University of Islam Malang
REPOSITORY

PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI TAHARAH DI SMPN PURWODADI

SKRIPSI

OLEH:
AYUNDA SERLY
NPM 21801011082

UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2022

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI TAHARAH DI SMPN PURWODADI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:
Ayunda Serly
NPM 21801011082

UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2022

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Abstrak

Serly, Ayunda. 2022. *Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Pembimbing 2: Qurroti A'yun, M.PdI.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, game interaktif *wordwall.*

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital. Penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif siswa dan keterampilan berpikir. Selwyn (Namira, 2021) menyebutkan bahwa salah satu contoh teknologi digital adalah internet. Internet dapat memungkinkan guru untuk menyajikan pelajaran menjadi lebih menarik bagi para siswa. Pembelajaran berbasis internet seperti *web-learning, e-learning* atau pembelajaran *online* (pembelajaran jarak jauh) sudah banyak dilakukan. Penggunaan internet selama pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu jalan keluar yang diterapkan oleh setiap lembaga pendidikan supaya kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung.

Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan dengan memanfaatkan akses internet tentu mengandalkan kreatifitas pendidik untuk dapat menyampaikan materi dengan baik agar siswa tidak merasa bosan. Aplikasi yang menunjang untuk membuat media pembelajaran yang menarik juga banyak tersedia di *plasytore* maupun yang berbasis web.

Salah satu sekolah yang melaksanakan pembelajaran daring sejak Maret 2020 adalah SMP Negeri Purwodadi. SMP Negeri Purwodadi terletak di jalan Pasar Kamis, Kelurahan Purwodadi, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Musi Rawas, Sumatra Selatan. Sekolah yang sudah berdiri sejak tahun 1997 dengan akreditasi A memiliki 26 guru, 8 tenaga pendidik, dan 401 siswa yang terbagi menjadi 15 rombongan belajar (Dapo Kemdikbud, 2021).

Para pendidik di SMPN Purwodadi sudah berusaha menyampaikan materi semenarik mungkin supaya siswa tetap semangat untuk mengikuti pembelajaran. Namun jarang sekali pendidik memberikan kuis maupun soal untuk menguji kemampuan dan pengetahuan siswa dalam bentuk yang menarik juga. Kuis maupun soal sering kali disampaikan dalam bentuk tulisan biasa pada file PDF, *word* maupun melalui *google form, google clasroom*, atau *whatsapp*. Hal ini menjadikan siswa malas untuk mengerjakan soal yang diberikan. Pendidik pun akhirnya harus mengingatkan siswa untuk mengerjakan soal. Beberapa siswa bahkan tidak mengumpulkan tugas yang diminta dengan alasan lupa mengerjakan soal meskipun sudah diingatkan oleh pendidik.

Hal ini mendorong penulis untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game interaktif melalui aplikasi berbasis web yakni *wordwall* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi taharah. Penggunaan aplikasi *wordwall* pada penelitian kali ini didasarkan pada kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *wordwall*. Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ninik Meiyanti (Meiyanti, 2013) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosa-kata siswa yang berdampak dengan meningkatnya hasil belajar

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

siswa setelah menggunakan aplikasi *wordwall*. Oleh sebab itu, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang efektif, praktis, interaktif, dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan kuis tanpa harus dipaksa oleh pendidik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendesain media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah di SMPN Purwodadi. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan *(Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada materi taharah, mengetahui efektivitas media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada materi taharah, serta melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran game interaktif *wordwall.*

Hasil dari validasi media kepada ahli media memperoleh rereata presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 85,3% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi media kepada ahli materi memperoleh rerata presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Efektivitas media pembelajaran game interaktif *wordwall* dilihat dari presentase ketuntasan pengerjaan soal oleh peserta didik. Presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik yakni sebesar 80% dengan kategori baik

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Abstract

Serly, Ayunda. 2022. Development of Wordwall Interactive Games for Islamic Religious Education Subjects in Taharah at SMPN Purwodadi. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Advisor 2: Qurroti A'yun, M.PdI.

Keywords: development, learning media, wordwall interactive game.

The development of science has brought technology into the digital world. The use of digital technology has a role in supporting and improving students' cognitive processes and thinking skills. Selwyn (Namira, 2021) mentions that one example of digital technology is the internet. The internet can allow teachers to make lessons more interesting for students. Internet-based learning such as web-learning, e-learning or online learning (distance learning) has been widely practiced. The use of the internet during distance learning is one way out that is applied by every educational institution so that teaching and learning activities continue.

Distance learning that is applied by utilizing internet access certainly relies on the creativity of educators to be able to convey material well so that students do not feel bored. Applications that support to create interesting learning media are also widely available in the plasytore and web-based ones.

One of the schools that has implemented online learning since March 2020 is SMP Negeri Purwodadi. Purwodadi State Junior High School is located on Pasar Kamis street, Purwodadi Village, Purwodadi District, Musi Rawas Regency, South Sumatra. The school, which has been established since 1997 with A accreditation, has 26 teachers, 8 educators, and 401 students divided into 15 study groups (Dapo Kemdikbud, 2021).

The educators at SMPN Purwodadi have tried to convey the material as interesting as possible so that students remain enthusiastic about learning. However, it is rare for educators to give quizzes or questions to test students' abilities and knowledge in an interesting form. Quizzes and questions are often delivered in plain writing in PDF, word files or via Google Form, Google Classroom, or WhatsApp. This makes students lazy to work on the questions given. In the end, educators have to remind students to work on the questions. Some students did not even collect the requested assignments with the excuse of forgetting to do the questions even though the teacher had reminded them.

This encourages the author to develop learning media in the form of interactive games through a web-based application, namely wordwall in Islamic Religious

Education lessons with taharah material. The use of the wordwall application in this study is based on the advantages possessed by the wordwall application. The results of previous research conducted by Ninik Meiyanti (Meiyanti, 2013) showed an increase in students' vocabulary skills which had an impact on increasing student learning outcomes after using the wordwall application. Therefore, it is hoped that this research can produce an effective, practical, interactive learning media, and can increase students' enthusiasm in doing quizzes without having to be forced by educators.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

This study aims to develop and design interactive wordwall game learning media for Islamic Religious Education subjects at Purwodadi SMPN. The type of research used is research and development with the ADDIE development model. This research was conducted with the aim of developing wordwall interactive game learning media on taharah material, knowing the effectiveness of wordwall interactive game learning media on taharah material, and seeing student responses to wordwall interactive game learning media.

The results of media validation to media experts obtained a mean percentage of the feasibility of learning media of 85.3% with a very feasible category. The results of media validation to material experts obtained an average percentage of the feasibility of learning media of 86% with a very feasible category. The effectiveness of the wordwall interactive game learning media is seen from the percentage of students' completeness of working on questions. The percentage of completeness obtained by students is 80% with good category.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia juga dirasakan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu hal yang sangat bermanfaat dan penting pada masa pembelajaran jarak jauh. Menurut Sudarsi (S. Lestari, 2018), teknologi dapat dimanfaatkan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran pada masa pandemi sangat bergantung terhadap teknologi yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Siswa mau tidak mau harus beradaptasi dan terbiasa dengan kehadiran teknologi di tengah-tengah pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan juga mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sebagai pemangku peran penting dalam pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal positif (Ditpsd, 2019). Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif juga melibatkan pendidik untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh. Namun tidak semua pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya sarana maupun prasarana yang dimiliki oleh setiap siswa.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital. Penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung danmeningkatkan proses kognitif siswa dan keterampilan berpikir. Selwyn (Namira, 2021) menyebutkan bahwa salah satu contoh teknologi digital adalah internet. Internet dapat memungkinkan guru untuk menyajikan pelajaran menjadi lebih menarik bagi para siswa. Pembelajaran berbasis internet seperti *web-learning*, *e-learning* atau pembelajaran *online* (pembelajaran jarak jauh) sudah banyak dilakukan. Penggunaan internet selama pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu jalan keluar yang diterapkan oleh setiap lembaga pendidikan supaya kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung.

Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan dengan memanfaatkan akses internet tentu mengandalkan kreatifitas pendidik untuk dapat menyampaikan materi dengan baik agar siswa tidak merasa bosan. Aplikasi yang menunjang untuk membuat media pembelajaran yang menarik juga banyak tersedia di *plasytore* maupun yang berbasis web.

Salah satu sekolah yang melaksanakan pembelajaran daring sejak Maret 2020 adalah SMP Negeri Purwodadi. SMP Negeri Purwodadi terletak di jalan Pasar Kamis, Kelurahan Purwodadi, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Musi Rawas, Sumatra Selatan. Sekolah yang sudah berdiri sejak tahun 1997 dengan akreditasi A memiliki 26 guru, 8 tenaga pendidik, dan 401 siswa yang terbagi menjadi 15 rombongan belajar (Dapo Kemdikbud, 2021).

Para pendidik di SMPN Purwodadi sudah berusaha menyampaikan materi semenarik mungkin supaya siswa tetap semangat untuk mengikuti pembelajaran.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Namun jarang sekali pendidik memberikan kuis maupun soal untuk menguji kemampuan dan pengetahuan siswa dalam bentuk yang menarik juga. Kuis maupun soal sering kali disampaikan dalam bentuk tulisan biasa pada filePDF, *word* maupun melalui *google form*, *google clasroom*, atau *whatsapp*. Hal ini menjadikan siswa malas untuk mengerjakan soal yang diberikan. Pendidik pun akhirnya harus mengingatkan siswa untuk mengerjakan soal. Beberapa siswa bahkan tidak mengumpulkan tugas yang diminta dengan alasan lupa mengerjakan soal meskipun sudah diingatkan oleh pendidik.

Hal ini mendorong penulis untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game interaktif melalui aplikasi berbasis web yakni *wordwall* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi taharah. Penggunaan aplikasi *wordwall* pada penelitian kali ini didasarkan pada kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *wordwall*. Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ninik Meiyanti (Meiyanti, 2013) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosa-kata siswa yang berdampak dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *wordwall*. Oleh sebab itu, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang efektif, praktis, interaktif, dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan kuis tanpa harus dipaksa oleh pendidik.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah?

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan proyek dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah.
2. Mendeskripsikan efektivitas produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* dibuat melalui website resmi *wordwall* yang dapat diakses melalui https://*wordwall*.net/. Penggunaan aplikasi berbasis website ini bertujuan untuk menghindari kendala kekurangan penyimpanan pada setiap perangkat yang digunakan oleh siswa.
2. Kuis maupun soal yang akan dijadikan produk terlebih dahulu disusun dan dikelompokkan berdasarkan materi yang akan diujikan. Game interaktif yang akan dibuat menyesuaikan jenis soal yang sudah disiapkan sebelumnya dengan berbagai pertimbangan seperti panjang atau tidaknya jawaban dan lain-lain.
3. Produk yang dihasilkan hanya akan memuat kuis atau soal dengan visualisasi dan audio game interaktif yang menarik.
4. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* yang dikembangkan dapat diakses melalui semua jenis perangkat yang sudah terkoneksi dengan internet.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

E. PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan banyak lembaga sekolah sejak pandemi Covid-19 mendorong banyak pihak untuk memaksimalkan proses belajar dengan menggunakan internet. Materi diberikan kepada siswa dengan tampilan dan model yang sangat beragam. Namun hal ini jarang diterapkan untuk tugas maupun kuis yang diberikan. Beberapa pendidik memberikan tugas kepada siswa untuk langsung mengerjakan soal yang sudah ada di dalam buku pegangan masing-masing. Tidak jarang beberapa siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sampai harus dihubungi secara pribadi oleh pendidik. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi penting dikarenakan media pembelajaran game interaktif yang akan dikembangkan memuat visualisasi dan audio game yang menarik sehingga diharapkan dapat mendorong siswa untuk tidak malas dan menunda-nunda dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan.

Selain itu, game interaktif yang dikembangkan dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang selama ini tidak jauh dari metode ceramah. Penggunaan game interaktif *wordwall* dapat menjadi alternatif pendekatan karena menyenangkan dan dapat menjadi renovasi pembelajaran sebagai bentuk penerimaan teknologi dalam merdeka belajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan evaluasi untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi oleh pihak sekolah.

F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Asumsi-asumsi yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* ini adalah sebagai berikut:

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

1. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih baik dan dapat meningkatkan performa yang dimiliki oleh setiap siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Beberapa hasil penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan aktifitas siswa dan juga dapat meningkatkan kemampuan kosa-kata siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Keterbatasan produk yang dikembangkan terletak pada timpang tindihnya data yang diinput oleh siswa jika siswa memasukkan jawaban lebih dari satu kali. Selain itu, kekuatan sinyal juga akan mempengaruhi proses penggunaan produk yang dikembangkan. Produk dapat digunakan ketika perangkat yang digunakan sudah terhubung ke internet.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari salah persepsi dan perbedaan penafsiran dalam penelitian pengembangan ini, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Game interaktif adalah game yang dibuat dengan mengedepankan interaksi antara pengguna dengan game yang dimainkan. Game interaktif yang akan dikembangkan memiliki unsur audio, dan visualisasi yang menarik sehingga siswa tertarik untuk memainkannya.
2. *Wordwall* merupakan salah satu jenis *e-learning* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini difokuskan untuk membuat

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

game berbasis kuis yang menyenangkan sehingga proses pengerjaan soal/kuis oleh siswa dapat berlangsung menyenangkan.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa di SMPN Purwodadi. Salah satu muatan materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII adalah taharah. Materi taharah akan dijadikan sebagai materi yang diujikan dalam game interaktif yang akan dibuat.
4. SMP Negeri Purwodadi terletak di jalan Pasar Kamis, Kelurahan Purwodadi, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Musi Rawas, Sumatra Selatan. Sekolah yang sudah berdiri sejak tahun 1997 dengan akreditasi A memiliki 26 guru, 8 tenaga pendidik, dan 401 siswa yang terbagi menjadi 15 rombongan belajar. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri Purwodadi adalah Kurikulum 2013.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan skrispsi ini dibagi ke dalam dua bagian:

Bagian I: Berisi pendahuluan yang memberikan gambaran tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan proyek, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

Bagian II: Berisi kajian pustaka. Pustaka ini dapat deskripsikan teori yang melandasi penelitian.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. KAJIAN PRODUK

Media pembelajaran game interaktif *wordwall* yang telah siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari kajian secara objektif berdasarkan pada kajian pustaka yang sudah dipaparkan pada bab II. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* dapat digunakan dalam pembelajaran dikarenakan dapat menjadi alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Hal ini selaras dengan pengertian media pembelajaran menurut Miarso (Nurrita, 2018) yakni segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan maupun dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, maupun kemauan dari peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang diinginkan. Dalam hal ini, media pembelajaran *wordwall* berperan sebagai alat untuk mengerjakan kuis atau soal yang diberikan oleh pendidik.

Kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindari menjadi sebuah tantangan baru dalam dunia pendidikan. pengembangan media pembelajaran yang dibuat menjadi salah satu bagian dari pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang dibuat menjadi relevan untuk digunakan guna menunjang proses pembelajaran secara daring akibat pandemi covid-19. Adanya pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* juga untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa yakni malas untuk mengerjakan soal ataupun tugas yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran daring berlangsung, sehingga perubahan media untuk mengerjakan soal ataupun tugas sekolah menjadi penting untuk diupayakan agar masalah tersebut dapat diatasi.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Media pembelajaran game interaktif *wordwall* merupakan media pembelajaran dengan jenis multimedia. Menurut (Arsyad, 2011) mulitmedia adalah jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan game interaktif *wordwall* melibatkan indra pengelihatan, pendengaran, peraba, serta memanfaatkan media interaktif berbasis *smartphone* dan teknologi komunikasi dan informasi.

Pengembangan media pembelajaran terdiri dari lima tahapan yakni *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Lima tahapan tersebut disebut juga sebagai tahapan model ADDIE (Cahyadi, 2019). Model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya.

Kekuatan produk yang telah dikembangkan terletak pada variasi game yang digunakan sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik memiliki kemauan dari dalam dirinya untuk mengerjakan soal ataupun tugas dari pendidik dikarenakan pengerjaan soal sudah disajikan dalam bentuk game. Keunggulan media yang dikembangkan yakni game teresebut berbasis *website* (Layyinnati, 2021), sehingga peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi lain dari *playstore* dan tidak menyebabkan penyimpanan *smartphone* menjadi penuh.

Media pembelajaran game interaktif *wordwall* dapat memudahkan guru dalam mengolah nilai atau skor peserta didik dikarenakan hasil dari pengerjaan

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

soal oleh peserta didik sudah dianalisis oleh sistem sehingga pendidik dapat langsung mengakses hasil nilai peserta didik (Nissa & Renoningtyas, 2021). Kemudahan dalam mengakses nilai peserta didik yang sudah dianalisis oleh sistem juga memudahkan orang tua dalam melihat hasil belajar anak.

Kelemahan produk terletak pada ketergantungan produk terhadap jaringan internet sehingga produk tersebut tidak dapat digunakan pada daerah yang memiliki akses internet buruk. Kelemahan produk yang terletak pada ketergantungan pemakaian produk terhadap jaringan internet dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* secara *offline* dengan memanfaatkan fasilitas *printable* (Surahmawan dkk., 2021).

1. **Deskripsi Produk**

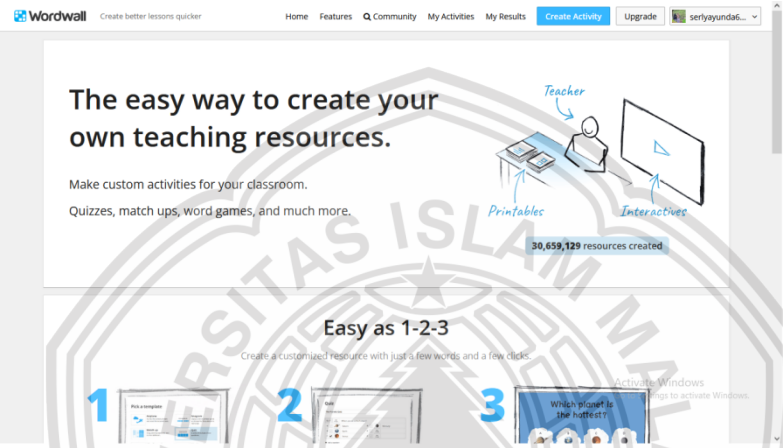
Media pembelajaran game interaktif *wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang memuat jenis-jenis game dengan basis web. Selain digunakan sebagai game untuk mengisi waktu luang, aplikasi *wordwall* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran maupun alat evaluasi oleh pendidik karena fitur yang ada pada aplikasi ini terbilang lengkap dna mendukung untuk digunakan sebagai alat pembelajaran.

a. ***Halaman Awal***

Halaman awal merupakan halaman yang muncul ketika tautan game interaktif *wordwall* diklik oleh pengguna. Pada halaman awal, pengguna diminta untuk memasukkan nama pengguna pada kolom persegi panjang yang tersedia. Setelah nama diketikkan pada kolom yang tersedia, pengguna diminta untuk menekan kotak

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

bertuliskan *start*. Fungsi dari pemasukan nama pengguna ini adalah untuk mencatat perolehan skor pengguna dalam mengerjakan soal. Data skor dan penggunaan waktu dalam mengerjakan soal akan muncul pada akhir game dengan nama pengguna yang sudah dimasukkan pada halaman awal sebelumnya. Tampilan halaman awal dapat dilihat pada gambar 5.1 berikut:



Gambar 5.1 Halaman utama aplikasi *wordwall*

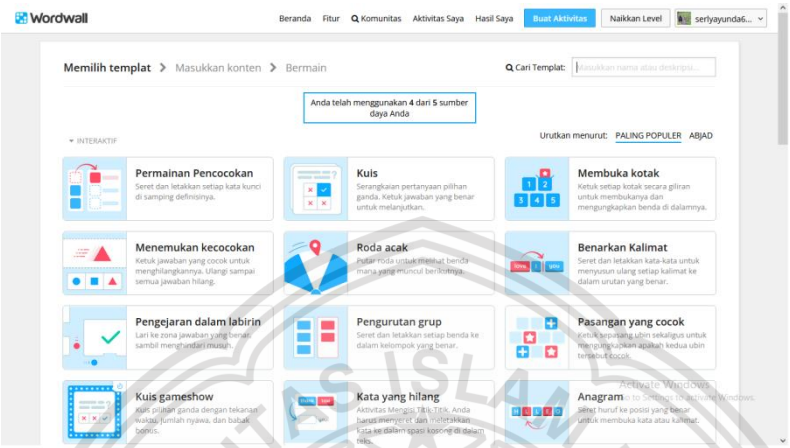
b. Halaman Buat Aktivitas

Halaman buat aktivitas atau *create activity* memiliki fungsi sebagai halaman untuk menampilkan template game interaktif yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Game-game yang ada pada halaman buat aktivitas terdiri dari dua tipe. Tipe pertama yakni tipe game gratis yang dapat digunakan oleh siapapun tanpa harus berlangganan pada aplikasi *wordwall*. Tipe game berikutnya adalah game berbayar, game ini hanya dapat diakses dan digunakan oleh orang yang telah berlangganan.

Pengguna aplikasi *wordwall* yang tidak melakukan langganan kepada aplikasi *wordwall* diberikan kesempatan

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

menggunakan game pada tipe gratis sebanyak lima kali. Pilihan game yang sangat bervariasi memudahkan pengguna untuk menentukan game mana yang cocok untuk dipakai berdasarkan materi yang akan dibawakan.

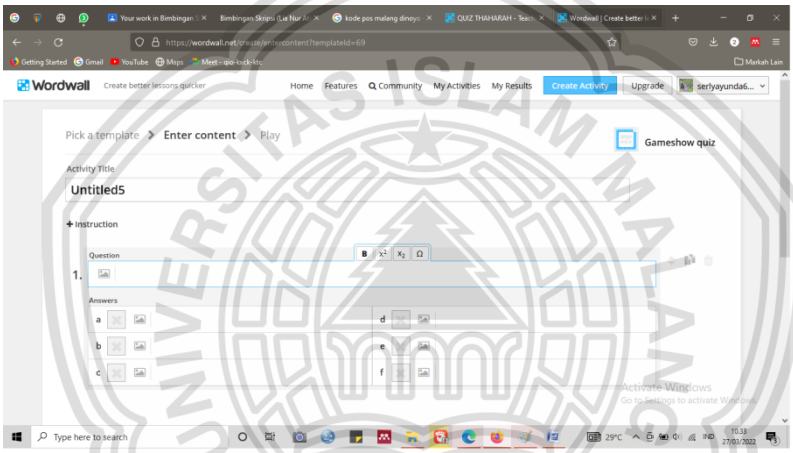


Gambar 5.2 Tampilan Halaman Buat Aktivitas

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

c. *Halaman Konten*

Halaman konten materi akan muncul otomatis ketika game yang akan digunakan sudah dipilih pada halaman buat aktivitas. Halaman konten materi memuat kolom-kolom untuk memasukkan soal kuis beserta pilihan jawaban yang akan ditampilkan pada game. Batas maksimal soal yang dapat dibuat yakni sebanyak seratus soal. Urutan soal juga dapat dirubah dengan cara menarik kolom soal ke urutan soal yang diinginkan.

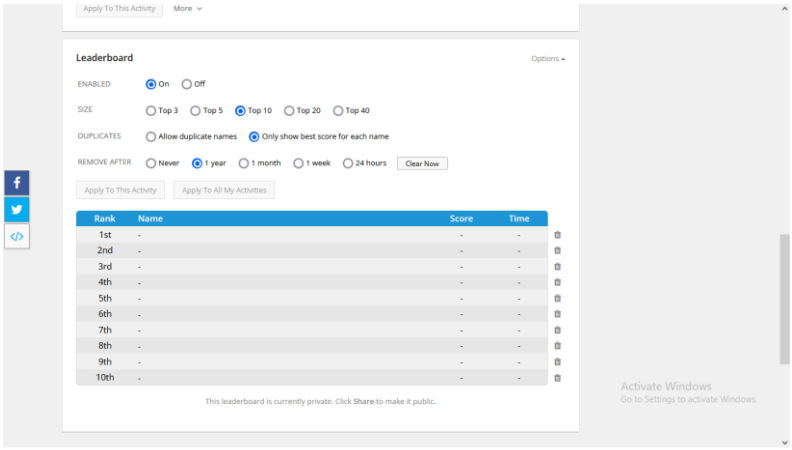


Gambar 5.3 Tampilan Halaman Konten Materi

d. *Halaman Pengaturan Konten*

Halaman pengaturan konten akan muncul secara otomatis ketika proses pengisian soal sudah selesai dilakukan. Halaman ini berfungsi sebagai halaman untuk mengedit dan mengatur tampilan game maupun tampilan papan skor yang akan dilihat oleh pemain pada saat game selesai dimainkan.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Pengaturan Konten

e. Halaman Bagikan Media

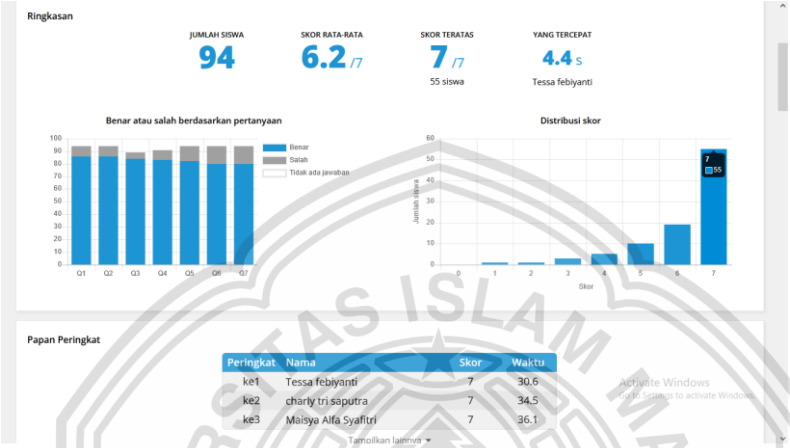
Halaman bagikan media akan muncul secara otomatis ketika proses pengaturan konten sudah selesai dilakukan. Halaman ini menampilkan *pop-up* yang berisikan tautan game untuk dibagikan kepada para pengguna. Tautan ini sudah terkoneksi langsung kepada email, google classroom, dan beberapa sosial media lainnya.

Gambar 5.5 Tampilan *pop-up* Bagikan Media

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

f. Halaman Hasil Saya

Halaman ini berisi kumpulan game-game yang sudah pernah dibuat dan dimainkan. Game yang sudah dimainkan akan memiliki hasil berupa ringkasanberbentuk tabel hingga diagram batang dan pie, papan peringkat, serta analisis skor pemain.



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Hasil Saya

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

2. Hasil Pengembangan Produk

Pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran difokuskan kepada poin-poin yang sudah termuat dalam rumusan masalah. Permasalahan akan dibahas sesuai dengan hasil data yang telah diperoleh melalui penelitian. Berikut merupakan pembahasan yang diangkat dari rumusan masalah pada penelitian ini:

a. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Wordwall

Pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* selaras dengan manfaat dari media pembelajaran yakni salah satunya adalah untuk mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik (Haryono, 2014). Keterbatasan pengalaman peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang semakin hari semakin banyak variasinya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah keterbatasan pengalaman peserta didik adalah game interaktif *wordwall*.

Selain didasarkan kepada penilaian oleh ahli media dan ahli materi, pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* didasarkan kepada analisis kebutuhan yang sudah dilakukan pada saat observasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran dan beberapa peserta didik. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis daftar kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan oleh guru maupun peserta didik.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang ringan untuk digunakan selama pembelajaran daring. Media pembelajaran yang ringan menurut peserta didik difokuskan kepada jenis aplikasi yang tidak berat sehingga tidak memakan banyak ruang penyimpanan perangkat yang digunakan. Selain itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tidak membosankan layaknya membaca sebuah file PDF melalui google classroom maupun chat whatsapp.

Media pembelajaran yang dibutuhkan dari sisi pendidik ditekankan kepada media pembelajaran yang tidak membosankan sehingga pendidik tidak perlu memaksa setiap peserta didik untuk membaca materi yang sudah diberikan. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang membuat peserta didik memiliki kesadaran dari dalam dirinya untuk mengakses materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan berupa data kualitatif yang sudah dijabarkan, media pembelajaran game interaktif *wordwall* dirasa tepat untuk dijadikan sebagai jalan keluar dari permasalahan yang ada. Pembuatan media pembelajaran game interaktif *wordwall* yang sangat mudah untuk dilakukan oleh pendidik dikarenakan banyaknya contoh hasil kreasi pendidik yang lainnya membuat game interaktif *wordwall* dapat digunakan dalam setiap pembelajaran (Imanulhaq & Prastowo, 2022).

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian pengembangan. Secara garis besar, tahapan yang dilalui untuk dapat menghasilkan sebuah produk terdiri dari *Assessment/Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation.* Tahahapan tersebut dalam penelitian pengembangan disebut sebagai penelitian pengembangan model ADDIE (Rayanto & Sugianti, 2020).

Pengembangan media pembelajaran diawali dengan proses *assessment/analysis*. Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan (Cahyadi, 2019). Proses ini berfungsi untuk mengetahui keadaan pembelajaran di sekolah sehingga pengembangan yang akan dilakukan menjadi tepat sasaran. Pada tahap *assessment*, materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran juga perlu dilihat.

Hasil dari *assessment* yang sudah didapatkan pada tahapan sebelumnya akan digunakan sebagai acuan dalam tahapan berikutnya yakni tahap *design*. Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan (Cahyadi, 2019). Pada tahap *design*, peneliti mendesain komponen-komponen yang akan termuat dalam media pembelajaran seperti pemilihan materi secara spesifik, serta pemilihan game yang cocok untuk digunakan.

Berdasarkan desain yang telah dibuat, tahapan dapat dilanjutkan ke tahap *development* atau pengembangan. Dalam tahapan

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

pengembangan produk, terdapat dua tujuan utama yang harus dicapai. Tujuan tersebut adalah memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan, serta memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019). Game yang sudah dipilih berdasarkan kecocokan terhadap materi pembelajaran, serta keadaan siswa dapat diedit dan dimasukkan soal-soal yang akan diujikan kepada siswa. Pengaturan tampilan, penyesuaian media, serta tampilan papan skor dilakukan pada tahap *development* sesuai dengan kebutuhan game yang akan digunakan oleh siswa dan pendidik.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* adalah sebagai berikut:

1) Pengembang masuk ke dalam website https://*wordwall*.net.
2) Klik *create activity.*
3) Pilih template game yang akan digunakan.
4) Masukkan judul pada bagian kotak *activity title.*
5) Klik + *instruction* jika ingin menambahkan perintah pengerjaan game.
6) Masukkan pertanyaan serta pilihan jawaban pada kolom *question.*
7) Pada pilihan jawaban yang benar, klik kolom silang merah sehingga menjadi centang hijau sebagai penanda bahwa itu jawaban yang benar.
8) Klik *add question* untuk menambahkan kolom pertanyaan
9) Klik *done* jika seluruh pertanyaan sudah diinput.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

10) Atur game sesuai keinginan pengembang game.
11) Klik kolom *share* di bagian kanan atas jika pengeditan game telah selesai.
12) Klik *publish.*
13) Klik kolom *copy* untuk menyalin tautan game.
14) Bagikan tautan game kepada pengguna dan media sudah siap digunakan.

Media pembelajaran yang sudah selesai melalui tahap *development* dapat diuji coba oleh peneliti terlebih dahulu sebelum diunggah. Media yang sudah siap untuk digunakan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni tahap *implementation.* Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas (Cahyadi, 2019). Tahap *implementation* dari penelitian ini berupa pengunggahan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah selesai dibuat akan menampilkan tautan yang dapat disalin oleh pembuat untuk dapat dibagikan kepada pengguna. Media pembelajaran yang telah peneliti buat dapat diakses melalui https://*wordwall*.net/play/28097/649/993.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap *evaluation*. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran (Cahyadi, 2019). Tahap ini digunakan untuk mengukur kelayakan suatu media

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran tersebut akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Komentar dan saran dari beberapa ahli akan dijadikan sebagai acuan dalam merevisi produk sehingga menghasilkan media pembelajaran yang siap diuji coba kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah direvisi.

b. *Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Wordwall*

Penghitungan efektivitas media pembelajaran game interaktif *wordwall* dilakukan guna melihat sejauh mana sasaran atau tujuan dari pengembangan media pembelajaran tersebut telah tercapai. Hal ini sesuai dengan pengertian efektivitas, yakni ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan baik dalam bentuk kualitas, kuantitas, maupun waktu telah tercapai (Damopolii dkk., 2020). Tercapainya tujuan maupun sasaran dalam pembelajaran yang termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dari segi media pembelajaran dapat dilihat melalui keefektivitasan medai pembelajaran yang digunakan.

Menurut Faradita dalam Nurafni (2021) menyebutkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk aktif di dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* yang melibatkan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran perlu dilihat keefektifannya..

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Penghitungan nilai kuisioner dari tiap-tiap butir soal yang sudah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya akan dilanjutkan dengan penghitungan hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menggunakan media pembelajaran game interakif *wordwall* untuk mengetahui nilai rata-rata efektivitas media *wordwall* pada materi taharah. Hasil pengerjaan soal oleh responden menggunakan media pembelajaran game interaktif *wordwall* dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut:

Tabel 5.1 Hasil Analisis Pengerjaan Soal oleh Peserta Didik

Rata-rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Presentase Ketuntasan
65,7	60	100	80%

Selanjutnya, hasil pengerjaan soal oleh peserta didik yang telah dipaparkan pada tabel diatas akan dicocokkan dengan tabel 3.6 kategori presentase ketuntasan siswa. Pencocokan hasil pengerjaan soal oleh peserta didik dengan tabel kategori presentase ketuntasan siswa menunjukkan bahwa presentase ketuntasan siswa dengan angka 80% berada pada kategori baik.

Penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* dikatakan efektif apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik telah tuntas dengan KKM 60 (Kasa dkk., 2021). Hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menggunakan media pembelajaran game interaktif *wordwall* yang telah mencapai KKM sebanyak 25 peserta didik. Maka 83,3% peserta didik telah tuntas. Berdasarkan hal tersebut, dari paparan hasil analisis pengerjaan soal oleh siswa menggunakan media pembelajaran game interaktif *wordwall*, dapat disimpulkan bahwa

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

penggunaan game interaktif *wordwall* pada materi tharahah memiliki keefektivitasan yang sangat tinggi.

c. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Game Interaktif Wordwall

Respon siswa diperoleh melalui hasil kuisioner yang sudah dibuat dan diisi oleh peserta didik. Hasil dari kuisioner tersebut kemudian diolah dalam teknik deskripsi presentase dengan tujuan agar data dapat memberikan arti dan penjelasan. Penjabaran hasil respon siswa terhadap media pembelajaran game interaktif *wordwall* ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 5.3 Hasil Analisis Respon Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Indeks (%)	Keterangan
1	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan game interaktif *wordwall*	129	86	Sangat Setuju
2	Cara penggunaan game interaktif *wordwall* sangat mudah.	142	95	Sangat Setuju
3	Saya dapat menyelesaikan tugas dengan efektif menggunakan game interaktif *wordwall*.	136	91	Sangat Setuju
4	Saya merasa nyaman menggunakan	125	83	Sangat Setuju

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Indeks (%)	Keterangan
	game interaktif *wordwall*.			
5	Tata letak informasi pada layar sangat jelas.	134	89	Sangat Setuju
6	Saya termotivasi untuk mengerjakan kuis setelah menggunakan media game *wordwall.*	139	93	Sangat Setuju
7	Saya tertarik menggunakan media game *wordwall* pada setiap pembelajaran.	111	74	Setuju
8	Penggunaan game interaktif *wordwall* mudah dipelajari.	138	92	Sangat Setuju
9	Saya merasa senang belajar menggunakan game *wordwall* karena menarik.	133	89	Sangat Setuju
10	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kinerja game interaktif *wordwall.*	129	86	Sangat Setuju

Menurut Jogianto (Aziz dkk., 2013) kemudahan penggunaan didasarkan pada persepsi masing-masing pengguna. Kemudahan penggunaan suatu sistem didefinisikan sebagai sejauh

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari sebuah usaha. Jika peserta didik merasa percaya bahwa teknologi yang digunakan mudah untuk digunakan, maka peserta didik akan menggunakannya.

Respon siswa terhadap media pembelajaran game interaktif *wordwall* timbul setelah adanya rangsangan sehingga responden muncul untuk berperilaku (Nini, 2019).

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 33,3% peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik merasa puas dengan kemudahan penggunaan media game interaktif *wordwall*. 63% peserta didik setuju bahwa peserta didik merasa puas dengan kemudahan penggunaan media game interaktif *wordwall*. Serta 3,33% peserta didik cukup setuju bahwa peserta didik merasa puas dengan kemudahan penggunaan media. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju bahwa peserta didik merasa puas terhadap penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall*.

Menurut Afifah dalam Jurnal Bioedukatika (Susilo, 2015), kepuasan peserta didik terhadap kemudahan penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* diselaraskan dengan kriteria media pembelajaran yakni media pembelajaran harus memiliki kriteria mudah dibawa, mudah dipindahkan dan tidak berbahaya bagi siswa. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* dilakukan dengan memperhatikan kriteria media pembelajaran agar pengguna media pembelajaran merasa puas.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 76,7% peserta didik sangat setuju bahwa penggunaan media game interaktif *wordwall* sangat mudah. 20% peserta didik setuju bahwa penggunaan media game interaktif *wordwall* sangat mudah. Serta 3,33% peserta didik cukup setuju bahwa penggunaan media game interaktif *wordwall* sangat mudah. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju bahwa penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* sangat mudah.

Penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* sangat mudah diakses oleh peserta didik sehingga hal tersebut dapat mempermudah penyampaian materi oleh pendidik (Wafiqni & Putri, 2021). Kemudahan penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* didasarkan kepada tampilan game yang ringkas dan tidak memberatkan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran karena game tersebut dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis website (Imanulhaq & Prastowo, 2022).

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 56,7% peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik mengerjakan tugas dengan efektif. 40% peserta didik setuju bahwa peserta didik mengerjakan tugas dengan efektif. Serta 3,33% peserta didik cukup setuju bahwa peserta didik mengerjakan tugas dengan efektif. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik mengerjakan tugas dengan efektif.

Keefektifan media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan keadaan peserta didik berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya. Muhli (Bangun, 2016) menyatakan bahwa efektivitas adalah kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Widharyanto dalam Jurnal Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Damopolii dkk., 2020), membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dan tepat sasaran dapat menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media multimedia lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Hidayati, 2017). Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas eksperimen (78,67) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol (56,48). Selain itu jumlah peserta didik yang tuntas pada kelompok eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan kelompok

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

kontrol yaitu 19 peserta didik pada kelompok ekperimen dengan presentase ketuntasan 79,17% dan pada kelompok control 4 peserta didik dengan presentase ketuntasan 16%.

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 33,3% peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik merasa nyaman menggunakan media game interaktif *wordwall*. 50% peserta didik setuju bahwa peserta didik merasa nyaman menggunakan media game interaktif *wordwall*. Serta 16,7% peserta didik cukup setuju bahwa peserta didik merasa nyaman menggunakan media game interaktif *wordwall*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju bahwa peserta didik merasa nyaman menggunakan media game interaktif *wordwall*.

Mengetahui respon siswa terhadap kenyamanan dalam penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu faktor yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran adalah hal yang penting. Nugraha dkk, (Nini, 2019) menjelaskan bahwa respon positif dari peserta didik seperti yang sudah dipaparkan pada tabel diatas dapat dijadikan sebagai tolak ukur bahwa peserta didik merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Majid dalam Jurnal Ar-Risalah menyatakan bahwa salah satu keterampilan dasar mengajar yang perlu dikuasai oleh pendidik adalah keterampilan mengadakan variasi, baik dalam gaya mengajar maupun penggunaan media pembelajaran (Khamadi, 2015).

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Berkenaan dengan keterampilan mengajar, pendidik harus selalu mengupayakan untuk menciptakan kondisi lingkungan belajar siswa senyaman dan semenarik mungkin (Widodo, 2016).

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 53,3% peserta didik sangat setuju bahwa tata letak informasi pada layar sangat jelas. 40% peserta didik setuju bahwa tata letak informasi pada layar sangat jelas. Serta 6,67% peserta didik cukup setuju tata letak informasi pada layar sangat jelas. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju bahwa tata letak informasi pada layar sangat jelas.

Kejelasan tampilan objek maupun informasi yang ditampilkan akan sangat menentukan tercapainya pesan tersebut yakni tentang bagaimana kejelasan suatu objek, detail, warna, maupun kesatuan dan bentuknya (Khamadi, 2015). Oleh sebab itu, kejelasan informasi yang disampaikan pada layar game harus dipastikan sehingga tidak terjadi kesalahan penerimaan informasi.

Pemilihan *font* yang menarik dapat dilakukan agar kejelasan tulisan ataupun informasi yang tertulis dapat tersampaikan. Pemilihan *font* yang menarik juga tidak kalah penting karena selain dapat memaksimalkan desain layout, juga dapat menarik perhatian pengguna untuk membaca teks (Ardiningsih, 2019).

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 70% peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik termotivasi untuk mengerjakan tugas. 23,3% peserta didik setuju bahwa peserta didik termotivasi untuk

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

mengerjakan tugas. Serta 6,67% peserta didik cukup setuju bahwa peserta didik termotivasi untuk mengerjakan tugas. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik termotivasi untuk mengerjakan tugas.

Oemar Hamalik dalam Febrita (2019) menyebutkan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.

Media pembelajaran sebagai salah satu hal yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar merupakan bagian dari manfaat media pembelajaran. Hal ini selaras dengan apa yang diungkapkan Arsyad (Dewanti dkk., 2018) bahwa manfaat media pembelajaran salah satunya adalah meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung.

Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervaria(Gandasari & Pramudiani, 2021)si akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Salah satu strategi guru yang dapat diterapkan agar anak termotivasi dalam belajar, sehingga tepat waktu untuk mengerjakan

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

tugas dengan menggunakan aplikasi *wordwall* (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 23,3% peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran lain. 43,3% peserta didik setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran lain. 23,3% peserta didik cukup setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran lain. Serta 10% peserta didik tidak setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran lain.

Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju bahwa peserta didik tertarik untuk menggunakan media game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran lainnya. Ketertarikkan siswa terhadap media dapat dijadikan guru sebagai tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran (Wulandari dkk., 2020). Sebagai besar perhatian siswa akan terfokus pada proses pembelajaran jika siswa sudah tertarik sehingga siswa akan lebih berperan aktif dan memberikan respon yang positif (Nini, 2019).

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 66,6% peserta didik sangat setuju bahwa penggunaan media game interaktif *wordwall* mudah dipahami. 26,7% peserta didik setuju bahwa penggunaan media game interaktif *wordwall* mudah dipahami. Serta 6,67% peserta didik cukup setuju bahwa penggunaan media game interaktif

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

wordwall mudah dipahami. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju bahwa penggunaan media game interaktif *wordwall* mudah dipahami.

Media pembelajaran game interaktif *wordwall* memiliki banyak kelebihan seperti: memiliki banyak template yang beragam, cara penggunaan yang mudah digunakan baik oleh mahasiswa maupun dosen, bisa langsung terlihat hasilnya berdasarkan kecepatan dan ketetepatan dalam menjawab pertanyaan, dapat diakses secara gratis (Arni, 2021).

Media pembelajaran *wordwall* mudah digunakan, praktis dan juga menyenangkan sehingga anak menjadi semangat dan lebih mudah menerima materi yang guru berikan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan game *Wordwall* dapat menjadi media pembelajaran yang mudah digunakan, praktis, efektif dan menyenangkan (Nisaurrasyidah dkk., 2021).

Pada tabel 5.3 menyatakan bahwa 50% peserta didik sangat setuju bahwa pesreta didik merasa puas dengan kinerja media game interaktif *wordwall*. 43,3% peserta didik setuju bahwa pesreta didik merasa puas dengan kinerja media game interaktif *wordwall*. Serta 6,67% peserta didik cukup setuju bahwa pesreta didik merasa puas dengan kinerja media game interaktif *wordwall*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju bahwa pesreta didik merasa puas dengan kinerja media game interaktif *wordwall*.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Kinerja media pembelajaran game interaktif *wordwall* sebagai media pembelajaran juga dapat menimbulkan ketertarikan siswa sesuai dengan kemampuan visual, auditori serta kinestetiknya, memberikan stimulus yang sama, membandingkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Purnamasari dkk., 2022).

Apabila tingkat kepuasan pengguna akan suatu sistem semakin tinggi, maka akan semakin tinggi pula hasil yang dihasilkan (Tulodo & Solichin, 2019). Dalam hal ini, tingkat kepuasan peserta didik terhadap kinerja media pembelajaran game interaktif *wordwall* akan mempengaruhi hasil penggunaan media tersebut. Kualitas dari sebuah sistem yang dikembangkan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemakai sehinggi dapat digunakan untuk kepentingan yang berkualitas dan berguna bagi pemakai sistem tersebut (Tulodo & Solichin, 2019).

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

B. SARAN

Produk hasil pengembangan media pembelajaran berupa game interaktif *wordwall* pada materi taharah agar dapat digunakan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

a. Pendidik diharapkan dapat mempelajari, mengikuti petunjuk, dan memandu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuat.

b. Pendidik dapat memanfaatkan produk yang sudah ada atau dapat menggunakan jenis game lainnya yang sudah tersedia pada aplikasi *wordwall* dan menggunakannya pada materi atau mata pelajaran lain.

c. Produk dapat digunakan di luar sistem pembelajaran daring sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran lebih bervariasi dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

d. Peserta didik diharapkan mengikuti panduan yang sudah diberikan agar memudahkan proses penggunaan media.

e. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* digunakan hanya untuk pengerjaan soal atau kuis sehingga diharapkan kepada peserta didik untuk belajar terlebih dahulu terkait materi yang sedang dipelajari.

f. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang tidak memakan banyak ruang penyimpanan perangkat yang digunakan karena diakses melalui *website.*

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang REPOSITORY

2. Saran Diseminasi Produk

a. Diseminasi produk dapat dilakukan pada lingkup sekolah sehingga pendidik lainnya dapat menggunakan media pembelajaran serupa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Diseminasi produk dapat diperluas penggunaannya sehingga lembaga pendidikan lainnya dapat memanfaatkan media pembelajaran game interaktif *wordwall* sesuai dengan kebutuhan masing-masing sekolah.

c. Produk pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* dapat digunakan pada kelas lain maupun kelompok belajar yang sudah mempelajari materi taharah. Namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik sehingga penyebaran produk dapat tepat sasaran dan tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

a. Peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama bisa membuat media pembelajaran game interaktif *wordwall* dengan muatan soal materi atau mata pelajaran lainnya karena media pembelajaran game interaktif yang sudah dibuat hanya memuat satu materi saja.

b. Peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dapat membuat game interaktif ini agar dapat digunakan secara offline sehingga tidak

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

bergantung pada jaringan internet dan cakupan penggunaan game interaktif dapat lebih luas lagi.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, *1*(1), 77–89. https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450

Agustina, R. I. P. A. R. E. E. A. I. A. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3) SMK Swasta Pariwisata Ime*lda Medan. *Garnish (Jurnal Pendidikan Tata Boga)*, *6*(1), Article 1. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/garnish/article/view/33100

Alpin, A., & Suzuki, S. (2020). *Implementasi Forward Chaining Pada Game Interaktif "Bersihkan Kotaku" Dengan Pendekatan Gamification Berbasis Android*. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, *X*(2), 20–29.

Anggraini, A. F., Erviana, N., Anggraini, S., & Prasetya, D. D. (2016). *Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara. Sentia 2016*, *8*(1), Article 1. https://prosiding.polinema.ac.id/sentia/index.php/SENTIA2016/article/view/35

Ardiningsih, D. (2019). *Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *6*(1), 92–103. https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725

Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). *Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, *6*(2), Article 2. https://doi.org/10.26714/jsunimus.6.2.2018.%p

Arni, R. (2021). *Penggunaan Games Edukasi dengan Wordwall Solusi PJJ yang Menyenangkan*. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang III* (Minasan III), Padang. http://repository.unp.ac.id/37461/

Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran. Dalam Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.*

Aziz, A. L., Musadieq, M. A., & Susilo, H. (2019). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Kemanfaatan Pada Sikap Pengguna E-Learning. 7.*

Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Damayanti, E. (2018). *Peran Gaya Kepemimpinan dan Pengambilan Keputusan dalam Upaya Menentukan Karyawan Baru Lulus Training di PT. XXX Galaxy Mall Surabaya*. OSF Preprints. https://doi.org/10.31219/osf.io/u3ar9

Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, *1*(2), 74–85. https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069

Dewanti, H., Toenlioe, A. J., & Soepriyanto, Y. (2018). *Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(3), 221–228.

Ernawati, I. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *2*(2), 204–210. https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315

Fannani, T. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Project-Based Learning Pada Pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyahan Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Gresik [Undergraduate, Universitas Muhammadiyah Gresik]*. http://digilib.umg.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jipptumg--taufiqfann-2940&q=TAUFIQ%20FANNANI

Fanny Mestyana Putri. (2020). *Efektivitas penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di min 2 kota tangerang selatan*.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, *5*(1), Article 1. http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571

Fuad, N. (2021). *Penerapan media pembelajaran online berbasis game edukasi dalam meningkatkan keterampilan komunikasi matematis peserta didik kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo* [Undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya]. http://digilib.uinsby.ac.id/45882/

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3689–3696. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Hidayati, N. (2017). *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (Adobe Flash Cs6) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd N Jurug Sewon. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, *3*(3), Article 3. https://doi.org/10.30738/trihayu.v3i3.1883

Ija, L., Susanto, A., & Bakrim, L. O. (2021). *Sistem Portal Informasi Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Web. Jurnal Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, *6*(1), 34–45. https://doi.org/10.51717/simkom.v6i1.53

Imanda, R., Khaldun, I., & Azhar, A. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Sma Kelas Xi Pada Materi Konsep Dan Reaksi-Reaksi Dalam Larutan Asam Basa. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, *5*(2), 41–48. https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9816

Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). *Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. PEDAGOGOS : Jurnal Pendidikan*, *4*(1), 33–41. https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639

Janah, R., Akbar, Z., & Yetti, E. (2019). *Pengaruh Iklim Organisasi terhadap Kinerja Guru PAUD di Kota Depok. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 224–229. https://*doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.236

Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Benu, A. B. N., & Bulu, V. R. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. Haumeni Journal of Education*, *1*(2), 154–159.

KBBI. (t.t.). *Permainan*. Versi daring: 3.8.3.0-20211127125532. Diambil 26 Desember 2021, dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Permainan

Khamadi, K. (2015). *Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *1*(02), 98–109. https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.995

Khulsum, U., & Hudiyono, Y. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma*. *1*, 12.

Layyinnati, M. F. I. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vii Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, *1*(1), 1–32. https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). *Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Journal of Education Technology*, *4*(1), 73–79. https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095

Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 94–100. https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459

Mahendra, H. H., Nugraha, F., Nurani, R. Z., & Hikmatyar, M. (2020). *Penggunaan Digital Learning Material dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. Journal of Empowerment Community*, *2*(1), 85–91. https://doi.org/10.36423/jec.v2i1.365

Meiyanti, N. (2013). *Implementasi Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas Iv Sd N Ngadirejo Ii Kartasura*. 13.

M.Pd, C. K., & M.Si, D. D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat*. Prenada Media.

MUHAMMAD, A. (2021). *Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Kegiatan Ta'lim Di Majlis Syubbanul Musthofa Bandar Lampung [Undergraduate, Uin Raden Intan Lampung]. Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/15119/*

Mz, Y. (2013). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. 11.

Ningsih, S., & Adesti, A. (2020). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja*. 10.

Nisaurrasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *10*(2), 468–472. https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5)*, 2854–2860. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880

NOVIA VIKTORIA NINI, 141630147. (2019). *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Sel Kelas Xi Di Sman 1 Sandai Kabupaten Ketapang [Other]. Http://Repository.Unmuhpnk.Ac.Id/812/*

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Novita, L., & Novianty, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, *3*(1), 46–53. https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127

Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Universitas Brawijaya Press.

Nurafni, & Ninawati, M. (2021). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *9*(2), 217–225. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.17317

Nurbaiti, Y., & Napitupulu, R. H. M. (2020). *Pengadministrasian Job Description Karyawan Menggunakan Aplikasi Hcis (Human Capital Information System) Di Perum Perumnas. Jurnal Mahasiswa Bina Insani, 5(1), 73–85.*

Nurdiana, D., Rahadian, D., & Suryadi, A. (2017). *Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar. Teknologi Pembelajaran, 2(1), Article 1. Https://Doi.Org/10.31980/Tp.V2i1.110*

Nurhafizah, N. (2018). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, *2*(2b), 44–53. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288

Nurjanah, S., Heryana, N., & Syambasril, S. (2019). *Pembelajaran Menulis Resensi Berdasarkan Kurikulum 2013 Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Pontianak. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *8*(9), Article 9. https://doi.org/10.26418/jppk.v8i9.35647

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, *3*(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Oktiani, I. (2017). *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Kependidikan*, *5*(2), 216–232. https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 70–77. https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Ramli, R., & Fatmala. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Film Dokumenter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agamaislam Di Smpn 2 Tapalang Barat*. *Jurnal Al-Ibrah*, *10*(2), 39–54.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (t.t.). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Romila, R. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Barang Bekas Di Mi Sullamul Khairiyah Cempaka [Diploma, Universitas Islam Kalimantan Mab]*. *Http://Eprints.Uniska-Bjm.Ac.Id/4758/*

Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan /Wina Sanjaya* (Jakarta). Prenada Media. //senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4903&keywords=

Setyosari, P. (2012). *Metode penelitian dan pengembangan*. *2010*.

Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir al-Misbah:Pesan Kesan dan Keserasian al-Quran* (2017 ed.). Lentera Hati.

Silawane, R. (2021). *Urgensi Media Visual Dalam Pembalajaran Fiqih Pada Materi Taharah di MTs Al-Hilaal Tehoru* [Skripsi, IAIN Ambon]. http://repository.iainambon.ac.id/2173/

Singkoh, R. T., Lumenta, A. S. M., & Tulenan, V. (2016). *Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training*. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, *5*(1), 28–34. https://doi.org/10.35793/jtek.5.1.2016.11490

Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). *Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia*. *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, *1*(1), 95–105.

Suryadi, A. (2018). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. *Jurnal Petik*, *3*(1), 8. https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352

Susilo, M. J. (2015). *Analisis Kualitas Media Pembelajaran Insektarium dan Herbarium untuk Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah*. *Jurnal Bioedukatika*, *3*(1), 10. https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4141

Tulodo, B. A. R., & Solichin, A. (2019). *Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi Dan Perceived Usefulness Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care Dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan: JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, *10*(1), 25–43.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 68–83. https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375

Wahid, Abdul. (2018). *Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra` : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, *5*(2), Article 2. http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461

Wijayanti, S., Fadiawati, N., & Tania, L. (2015). *Pengembangan E-Book Interaktif Kesetimbangan Kimia Berbasis Representasi Kimia. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, *4*(2), 481–492.

Wulandari, R. I., Harlita, H., & Nurmiyati, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Laboratorium Virtual Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Imun Kelas XI MIPA. Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, *14*(1), 61–70. https://doi.org/10.26877/mpp.v14i1.5640

Yanto Bangun, J. (2016). *Efektivitas Penggunaan Metode Planted Questions Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Rasul Allah Kelas Viii Di Mts 'Aisyiyah Palembang. (Skripsi)* [Other, UIN Raden Fatah Palembang]. http://eprints.radenfatah.ac.id/152/

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id