catatan setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
10	<i>Wordwall</i> membantu saya dalam menulis poin-poin penting dari pelajaran.	0,988	0,602	Valid
11	Saya lebih aktif menanggapi pendapat guru dan teman setelah menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,949	0,602	Valid
12	<i>Wordwall</i> membantu saya dalam melatih berpikir kritis dan berani mengungkapkan pendapat.	0,988	0,602	Valid
13	Saya merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan tes secara mandiri setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
14	Latihan soal dalam <i>Wordwall</i> membantu saya lebih memahami materi pelajaran dengan baik.	0,988	0,602	Valid

15	Saya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran saat menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
16	Penggunaan <i>Wordwall</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.	0,988	0,602	Valid
17	<i>Wordwall</i> membuat saya lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir.	0,988	0,602	Valid
18	Saya merasa lebih mudah memahami konsep sulit karena penyajiannya melalui <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
19	Saya termotivasi untuk belajar mandiri di rumah setelah menggunakan <i>Wordwall</i> di kelas.	0,988	0,602	Valid
20	<i>Wordwall</i> membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.	0,988	0,602	Valid
21	Saya merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media seperti <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
22	Penggunaan <i>Wordwall</i> membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.	0,988	0,602	Valid
23	<i>Wordwall</i> membantu saya belajar sambil bermain, sehingga tidak merasa bosan.	0,988	0,602	Valid
24	Saya lebih mudah bekerja sama dengan teman saat kegiatan pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid

Berdasarkan tabel 7 di atas, hasil rekapitulasi uji validitas untuk setiap pernyataan di atas dapat dilihat bahwa, nilai r hitung untuk masing-masing variabel berada $> 0,602$. Maka, hasilnya menunjukkan bahwa data tersebut valid karena memenuhi asumsi uji validitas.

Tabel 8 Uji Validitas Instrumen Analisis Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban Guru 1
1	Materi SKI yang menarik	Masa Umar bin Khattab
2	Sumber belajar yang digunakan	Buku Paket, Guru, Internet
3	Mengetahui media <i>Wordwall</i>	Ya
4	Pernah menggunakan <i>Wordwall</i>	Ya
5	Suka jika ada lebih dari satu jenis permainan	Ya
6	Kebutuhan dalam <i>Wordwall</i>	Tulisan, Gambar, Suara
7	Setuju ada ringkasan materi	Ya
8	Setuju ada latihan soal	Ya
9	Setuju ada beberapa kesempatan menjawab soal	Ya
10	Setuju bisa lihat jawaban benar kalau salah	Ya
11	Setuju ada sistem perengkingan	Ya

12	Permainan Wordwall yang disukai	Quiz, Open the Box, Match Up
13	Visual style yang disukai	TV Game Show, Classic, Clouds
14	Perlu pengembangan Wordwall untuk pembelajaran SKI	Ya

Tabel 9 Hasil Perhitungan Analisis Kebutuhan Guru

VAR00010				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9,00	1	100,0	100,0

Berdasarkan tabel 8 dan tabel 9 di atas, hasil rekapitulasi untuk setiap pernyataan di atas dapat dilihat bahwa, nilai yang dihitung melalui SPSS versi 23 valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur mengetahui kebutuhan guru.

Tabel 10 Uji Validitas Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Siswa
1	Materi SKI yang disukai	Abu Bakar Ash-Shiddiq	4
		Umar bin Khattab	6
		Usman bin Affan	3
		Ali bin Abi Thalib	7
2	Sumber belajar yang digunakan	Buku Paket	15
		Guru	20
		LKS	10
		Modul	5
		Internet	7
		Lingkungan Lainnya (YouTube)	3 1
3	Mengetahui media <i>Wordwall</i>	Ya	11
		Tidak	0
4	Pernah menggunakan <i>Wordwall</i>	Ya	11
		Tidak	0
5	Suka lebih dari satu permainan	Ya	11
		Tidak	0
6	Fitur yang dibutuhkan	Tulisan	8
		Gambar	11
		Suara	5
7	Setuju ada ringkasan materi di <i>Wordwall</i>	Ya	11
		Tidak	0
8	Setuju ada latihan soal	Ya	11
		Tidak	0
9	Setuju diberi beberapa kesempatan menjawab soal	Ya	11
		Tidak	0
10	Setuju bisa lihat jawaban benar jika salah	Ya	11

		Tidak	0
11	Setuju ada sistem ranking	Ya	11
		Tidak	0
12	Jenis permainan favorit (top 5)	Quiz	10
		Open the Box	8
		Spin the Wheel	7
		Match Up	5
		Wordsearch	2
13	Visual style favorit (top 5)	TV Game Show	9
		Classic	5
		Clouds	3
		Comics	2
		Detective	2
14	Setuju <i>Wordwall</i> dikembangkan untuk pembelajaran SKI	Ya	11
		Tidak	0

Tabel 11 Perhitungan Spss 23

Kategori Pengetahuan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Baik	1	9,1	9,1	9,1
	Baik	10	90,9	90,9	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 10 dan tabel 11 di atas, hasil rekapitulasi untuk setiap pernyataan di atas dapat dilihat bahwa, nilai yang dihitung melalui SPSS versi 23 valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur mengetahui kebutuhan siswa.

Analisis data merupakan analisis penilaian validator terhadap media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*. Teknik yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah analisis validitas. Dengan hasil analisis yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan media, maka akan diketahui persentase kevalidannya. Kemudian persentase kevalidan tersebut pada penelitian ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁴

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

Kemudian hasil yang diperoleh dari lembar validitas diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 12 Kriteria Kevalidan

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Valid	0-20
2	Kurang Valid	21-40

⁴Anas sudijono, *Pengantar evaluasi pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm.318.

3	Cukup Valid	41-60
4	Valid	61-80
5	Sangat Valid	81-100

Dari hasil persentase menggunakan kriteria tersebut maka akan dapat validitas media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* bagi siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam menggunakan media *Wordwall* dilakukan Uji-t dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} dari data hasil perolehan pretest dan posttest.

Untuk mencari hasil t_{hitung} dan t_{tabel} dilakukan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{D}}{SD / \sqrt{n}}$$

keterangan :

\bar{D} = Rata-rata selisih nilai (posttest –pretest)

SD = Standar deviasi dari selisih

N = jumlah sampel

$$\bar{D} = \frac{\text{jumlah seluruh selisih}}{n} = \frac{436}{20} = 21.8$$

$$SD = \frac{\sqrt{\sum(Di-D)^2}}{n-1}$$

Setelah nilai t-hitung diketahui, selanjutnya dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan (df) = n-1 = 19. Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa dan layak untuk digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu upaya penting dalam membentuk karakter dan memperkaya wawasan siswa tentang sejarah Islam, baik secara global maupun di Indonesia. pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering menghadapi tantangan dalam hal menarik minat dan motivasi siswa, terutama di era digital ini. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan mengembangkan mediapembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*.

Wordwall adalah platform digital yang memungkinkan pembuatan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti kuis, permainan, danteke-teki, yang dapat diakses secara online maupun offline. Media inidirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis danmelibatkan siswa secara aktif (Prensky,2001).

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *Wordwall* dapat digunakan untukmenghidupkan materi yang biasanya bersifat deskriptif, seperti sejarah tokoh-tokoh Islam, peristiwa penting dalam sejarah Islam, dan perkembangan kebudayaan Islam di berbagai belahan dunia. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik, yangmendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan memahami materi dengan carayang lebih menyenangkan.

Aktivitas belajar adalah salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, aktivitas belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang tidak hanya interaktif, tetapi juga memiliki relevansi dengan ajaran yang mereka pelajari (Rahim, 2018).

Teori-teori pembelajaran yang mendukung penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa antara lain teori konstruktivisme dan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) oleh John Keller (Keller, 1987).

- a. *Attention* (Perhatian): *Wordwall* menarik perhatian siswa dengan aktivitas yang interaktif dan visual yang menarik.
- b. *Relevance* (Relevansi): Materi yang diintegrasikan dengan Sejarah Kebudayaan Islam memberikan relevansi yang lebih besar bagi siswa.
- c. *Confidence* (Kepercayaan Diri): Siswa merasa lebih percaya diri dalam belajar karena *Wordwall* menyediakan umpan balik yang cepat dan pembelajaran yang berbasis pada praktik.
- d. *Satisfaction* (Kepuasan): Aktivitas di *Wordwall* memberikan rasa pencapaian yang memuaskan, mendorong siswa untuk terus belajar.
- e. Penggunaan *Wordwall* memiliki beberapa manfaat utama:
- f. Meningkatkan Keterlibatan Siswa
- g. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga siswa lebih aktifberpartisipasi dan lebih termotivasi untuk belajar .
- h. Pembelajaran Kontekstual dan Relevan
- i. Integrasi dengan Sejarah Kebudayaan Islam lebih bermaknadan relevan bagi siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaranIslam .
- j. Penguatan Nilai-Nilai Islam
- k. Selain pengetahuan sejarah, siswa juga diperkuat dengan nilai-nilaiIslami.
- l. Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan

Wordwall membantu guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar-mengajar, yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di eradigital. Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah langkah inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurhayati, 2019). Pendekatan ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam yang terkandung dalam sejarah.

a). Tahap Analysis (Analisis)

1). Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperjelas permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Padangsidempuan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa, rincian temuan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Guru

Berdasarkan hasil angket yang sebelumnya sudah diberikan dan dijawab oleh responden dapat disimpulkan bahwa :

1. Guru telah familiar dengan platform *Wordwall*.
2. Guru menunjukkan ketertarikan terhadap *Wordwall*, terutama jika media tersebut menyediakan beragam jenis permainan.

3. Fitur yang diinginkan dalam media *Wordwall* meliputi elemen teks, gambar, dan audio.
4. Guru mendukung penyertaan ringkasan materi, latihan soal, serta fitur untuk mengulang jawaban dan menampilkan jawaban yang benar.
5. Jenis permainan yang paling diminati adalah *Open the Box* dan *Quiz*, sementara tampilan yang paling disukai adalah *Clouds* dan *TV Game Show*.
6. Guru setuju *Wordwall* layak dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

b) Siswa

Berdasarkan hasil angket dari 20 siswa yang sudah di jawab dan terlampir pada lampiran, dapat disimpulkan bahwa :

1. Siswa paling suka materi SKI tentang masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib dan Umar bin Khattab.
2. Siswa ingin media *Wordwall* punya tulisan, gambar, dan suara supaya pembelajaran jadi lebih seru.
3. Mereka setuju *Wordwall* sebaiknya berisi ringkasan materi, soal latihan, dan fitur untuk mengulang serta melihat jawaban yang benar.
4. Permainan favorit siswa adalah kuis, *open the box*, dan *spin the wheel*, dengan tampilan seperti *TV Game Show* atau gaya klasik.

2). Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan di MIN 1 Padangsidempuan yaitu kurikulum merdeka. Analisis yang dilakukan meliputi Capaian Pembelajaran (CP), analisis kurikulum bertujuan sebagai pedoman dalam pengembangan media berbasis *Wordwall*.

Tabel 13 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi
Periode Khulafaur Rasyidin	siswa mampu menganalisis kisah teladan Abu Bakar As Siddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali bin AbiTalib sebagai inspirasi menerapkan jiwa kepemimpinan yang demokratis dan optimis dalam meraih cita-cita.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kisah teladan Abu Bakar-as-Siddiq sebagai inspirasi pribadi yang jujur dan istiqamah. 2. Menganalisis kisah teladan Umar bin Khattab sebagai inspirasi yang berani dan toleran. 3. Menganalisis kisah teladan Usman bin Affan yang dermawan dan suka menolong. 4. Menganalisis kisah teladan Ali bin AbiTholib sebagai pribadi yang semangat belajar dan cinta ilmu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meneladani para Khalifah 2. Para sahabat menjadi khalifah

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh media konvensional seperti buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan metode ceramah. Media-media tersebut cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan aktivitas belajar siswa di kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik siswa masa kini.

Analisis kurikulum pada elemen Periode Khulafaur Rasyidin menunjukkan bahwa capaian pembelajaran menuntut siswa mampu menganalisis dan meneladani kisah para khalifah dalam membentuk karakter kepemimpinan yang demokratis dan optimis. Tujuan pembelajaran juga menekankan pada nilai-nilai kejujuran, keberanian, kedermawanan, semangat belajar, dan cinta ilmu, yang merupakan bagian dari dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran harus berpusat pada siswa dan memberikan ruang bagi mereka untuk aktif, mandiri, serta mengalami proses belajar yang bermakna. Kurikulum ini juga mendorong penggunaan berbagai sumber dan media belajar yang inovatif serta kontekstual, termasuk pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* sangat sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka karena mendukung pembelajaran yang diferensiatif, interaktif, dan kolaboratif. Melalui *Wordwall*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang, sambil tetap fokus pada penguatan karakter dan pencapaian kompetensi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* tidak hanya menjadi solusi atas keterbatasan media konvensional yang digunakan saat ini, tetapi juga merupakan bentuk implementasi nyata dari prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi, pembelajaran aktif, serta penguatan karakter siswa melalui media digital yang relevan dan kontekstual.

b). Tahap *Design* (Desain)

Setelah menyelesaikan tahap analisis, penelitian berlanjut pada tahap perancangan. Pada fase ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan utama yang meliputi:

1). Identifikasi Sumber Daya

a) Sumber Daya Pengembangan

Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* membutuhkan sumber daya agar media dapat dikembangkan dan berjalan seperti yang diharapkan. Adapun sumber daya yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14 Sumber Daya Pengembangan Media Web

Nama Perangkat	Fungsi
<i>Wordwall</i>	Aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan
Browser	Digunakan untuk membuka halaman web <i>Wordwall</i>

Dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*, terdapat dua perangkat utama yang digunakan, yaitu platform *Wordwall* dan peramban web. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang memfasilitasi pembuatan berbagai jenis permainan edukatif dan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan pencocokan kata.

Keunggulan platform ini terletak pada kemampuannya menciptakan media pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam. Sementara itu, peramban web berperan sebagai antar muka untuk mengakses platform *Wordwall* secara online. Melalui peramban seperti *Google Chrome* atau *Mozilla Firefox*, pengembangan dapat melakukan berbagai aktivitas, antara lain: (1) membuka laman *Wordwall*, (2) membuat akun pengguna, (3) menyunting permainan edukatif, serta (4) menyimpan dan mendistribusikan media pembelajaran yang telah dibuat. Kedua perangkat ini memiliki peran krusial dalam memfasilitasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang efektif, karena menyediakan fleksibilitas desain dan aksesibilitas berbasis koneksi internet.

b) Sumber Tautan

Sumber-sumber tautan yang dapat ditampilkan pada pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ini yaitu tautan/alamat web www.Wordwall.com.

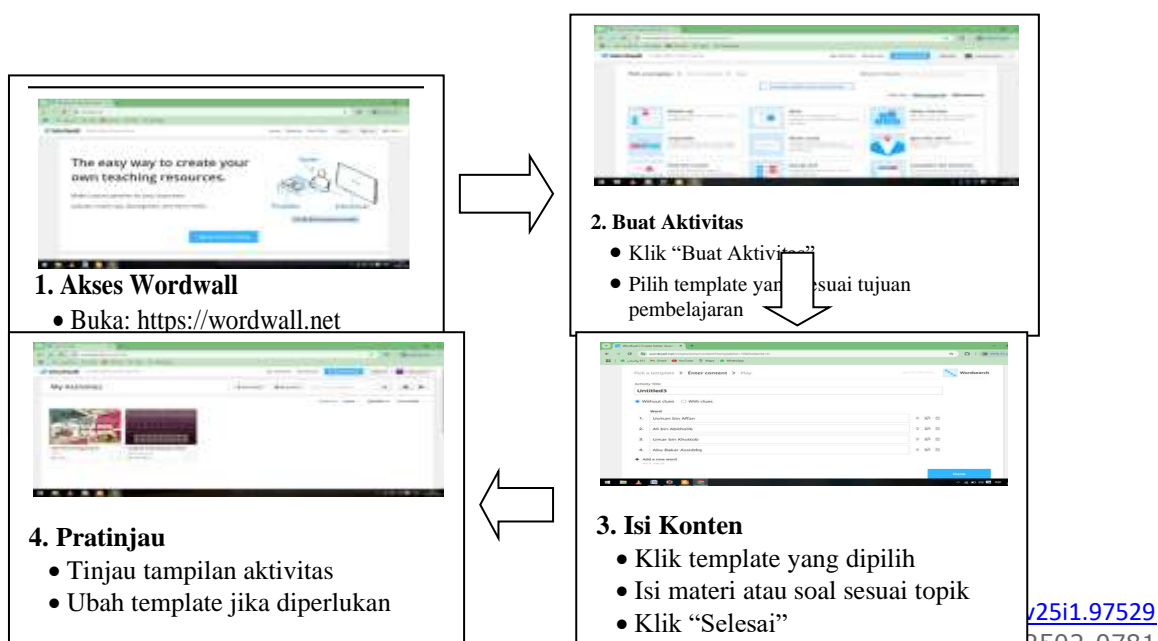
2). Pembuatan Rancangan Media

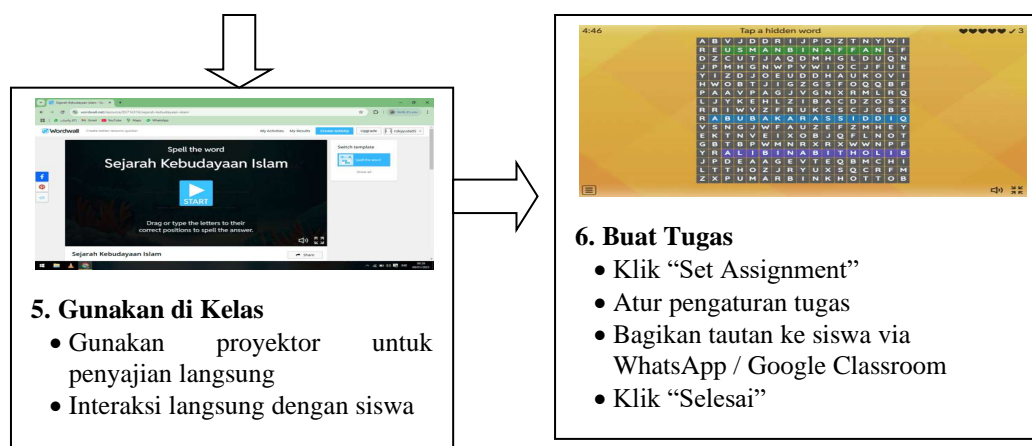
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Wordwall*, yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan *Chroom* dan diberi nama *Khulafaur Rasyidin Smart Edukasi*.
- Isi dari media pembelajaran ini adalah keteladanan Abu Bakar As Siddiq, Umar Bin Khattab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib.
- Media ini berisikan materi dengan di dukung gambar serta permainan.
- Media pembelajaran ini bisa diterapkan menggunakan *smartphone*, ataupun komputer dan laptop.
- Media pembelajaran bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.
- Hasil permainan yang diperoleh oleh siswa bisa langsung terinput.

3). Menyusun Langkah-Langkah Media Pembelajaran

Pada dasarnya, langkah-langkah yang dibutuhkan untuk membuat *Wordwall* dapat dilihat pada Bab III gambar 3.1. Untuk lebih rinci, dalam mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* di produksi seperti diurai pada gambar berikut:





Gambar 1 Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Wordwall*

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* merupakan suatu proses yang bersifat praktis dan interaktif. Prosedur pengembangannya diawali dengan mengakses laman resmi *Wordwall*, diikuti dengan pembuatan akun atau login menggunakan akun *Google*. Selanjutnya, pendidik dapat memilih template aktivitas pembelajaran yang relevan, mengisinya dengan materi ajar sesuai topik, serta melakukan penyesuaian berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Produk media yang telah selesai dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran kelas melalui proyektor atau didistribusikan kepada siswa sebagai tugas mandiri dengan memanfaatkan fitur *Set Assignment*. Melalui prosedur yang sederhana dan fitur yang adaptif ini, *Wordwall* terbukti menjadi solusi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa secara digital sekaligus menyenangkan.

Peneliti mendesain media dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan berbasis *Wordwall* berdasarkan Materi ajar pada setiap Capaian Pembelajaran di MIN 1 Padangsidempuan. Dalam penelitian ini mencakup tokoh-tokoh penting dalam sejarah Khulafaur Rasyidin, yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.

Media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan hasil dari proses desain yang sistematis dan berbasis pada analisis kebutuhan pembelajaran di MIN 1 Padangsidempuan. Media ini dirancang untuk menyajikan materi tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin, yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib, dengan pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Setiap submateri dari masing-masing tokoh dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang bervariasi, seperti *quiz*, *match up*, *anagram*, *crossword*, *flash card*, *spin the wheel*, dan *open the box*, yang tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap isi materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan aktivitas belajar mereka. Pemilihan jenis permainan juga disesuaikan dengan kompleksitas materi, sehingga siswa dapat belajar secara bertahap dan lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.

Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitas akses (dapat digunakan secara daring), tampilan antarmuka yang sederhana, serta kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan aktif. Selain itu, media *Wordwall* memungkinkan guru untuk langsung mengevaluasi hasil belajar siswa berdasarkan interaksi mereka dengan permainan.

Dengan demikian, media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dinilai layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya dalam materi Khulafaur Rasyidin, karena mampu mengintegrasikan unsur

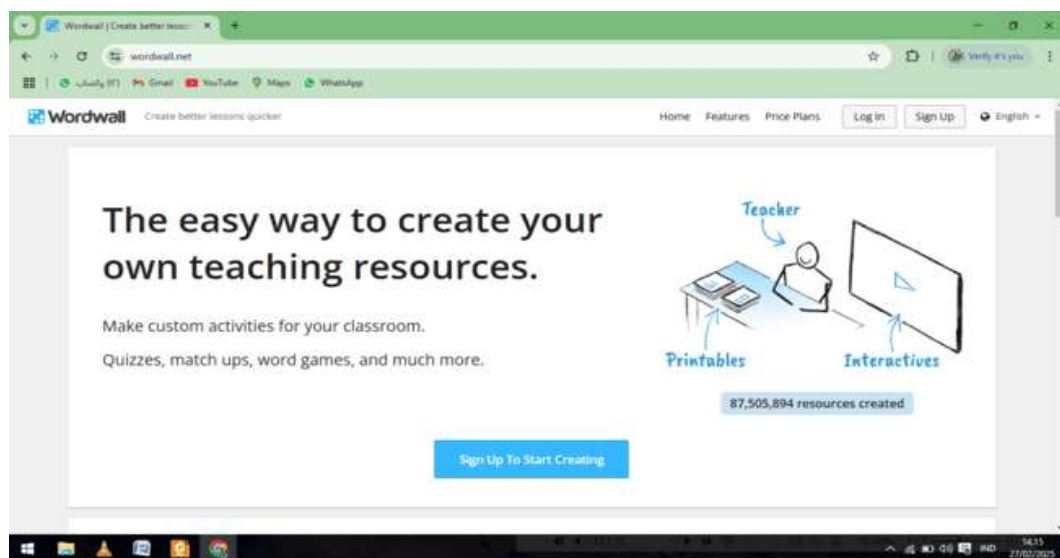
pengetahuan, keterampilan, dan sikap ke dalam aktivitas belajar yang menarik dan bermakna.

c). Tahap pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan adalah tahap realisasi produksi produk, dimana yang telah dirancang atau didesain diwujudkan menjadi nyata. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran. Menurut Brunch pada tahap ini juga meliputi proses validasi dan uji coba produk, dengan tujuan mendapatkan penilaian, saran dan meminimalisir kesalahan sehingga dapat direvisi kembali. Penjabaran kegiatan dalam tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

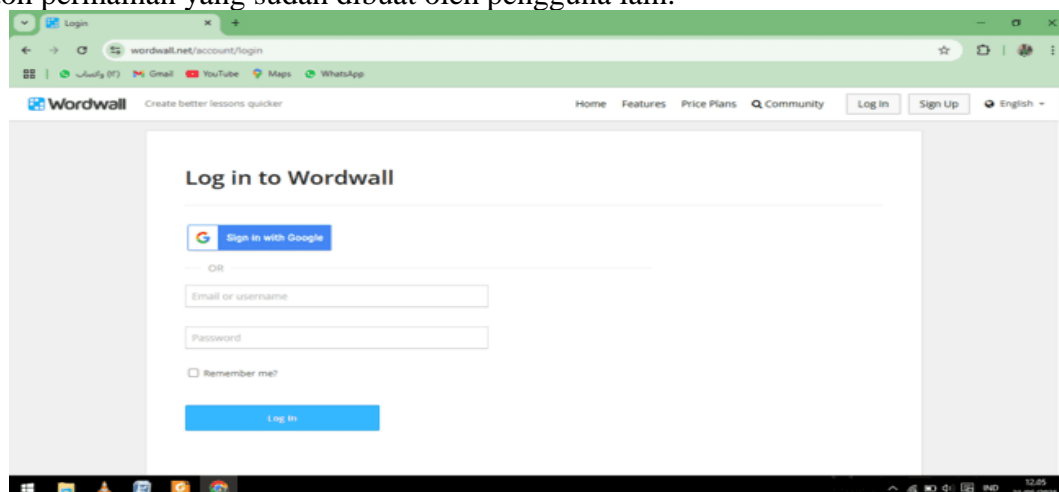
Pada tahap ini peneliti merealisasikan pembuatan media pembelajaran berbasis pada situs *Wordwall.net* dan dapat diakses melalui tautan <https://Wordwall.net/id/myactivities>.

1). Produksi



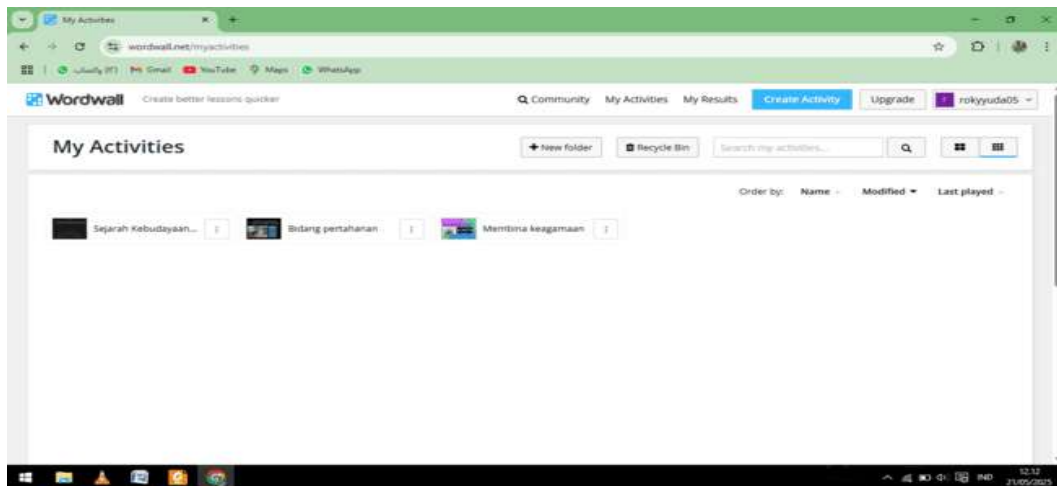
Gambar 2 Tampilan Awal Ketika Membuka Website <http://Wordwall.net>

Tampilan di atas adalah tampilan awal ketika pengguna membuka *website Wordwall*, untuk membuat sebuah permainan maka pengguna diharuskan untuk *login* terlebih dahulu. Namun pada tampilan ini pengguna juga bisa melihat beberapa contoh permainan yang sudah dibuat oleh pengguna lain.

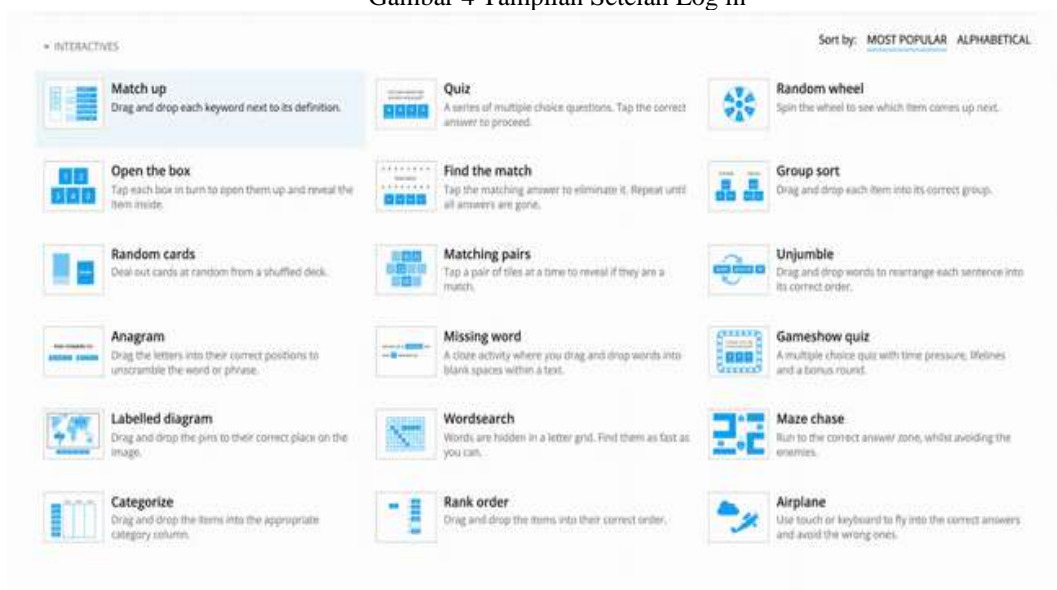


Gambar 3 Tampilan Login

Pada tampilan ini pengguna diharuskan untuk mengisi alamat email yang digunakan serta password yang diinginkan oleh pengguna.

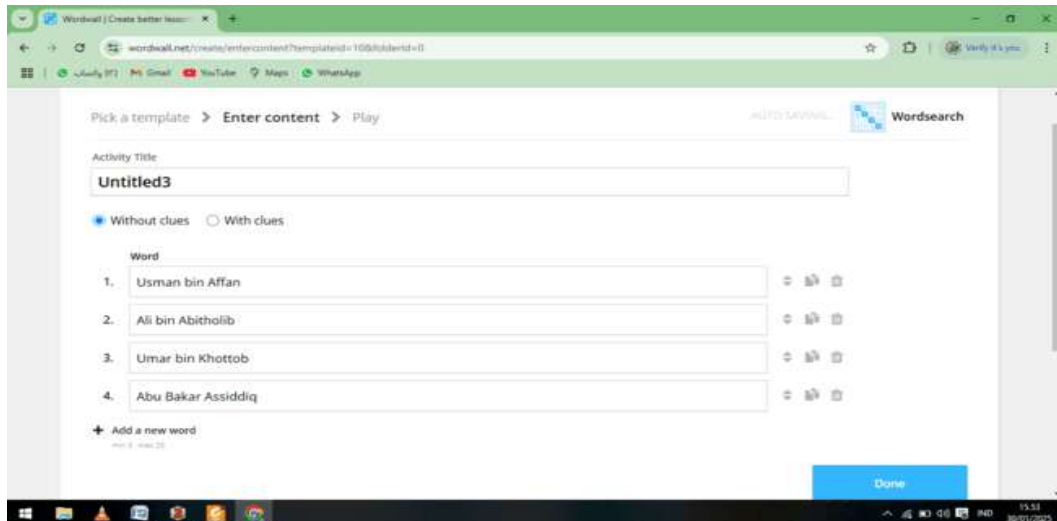


Gambar 4 Tampilan Setelah Log in



Gambar 5 Tampilan template atau fitur *Wordwall*

Tampilan di atas merupakan tampilan jenis-jenis template yang bisa digunakan untuk membuat permainan. Kita hanya perlu memilih template jenis apa yang ingin digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran.

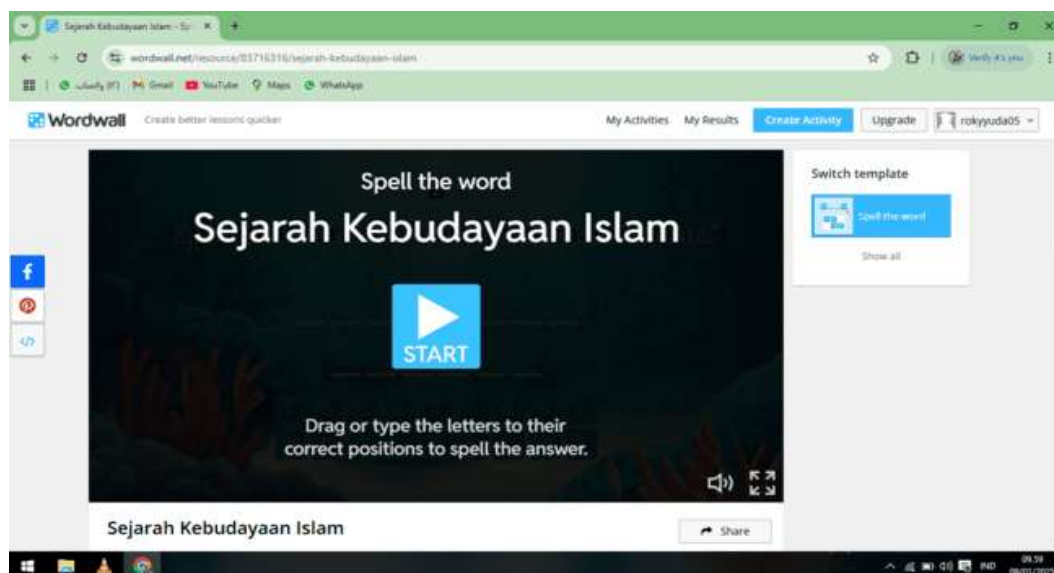


Gambar 6 Tampilan Pembuatan Soal



Gambar 7 Tampilan Game

Setelah memilih salah satu jenis template untuk materi pembelajaran yang dibutuhkan silahkan buat soal yang sesuai dengan template, bisa dengan menyertakan gambar atau hanya berupa definisi atau kata-kata saja atau sesuaikan dengan jenis template yang dipakai. Setelah selesai silahkan klik *done* pada layar dan evaluasi yang pengguna buat akan langsung tersimpan.



Gambar 8 Tampilan Materi Setelah Disimpan

Pada sebelah kanan game ada *switch template* yang mana pada menu ini pengguna bisa mengganti template menggunakan template yang lainnya yang sesuai dengan materi yang dibuat. Di bawah *switch template* juga disediakan beberapa fitur berupa materi/kuis *hardcopy* yang mana materi/kuis yang telah dibuat bisa di cetak dan dibagikan kepada siswa menggunakan beberapa template yang mendukung.

2). Hasil Validasi

Data Validasi diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi produk kepada ahli media dan ahli materi, sebagai berikut:

Tabel 15 Nama-Nama Validator Ahli

No	Nama	Profesi	Keterangan
1	Prof. Dr. Erawadi, M.Ag.	Dosen Pascasarjana UIN Syahada	Ahli Materi
2	Dr Hamka, Hum	Dosen Pascasarjana UIN Syahada	Ahli media

Tabel 16 Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Skor
<i>Tampilan Media Wordwall</i>		
1	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sudah sesuai dengan Sejarah Kebudayaan Islam	4
2	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Waktu respon dalam menjalankan fitur dan aktivitas pembelajaran cukup cepat dan tidak mengalami lag.	4
4	Media ini kompatibel dengan berbagai browser dan system operasi tanpa mengalami kendala teknis yang signifikan.	4
5	Media yang disajikan sudah lengkap	4
6	Tampilan medi <i>wordwall</i> yang bervariasi	4
<i>Kesesuaian Media Wordwall</i>		

7	Kesesuaian media pembelajaran <i>Wordwall</i> dengan materi	4
8	Media <i>Wordwall</i> memiliki tampilan yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.	4
9	Ukuran teks, ikon, dan tombol dalam media mudah dibaca dan digunakan oleh siswa	4
10	Tata letak elemen dalam media tertata dengan baik sehingga memudahkan siswa memahami informasi.	4
11	Penggunaan gambar, animasi, dan ilustrasi dalam media membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.	4
Kemanfaatan		
12	media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sesuai dengan karakter siswa	4
13	Mampu memberikan pengalaman belajar siswa	4
14	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran	4
15	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar	4
16	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat digunakan dalam belajar mandiri	4
	Total	64

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

$$P = \frac{664}{64} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran berbasis *Wordwall* mendapatkan skor mentah sebesar 64 dari total skor maksimal 64. Jika dikonversikan kedalam persentase, hasilnya sebesar 100%. Persentase ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran. Dalam hal ini media telah memenuhi standar kelayakan secara optimal berdasarkan tiga aspek penilaian utama dari ahli media, yaitu:

- (1) Tampilan media *Wordwall*, mencakup desain, keterbacaan, dan daya tarik visual.
- (2) Kesesuaian media *Wordwall*, berkaitan dengan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.
- (3) Kemanfaatan media *Wordwall*, dilihat dari seberapa besar media ini membantu dalam proses pembelajaran.

Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya, media ini sesuai untuk diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Meski demikian, jika diperlukan, media ini masih bisa disempurnakan dengan perbaikan kecil agar lebih optimal dalam penggunaannya.

Tabel 17 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Skor
Kesesuaian Materi		
1	Cakupan dan kedalaman materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	3

2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator pembelajaran	3
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	3
4	Kesesuaian materi dengan permainan <i>Wordwall</i>	3
5	Kelengkapan materi yang disajikan	4
6	Materi disajikan lebih efektif	4
7	Pemberian contoh dalam memperjelas Materi	4
Kemanfaatan		
8	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran.	4
9	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	4
10	Dapat meningkatkan aktivitas belajar	4
11	Dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis	4
12	Dapat meningkatkan pemahaman siswa	4
Penyajian		
13	Penyajian materi dalam <i>Wordwall</i> relevan dengan kebutuhan belajar siswa	4
14	Media <i>Wordwall</i> mudah difahami	4
15	Soal dan aktivitas dalam media sesuai dengan Sejarah Kebudayaan Islam	4
	Total	55

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$P = 81\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran berbasis *Wordwall* memperoleh skor sebesar 55 dari total skor maksimal 60. Nilai ini setara dengan persentase kelayakan sebesar 81%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Valid”. Artinya, media ini telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penilaian ahli materi mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1. Kesesuaian materi dengan standar kurikulum, memastikan isi media selaras dengan capaian pembelajaran.
2. Manfaat dalam proses pembelajaran, sejauh mana media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik.
3. Kualitas penyajian materi, meliputi kejelasan isi, sistematika penyampaian, dan daya tarik materi yang disajikan.

Ketiga aspek tersebut dinilai telah terpenuhi dengan sangat baik, sehingga media ini dinyatakan layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 18 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Hasil Penelitian	Tingkat Kevalidan	Kriteria
1	Hasil penilaian validator ahli media	100%	Sangat Valid
2	Hasil penilaian validator ahli materi	81%	Sangat Valid

Dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, terutama untuk matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3). Revisi

Pada tahap revisi ini, saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi menjadi acuan penting dalam penyempurnaan serta peningkatan kualitas terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Berikut ini disajikan saran dan masukan tersebut untuk mendukung pengembangan media agar lebih efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran :

Tabel 19 Saran Ahli Materi

No	Aspek	Saran
1	Kedalaman materi	Disesuaikan dengan capaian pembelajaran
2	Indikator pembelajaran	Disesuaikan dengan materi yang disajikan

Tabel 20 Saran Ahli Media

No	Aspek	Saran
1	Pilihan jawaban untuk fase C	4 Pilihan jawaban
2	Instrumen media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	Sudah dapat digunakan

Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* perlu dilakukan beberapa penyesuaian agar dapat digunakan secara maksimal. Dari sisi materi, perlu disesuaikan antara kedalaman materi dengan capaian pembelajaran serta indikator pembelajaran dengan isi materi yang disajikan. Sementara itu, dari sisi media, perlu diperhatikan jawaban setiap pertanyaan. Dengan perbaikan tersebut, media ini diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

d). Tahap Penerapan (*Implementasion*)

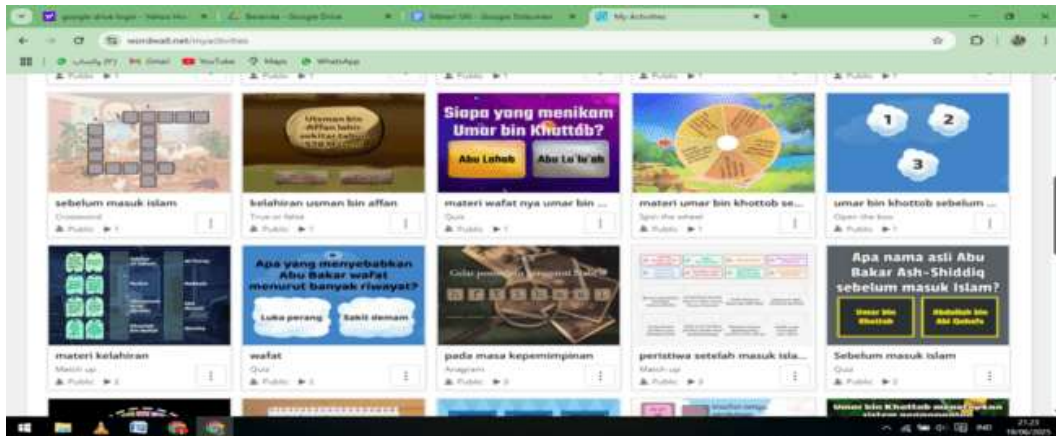
Pada tahap implementasi ini, media yang dikembangkan diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MIN 1 Padangsidempuan.

1. Pelaksanaan Pretest dan Posttest

Sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dilaksanakan guru terlebih dahulu memberikan pretest sebanyak satu kali pada awal pertemuan pertama. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap materi Khulafaur Rasyidin yang diukur melalui angket yang disebarkan kepada tiap siswa.

Selanjutnya dilakukan posttest dalam dua kali pertemuan, adapun yang dilakukan guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media *Wordwall*. Sebagai berikut. Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tujuan untuk mengenalkan media pembelajaran *Wordwall* kepada siswa serta menyampaikan materi awal tentang Khulafaur Rasyidin. Guru memulai kegiatan dengan menyiapkan perangkat pendukung berupa infokus atau proyektor untuk menampilkan media *Wordwall* agar seluruh siswa dapat melihat dan mengikuti dengan baik.

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa. Hal ini bertujuan agar siswa mengetahui arah dan tujuan dari kegiatan belajar, serta memahami pentingnya materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru



Gambar 10 Jenis permainan yang telah di desain

Permainan yang digunakan berupa kuis interaktif seputar tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias dan aktif dalam menjawab pertanyaan.

Pada tahap penutupan, guru melakukan refleksi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa. Guru juga memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif, serta menyampaikan bahwa pada pertemuan selanjutnya akan dilanjutkan dengan kegiatan belajar yang serupa namun lebih menantang. Siswa menyambutnya dengan antusias.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan materi lanjutan tentang tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin yang sebelumnya telah diperkenalkan. Guru kembali menggunakan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran. Guru juga menyampaikan kembali capaian pembelajaran sebagai pengingat dan penguatan tujuan belajar.

Kegiatan inti difokuskan pada penugasan permainan *Wordwall* secara berkelompok, di mana siswa dikelompokkan berdasarkan tokoh Khulafaur Rasyidin, seperti kelompok Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib. Masing-masing kelompok memainkan game yang berbeda sesuai materi yang telah dirancang oleh peneliti.

Setiap kelompok diminta menyelesaikan permainan yang berkaitan dengan tokohnya, lalu mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah dalam proses tersebut. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif secara individu maupun kelompok, meningkatkan komunikasi, dan memperkuat pemahaman materi secara kolaboratif.

Di akhir sesi, guru kembali melakukan refleksi pembelajaran mendiskusikan hasil permainan, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan mereka selama pembelajaran. Siswa menunjukkan respon positif, merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Dari dua pertemuan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan aktivitas belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Guru melihat adanya perubahan positif dalam antusiasme dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, siswa memberikan respon yang baik terhadap media yang digunakan, karena pembelajaran terasa lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Setelah proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, guru memberikan posttest yang berupa angket. Posttest dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk melihat aktivitas siswa dan mengevaluasi sejauh mana materi yang telah dipelajari sebelumnya. Respon siswa diukur melalui angket yang dibagikan dan di bahas pada tahap evaluasi, yang berisi pertanyaan mengenai aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *Wordwall*.

e). Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, fokus utama adalah menilai keefektifan dan kelayakan media *Wordwall* berdasarkan hasil produk serta respon siswa sebagai pengguna langsung. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian siswa, yang berisi pernyataan-pernyataan terkait aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, daya tarik, serta manfaat media dalam membantu mereka memahami materi pelajaran, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan sesuai pengalaman mereka setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Respon yang diberikan siswa kemudian diolah secara kuantitatif untuk mendapatkan gambaran umum mengenai persepsi dan kepuasan mereka terhadap media *Wordwall*. Selain itu, evaluasi ini juga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan lebih lanjut terhadap media jika diperlukan, baik dari segi konten, tampilan, maupun teknis penggunaannya. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Wordwall* tidak hanya dinilai dari segi teoretis oleh ahli, tetapi juga dari pengalaman langsung pengguna (siswa), sehingga menghasilkan produk yang benar-benar sesuai kebutuhan pembelajaran di lapangan.

1) Data Hasil Pretest dan Posttest

Data hasil perolehan pretest dan posttest siswa yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam memanfaatkan media *Wordwall*. Pretest dan posttest dilaksanakan pada siswa setelah mendapatkan hasil validasi yang sangat valid dari validator ahli media, dan ahli materi. Tes dilakukan pada 20 siswa fase C kelas V MIN 1 Padangsidempuan. Data hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 21.

Tabel 21 Angket Respon Siswa Aktivitas Belajar Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Post test
1	Adzkie Fatiyya	80	107
2	Adzkie Saufa	80	108
3	Aufah Nabila	78	106
4	Alwi Rahamsyah	81	102
5	Andam Hafidzah	84	102
6	Dian Annisa	78	106
7	Fadhilatunnisa	82	103
8	Faris Naufal Pane	82	106
9	Hafisah Ainun	88	102
10	Hisyam Arif	88	101
11	Jihan Talita Ulfa	77	102
12	Maymunah Hrp	78	103
13	Mirza Pranata	84	104
14	Nadhira Azzahra	79	103
15	Naila Salsabila	78	103
16	Nasya Nailul Ilmi	82	103
17	Naziva Rahmadani	83	104
18	Nazril Ilham	76	104

19	Nikmah Ramadani	79	104
20	Nindi Humayro	83	104

Setelah hasil pretest dan posttest di dapat, selanjtnya dilakukan perhitungan uji-t, dengan menghitung selisih hasil pretest dan posttest yang dapat di lihat pada tabel 21.

Tabel 22 Selisih Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Post test	Selisih (D)
1	Adzkie Fatiyya	80	107	27
2	Adzkie Saufa	80	108	28
3	Aufah Nabila	78	106	28
4	Alwi Rahamsyah	81	102	21
5	Andam Hafidzah	84	102	18
6	Dian Annisa	78	106	28
7	Fadhilatunnisa	82	103	21
8	Faris Naufal Pane	82	106	24
9	Hafisah Ainun	88	102	14
10	Hisyam Arif	88	101	13
11	Jihan Talita Ulfa	77	102	25
12	Maymunah Hrp	78	103	25
13	Mirza Pranata	84	104	20
14	Nadhira Azzahra	79	103	24
15	Naila Salsabila	78	103	25
16	Nasya Nailul Ilmi	82	103	21
17	Naziva Rahmadani	83	104	21
18	Nazril Ilham	76	104	28
19	Nikmah Ramadani	79	104	25
20	Nindi Humayro	83	104	21

Tabel 22 menampilkan selisih pretest dan posttest siswa yang telah pada siswa kelas V di MIN 1 Padangsidempuan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan jumlah 20 siswa. Selanjutnya dilakukan Uji-t berpasangan (*paired t-test*) dari perolehan 2 macam data sampel (pretest dan post test), dengan rumus sebagai berikut :⁵

$$t = \frac{\bar{d}}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{d} = Rata-rata selisih nilai (posttest-pretest)

SD = Standar deviasi dari selisih

n = Jumlah sampel

$$\bar{d} = \frac{\text{jumlah seluruh selisih}}{n} = \frac{436}{20} = 21.8$$

$$SD = \frac{\sqrt{\sum(Di-D)^2}}{n-1}$$

$$= \frac{\sqrt{439.12}}{20-1} = \sqrt{23.11} = 4.81$$

$$t = \frac{21.8}{4.81/\sqrt{20}} = \frac{21.8}{1.076} = 20.26$$

Setelah nilai t-hitung diketahui, selanjutnya dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($df = n - 1 = 19$). Berdasarkan tabel

⁵Suwardi, dkk. Dasar-Dasar Statistik Penelitian (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hlm.101.

distribusi t, diperoleh t-tabel sebesar 2,093. Karena nilai t-hitung (20,26) lebih besar dari t-tabel (2,093), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.

Berdasarkan hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peningkatan rata-rata nilai sebesar 21,8 poin dengan signifikansi statistik yang efektif menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif ini memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan aktivitas siswa.

4. SIMPULAN

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MIN Padangsidimpuan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa di MIN 1 Padangsidimpuan membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. *Wordwall* dipandang sebagai media yang tepat karena sudah dikenal dan disukai, serta menyediakan fitur permainan, visual, dan audio yang mendukung pembelajaran aktif. Selain itu, pengembangan media berbasis *Wordwall* sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, inovatif, serta mendukung penguatan karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
2. Desain media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* dilakukan melalui tahapan identifikasi sumber daya, perancangan media, dan penyusunan langkah-langkah pengembangan. Media ini memanfaatkan platform *Wordwall* dan browser sebagai sarana utama, dengan keunggulan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Produk yang dikembangkan, *Khulafaur Rasyidin Smart Edukasi*, memuat materi keteladanan para khalifah Islam, dilengkapi gambar dan permainan edukatif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik secara daring maupun luring. Prosedur pengembangannya cukup praktis, dimulai dari login ke laman *Wordwall*, memilih template, mengisi konten materi, hingga mendistribusikannya kepada siswa. Dengan kemudahan penggunaan dan fitur yang mendukung pembelajaran aktif, media ini efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa secara digital.
3. Berdasarkan tahap pengembangan yang telah dilalui, media pembelajaran berbasis *Wordwall* berhasil direalisasikan melalui pembuatan dan modifikasi fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan memanfaatkan situs *Wordwall.net* sebagai platform utama. Validasi dari ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dan dari ahli materi sebesar 81%, dengan rata-rata 90%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Validasi ini mencakup aspek tampilan, kesesuaian materi, kemanfaatan, dan penyajian, yang semuanya telah memenuhi kriteria kelayakan. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media, agar lebih optimal dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

4. Tahap implementasi media pembelajaran berbasis *Wordwall* menunjukkan bahwa penggunaan media ini dalam proses belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam dapat berjalan efektif dan partisipatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan media, sementara siswa terlibat aktif dalam menjawab kuis dan aktivitas interaktif yang disediakan. Interaksi dua arah antara guru dan siswa serta kolaborasi antarsiswa menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Implementasi ini membuktikan bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam melalui pendekatan yang interaktif.
5. Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran berbasis *Wordwall* terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Evaluasi yang dilakukan melalui angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam memahami materi. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa nilai dari t_{hitung} sebesar (20,26) lebih besar dari t_{tabel} (2,093), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, interaksi, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat terus digunakan dan dikembangkan sebagai sarana pendukung yang interaktif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, penulis memberikan beberapa saran yang dapat diterapkan dalam pengembangan produk selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* secara rutin dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena media ini terbukti efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, guru dapat mengembangkan kreativitas dalam menciptakan variasi permainan di media pembelajaran *Wordwall* agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

2. Untuk Siswa

Siswa disarankan untuk aktif memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* sebagai sarana belajar mandiri di luar jam pelajaran. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran secara menyenangkan dan fleksibel.

3. Untuk Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran *Wordwall* dengan menyediakan fasilitas penunjang, seperti perangkat komputer, koneksi internet, dan pelatihan bagi guru. Hal ini penting untuk memastikan media dapat digunakan secara optimal.

4. Untuk Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran lain atau di jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengeksplorasi fitur-fitur tambahan yang dapat meningkatkan efektivitas media ini. Penelitian juga dapat dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

5. Untuk Pengembangan Teknologi Pendidikan

Perlu dilakukan integrasi *Wordwall* dengan *platform* pembelajaran lain untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih holistik. Pengembangan fitur yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek juga dapat menjadi peluang inovasi selanjutnya.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Adelina Hasyim. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Budiyono Saputro. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2017.
- Hardani dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Keller J M. *Development and use of the ARCS model of instructional design*. Australian University: Journal of Instructional, 1987.
- M. Hanafi. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. No 1. Jakarta: Dirjen Pendidikan Depag, 2009.
- Nurhayati S. *Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Sejarah*. Parepare: Jurnal Pendidikan Islam, 2019.
- Palittin Ivylentini Datu, Wihelmus Wolo, Ratna Purwanty. *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa*. vol 6 vol. no 2. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2019.
- Prensky M. *Digital Game Based Learning*. New York: Mc Graw, 2001.
- Rafika Andari. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*. vol 6 vol. No 1. Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2020.
- Rahim M A. *Penguatan Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pembelajaran Terintegrasi*. Kediri: IAIFA, 2018.
- Robert Maribe Branch,. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Boston: MA : Springer, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Saptono A. *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 89 Jakarta*. Jakarta: Econosains Jurnal Online Ekonomi dan Pendidikan., 2016.
- Septi Setiyawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Game Based Learning (m-GBL) Pada Materi Stoikiometri Larutan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015.

Click or tap here to enter text.