



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKE A
MATCH BERBASIS WEBSITE PADA MATERI IMAN
KEPADA RASUL ALLAH KELAS XI DI SMA NU PAKIS**

SKRIPSI

**OLEH:
MAFADHA NORIDHA
NPM 21901011211**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2023**

Abstrak

Noridha, Mafadha. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Make a Match Berbasis Website pada Materi Iman Kepada Rasul Allah Kelas XI di SMA NU Pakis*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. Pembimbing 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Make A Match*, *Website*

Pada masa kini, perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Internet merupakan salah satu produk dari pesatnya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang sangat besar terhadap berbagai aspek di kehidupan manusia, termasuk pada aspek pendidikan. Pengaruh terbesar dari perkembangan teknologi pada bidang pendidikan yaitu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dengan memanfaatkan internet kini makin marak dikembangkan, terlebih pascapandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Media pembelajaran dengan memanfaatkan internet kini makin beragam bentuknya. Namun, dalam penggunaannya media pembelajaran berbasis internet memerlukan sarana dan prasarana yang memadai yang harus disiapkan oleh pendidik ataupun sekolah.

Salah satu sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang telah memadai yakni SMA NU Pakis. Di sekolah ini siswa diperbolehkan membawa *smartphone* dan fasilitas internet telah disediakan oleh sekolah. Namun, dengan semua fasilitas yang telah ada nyatanya strategi dan metode pembelajaran yang paling banyak digunakan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah metode konvensional yaitu metode ceramah. Dengan metode ini peserta didik tidak berperan aktif sehingga menjadikan pembelajaran kurang menyenangkan dan peserta didik cenderung mudah bosan. Sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik juga tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal.

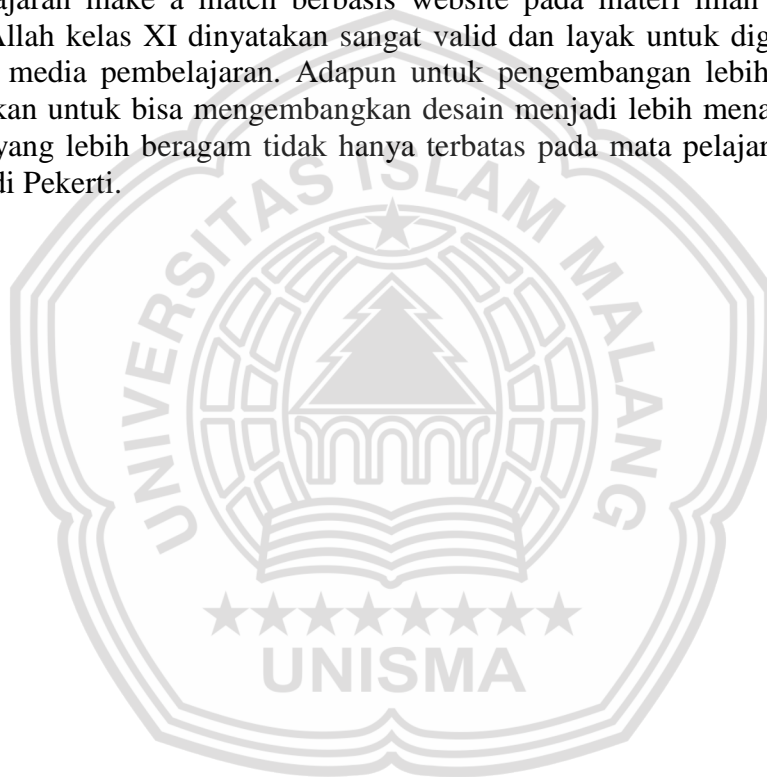
Berdasarkan pendahuluan tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua permasalahan (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis, dan (2) Bagaimana penerimaan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis.

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan tentang prosedur dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* dan untuk mengetahui penerimaan peserta didik media pembelajaran *make a match* berbasis *website* yang telah dikembangkan peneliti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan yang sering dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini mengacu pada model

pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima langkah-langkah pengembangan, yaitu analisis (*analyze*), desain atau rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Media pembelajaran *make a match* berbasis *website* yang telah dikembangkan ini dikatakan valid berdasarkan hasil presentase rata-rata seluruh ahli validasi yaitu 83%. Ahli validasi tersebut meliputi ahli desain media, ahli materi/isi, dan ahli desain pembelajaran. Adapun pada penerimaan siswa diperoleh hasil presentase yaitu 80%. Adapun rincian dari aspek penerimaan siswa terdiri dari empat aspek berdasarkan sintak *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu *perceived usefulness* (PU), *perceived easy of use* (PE), *behavioral intention to use* (BI), dan *actual usage* (AU). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk bisa mengembangkan desain menjadi lebih menarik dan materi yang lebih beragam tidak hanya terbatas pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.



Abstract

Noridha, Mafadha. 2023. *Development of Website-Based Make a Match Learning Media on the Material of Faith in Allah's Rasool Class XI at SMA NU Pakis*. Thesis, Islamic Religious Education Study Programme, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. 2nd supervisor: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI

Keywords: Learning Media Development, Make a Match, Website

In the present time, technological advancements have experienced rapid progress. The Internet is one of the products of this rapid technological development. The development of information and communication technology has had a significant impact on various aspects of human life, including education. The greatest influence of technological advancements in the field of education is the utilization of technology as a learning medium. Learning media utilizing the internet is now increasingly being developed, especially after the Covid-19 pandemic, which has required remote learning. Learning media utilizing the internet now comes in various forms. However, the use of internet-based learning media requires adequate facilities and infrastructure that need to be prepared by educators or schools.

One of the schools that has adequate facilities and infrastructure is SMA NU Pakis. In this school, students are allowed to bring smartphones and internet facilities have been provided by the school. However, with all the facilities that already exist, in fact, the most widely used learning strategies and methods in PAI and Budi Pekerti subjects are conventional methods, namely the lecture method. With this method, students do not play an active role, making learning less fun and students tend to get bored easily. So that the material delivered by educators also cannot be received by students optimally.

Based on this introduction, this research is focused on two problems (1) How is the development of website-based make a match learning media on the material of faith in Allah's Apostles class XI at SMA NU Pakis, and (2) How is the acceptance of students on the development of website-based make a match learning media on the material of faith in Allah's Apostles class XI at SMA NU Pakis.

The purpose of this study is to describe the procedure for developing website-based make a match learning media and to determine the acceptance of students of website-based make a match learning media that have been developed by researchers.

This research uses a development research approach which is often known as Research and Development (R&D). The development model applied in this study refers to the ADDIE development model. The ADDIE development model has five development steps, namely analysis (analyse), design or design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation).



The web-based make a match learning media that has been developed is said to be valid based on the results of the average percentage of all validation experts which is 83%. The validation experts include media design experts, material / content experts, and learning design experts. As for student acceptance, the percentage result is 80%. The details of the student acceptance aspect consist of four aspects based on the Technology Acceptance Model (TAM) syntax, namely perceived usefulness (PU), perceived ease of use (PE), behavioural intention to use (BI), and actual usage (AU). Thus, it can be concluded that the website-based make a match learning media on the material of faith in Allah's Apostles class XI is declared very valid and feasible to use as a learning media. As for further development, it is recommended to be able to develop designs to be more attractive and more diverse material not only limited to PAI and Budi Pekerti subjects.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa kini, perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu produk dari perkembangan teknologi saat ini adalah internet (Serly, 2022). Internet merupakan salah satu bentuk teknologi digital yang dapat dimanfaatkan pada hampir seluruh sektor kehidupan manusia, tak terkecuali pada bidang pendidikan.

Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat digunakan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran (Lestari, 2018). Pendidik dapat memanfaatkan internet untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Pembelajaran dengan memanfaatkan internet dapat berupa *web-learning*, *e-learning* atau *e-assessment* dan lain sebagainya seperti yang telah banyak digunakan saat ini. Adanya teknologi di tengah pembelajaran diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta menyenangkan, bukan sebaliknya. Oleh karena itu, semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran harus mulai mempelajari pemanfaatan teknologi pada pembelajaran dan beradaptasi untuk menerima adanya teknologi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran (Ulya, 2019). Media pembelajaran dengan memanfaatkan internet kini makin marak dikembangkan, terlebih pascapandemi Covid-19 yang mengharuskan

pembelajaran dilakukan secara daring. Bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan internet juga makin beragam. Kini aplikasi yang dapat menunjang pembuatan media pembelajaran yang menarik telah banyak tersedia di *Playstore* maupun yang berbasis *website* yang semuanya dapat diakses dengan bebas dan tidak berbayar.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran yang ada saat ini tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet dengan optimal. Pembelajaran saat ini, terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode pembelajaran tradisional atau konvensional, karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi secara lisan antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, metode ceramah disertai dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan (Ulya, 2019).

Metode ceramah dan media yang digunakan pendidik saat ini dinilai tak lagi menarik. Hal ini karena peserta didik tidak dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan rasa bosan dan mengantuk. Dampak dari rasa bosan yang timbul pada diri peserta didik selama pembelajaran adalah menurunnya motivasi belajar yang kemudian akan menyebabkan menurunnya hasil belajar mereka. Menanggapi hal tersebut, maka inovasi dalam pembelajaran baik berupa metode dan atau media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan minat peserta didik untuk fokus belajar (Tunissa et.al, 2022).

Adapun salah satu variasi yang dapat dilakukan pada media pembelajaran yaitu dengan membuat media pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan internet. Supardi (2010) mengatakan bahwa bermain dalam kelas ditujukan untuk menghindari kejenuhan dan rasa mengantuk peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dengan menggabungkan permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran yang aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan pemahaman, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Salah satu bentuk permainan dalam pembelajaran yakni *make a match*. *Make a match* merupakan strategi pembelajaran yang cara bermainnya menggunakan kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban yang kemudian peserta didik harus mencari pasangan dari kartu yang diperoleh. Menurut Rusman (2012), permainan kartu berbasis *Make a match* adalah permainan mencari pasangan dengan menggunakan kartu dimana setiap kartu akan diselipkan gambar maupun teks yang dikemas dengan penyajian soal dan jawaban dengan desain kartu yang menarik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pravitasari dan Puspasari (2020) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis *Make a match* pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. Diperoleh hasil bahwa media pembelajaran permainan kartu berbasis *make a match* layak untuk digunakan. Berdasarkan rekapitulasi validator media diperoleh presentase 75,2%, dan dari validator materi sebesar 79,5%. Dan penelitian lain yang dilakukan oleh Riyanti, et.al (2021) yang berjudul Pengembangan Kartu Games *Make a match* Berbasis QR

Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. Diperoleh hasil bahwa produk hasil penelitian berupa media kartu *games make a match* berbasis QR Code merupakan media yang sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMA. Keseluruhan skor pada lembar validasi dan hasil dari ujicoba terhadap siswa menunjukkan hasil yang valid.

Sedangkan untuk *platform* yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran kini makin beragam. Salah satu *platform* yang bisa dimanfaatkan yakni *website wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *website* pembuat media pembelajaran interaktif. Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Dengan *website* ini, guru dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat konten-konten pembelajaran yang menarik seperti kuis online dan game edukasi yang dapat disajikan selama pembelajaran.

Pada website *Wordwall* terdapat satu bentuk permainan yang cara bermainnya mengadaptasi strategi dari *make a match*. Pada website *Wordwall* permainan tersebut tersedia dengan nama "*Find the Match*". Permainan *Find the Match* tersedia dalam bentuk elektronik yang dapat dimainkan melalui *smartphone*, laptop, PC, atau perangkat lain yang dapat terkoneksi dengan internet.

Pemanfaatan *website wordwall* dalam pembuatan media pembelajaran telah banyak dilakukan. Dari penelitian-penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa *website wordwall* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Anugrah, et.al (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi materi, media pembelajaran *Wordwall* berbasis *game* edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian lain yang dilakukan oleh Ditania Oktariyanti, Aren Frima, Riduan Febriandi (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran online berbasis *game* edukasi *wordwall* tema indah nya kebersamaan pada siswa kelas IV SD Negeri 58 yang dikembangkan valid dan sangat praktis serta layak digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran

Adapun berdasarkan penelitian lain yang dilakukan oleh Parisa, Arcana, et.al (2023) yang berjudul Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kuis dan *game* edukasi menggunakan *Wordwall* pada pembelajaran daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier untuk SMA dinyatakan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Kelayakan ini didukung nilai dari rata-rata persentase kelayakan dari validator materi sebesar 77% dengan kriteria layak, dan validator media sebesar 77,33% dengan kriteria layak.

Adapun dalam penggunaan media pembelajaran berbasis internet diperlukan sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana yang dimaksud seperti ketersediaan perangkat berupa laptop, komputer atau *smartphone* dan jaringan internet. Sehubungan dengan proses pembelajaran berbasis internet, pihak sekolah perlu menyiapkan sarana dan prasarana yang disebutkan di atas untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Salah satu sekolah yang telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk penerapan pembelajaran berbasis internet adalah SMA NU Pakis. Di sekolah ini, peserta didik diperbolehkan membawa *smartphone* dari rumah dengan pembatasan penggunaan yaitu hanya pada saat pembelajaran membutuhkan *smartphone* untuk mengakses materi dalam bentuk *e-book* ataupun *e-modul*.

Dengan fasilitas yang ada tersebut tentu pembelajaran dengan memanfaatkan internet bukanlah suatu hal yang sulit. Namun pada kenyataannya, metode yang digunakan dalam pembelajaran sebagian besar adalah metode konvensional atau metode ceramah. Dengan metode ini peserta didik tidak berperan aktif sehingga menjadikan pembelajaran kurang menyenangkan dan peserta didik cenderung mudah bosan. Sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik juga tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI di SMA NU Pakis, permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yakni peserta didik yang seringkali kurang memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh pendidik. Hal ini terjadi

karena peserta didik merasa kurang tertarik dengan metode ceramah yang monoton sehingga peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil analisis dan uraian permasalahan di atas maka peneliti memilih menjadikan permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis *Website* Pada Materi Iman kepada Rasul Allah Kelas XI di SMA NU Pakis”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran *Make a match* berbasis *website* yang layak, efektif, praktis, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis?
2. Bagaimana penerimaan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis?

C. Tujuan Pengembangan Proyek

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

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis
2. Mendeskripsikan penerimaan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

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

1. Media pembelajaran *make a match* berbasis *website* yang dibuat melalui *website* resmi *Wordwall* yang dapat diakses melalui <https://wordwell.net/>. Penggunaan aplikasi berbasis *website* dipilih dengan tujuan menghindari kendala kekurangan penyimpanan pada perangkat atau *smartphone* yang digunakan oleh peserta didik.
2. Produk yang dihasilkan hanya akan memuat permainan *make a match* pada *website* *Wordwall* dengan visualisasi yang menarik.
3. Media pembelajaran *make a match* berbasis *website* yang dikembangkan dapat diakses melalui semua jenis perangkat yang terkoneksi dengan internet.

E. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai peneliti, berikut pentingnya penelitian pengembangan ini:

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI yang dapat dipelajari oleh pendidik yang membutuhkan variasi dalam pembelajaran untuk peserta didik.

2. Praktis

- a. Untuk peserta didik

Mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan adanya media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI.

b. Untuk pendidik

Memberikan tambahan wawasan bagi pendidik tentang pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis.

c. Untuk peneliti

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan mengembangkan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* yang diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

d. Untuk peneliti selanjutnya

Sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* atau media pembelajaran serupa yang diharapkan bisa memberikan inovasi dalam proses pembelajaran.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi-asumsi yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan memungkinkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dan tidak bosan dalam proses pembelajaran
2. Beberapa hasil penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website Wordwall* efektif dan mudah digunakan dalam pembelajaran

Keterbatasan produk yang dikembangkan terletak pada ketergantungan terhadap adanya perangkat yang memadai dan jaringan internet yang

mendukung. Hal ini dikarenakan produk hanya bisa diakses pada perangkat yang memadai, seperti *smartphone*, laptop atau pc. Adapun jaringan internet berpengaruh dalam penggunaan produk yang dikembangkan karena produk hanya dapat diakses ketika perangkat telah terhubung dengan internet.

G. Definisi Istilah

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

1. *Make a match* adalah salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu. Kartu tersebut masing-masing berisi pertanyaan atau jawaban. Dalam pelaksanaannya peserta didik diharuskan untuk mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dengan kartu yang berisi jawaban yang sesuai. Adapun *make a match* berbasis *website* adalah permainan *make a match* yang tersedia dalam bentuk elektronik yang bisa di akses melalui perangkat yang terkoneksi internet. *Make a match* pada penelitian ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
2. *Website* adalah sebuah sistem informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam suatu server *website* internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks. Dan *Wordwall* merupakan salah satu *website* yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Aplikasi ini berfokus pada pembuatan game berbasis kuis yang memiliki banyak pilihan model kuis yang dapat digunakan
3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Mata

pelajaran ini mengajarkan kepada peserta didik untuk beriman, bertaqwa, berkhlak mulia, dan berperilaku sosial. Adapun materi iman kepada Rasul Allah merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran ini.

Jadi, pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini berisikan materi tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi iman kepada Rasul Allah yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan

Agar mudah dipahami dalam aspek tata urutan pembahasan dari awal hingga akhir, maka sistematika yang akan diterapkan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan proyek, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini meliputi landasan teori dan kerangka berpikir.

BAB III : Metode Pengembangan

Pada bab ini meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

BAB IV : Hasil Pengembangan

Pada bab ini meliputi penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

BAB V : Kajian dan Saran

Pada bab ini berisi kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan dari suatu media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan pendidikan dan teknologi masa kini. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah Kelas XI di SMA NU Pakis.

Produk ini mengadaptasi strategi pembelajaran *make a match*, dimana siswa belajar dengan cara mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dengan kartu berisi jawaban. Menurut Shoimin (2014) ciri utama *make a match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Adapun dalam penelitian ini produk dikembangkan dengan bantuan *website Wordwall*.

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Make a Match* Berbasis *Website* Pada Materi Iman Kepada Rasul Allah Kelas XI Di SMA NU Pakis

Pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah Kelas XI ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA NU Pakis. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Tujuan dari pembelajaran itu sendiri yaitu memahami peserta didik dalam menguasai materi. Namun berdasarkan observasi dan wawancara

yang dilakukan oleh peneliti di SMA NU Pakis diperoleh hasil bahwa pendidik belum memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah ada untuk dijadikan media pembelajaran.

Beberapa kendala ditemukan oleh peneliti selama proses observasi dan wawancara berlangsung, diantaranya: (1) Kurangnya variasi pembelajaran, baik dari segi metode maupun media pembelajaran; (2) Terdapat fakta bahwa peserta didik merasa bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran yang sebagian besar menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, hal ini berdasarkan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana dan Ahmad (2009), yaitu: (1) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik; (2) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Adapun hasil dari pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini dimaksudkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menjadi solusi atas persoalan yang ada dalam kelas tersebut. Media pembelajaran *make a match* berbasis *website* merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan yang bisa diakses melalui *smartphone*, PC, laptop, tablet atau perangkat lain yang terkoneksi internet. Supardi (2010)

mengatakan bahwa bermain dalam kelas ditujukan untuk menghindari kejenuhan dan rasa mengantuk peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dengan menggabungkan permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran yang aktif, sehingga

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan pemahaman, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Penelitian pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Prosedur ini terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) (Branch, 2009). Adapun langkah-langkah tersebut akan dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

Pertama, tahap analisis. Tahap ini merupakan langkah awal untuk melakukan penelitian dan pengembangan pada suatu produk atau sistem. Studi analisis yang dilakukan meliputi, analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Studi analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Berdasarkan analisis kebutuhan di SMA NU Pakis, maka perlu adanya inovasi yang mampu memenuhi kebutuhan atas permasalahan yang ada. Salah satunya dengan melakukan pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Materi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini adalah materi iman kepada Rasul Allah. Pemilihan ini berdasarkan pada karakteristik materi yang cocok untuk dijadikan muatan materi pada media pembelajaran ini. Dari materi yang dipilih dalam penelitian pengembangan, perlu adanya studi analisis terhadap materi. Analisis materi

dilakukan dengan menelaah KI dan KD materi iman kepada Rasul Allah pada Kurikulum 2013.

Kedua, tahap desain. Pada tahap ini dilakukan perencanaan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website*. Tahap ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu penyusunan isi media pembelajaran *make a match* berbasis *website* dan merancang desain media pembelajaran *make a match* berbasis *website*.

Ketiga, tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat. Dalam tahap pengembangan ini dilakukan empat kegiatan, yakni pembuatan produk, validasi produk, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar.

Keempat, tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan produk berupa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* materi iman kepada rasul allah pada peserta didik Kelas XI. Tahap implementasi dilakukan pada Kelas XI-IPS di SMA NU Pakis yang terdiri dari 32 siswa. Kegiatan implementasi dilakukan pada pembelajaran dengan mengacu pada skenario pembelajaran yang telah dikembangkan.

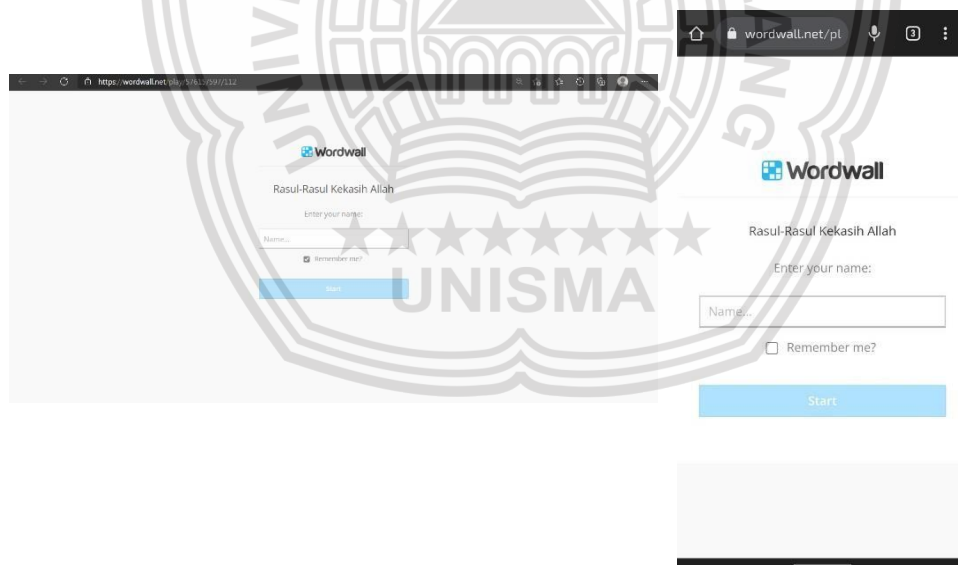
Kelima, tahap evaluasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi produk secara keseluruhan dari tahap-tahap pengembangan yang telah dilakukan. Saran dan komentar dari para ahli menjadi masukan bagi peneliti untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil pengembangan penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* untuk siswa kelas XI SMA pada mata pelajaran

PAI dan Budi Pekerti bermuatan materi iman kepada Rasul Allah. Media pembelajaran ini terdiri dari dua komponen, yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Media pembelajaran ini termuat dalam *website Wordwall* yang bisa diakses melalui perangkat yang terkoneksi internet pada tautan <https://wordwall.net/play/57615/597/797> . Berikut penjelasan lebih rinci mengenai media pembelajaran *make a match* berbasis *website* yang telah dikembangkan

a. Halaman “*log in*” media pembelajaran *make a match* berbasis *website*

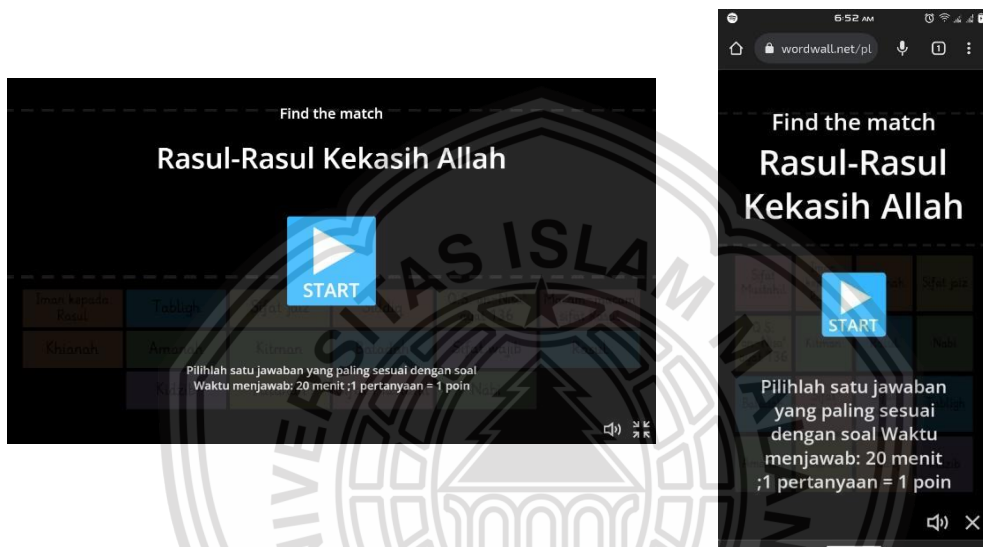
Pada halaman ini terdapat judul permainan yaitu “Rasul-Rasul Kekasih Allah”. Pada halaman ini pengguna atau siswa diminta untuk mengisikan nama pada kolom yang tersedia sebelum memulai permainan



Gambar 5. 1 Tampilan Halaman “*Log in*” Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis *Website* pada PC dan *Smartphone*

b. Halaman sampul media pembelajaran *make a match* berbasis *website*

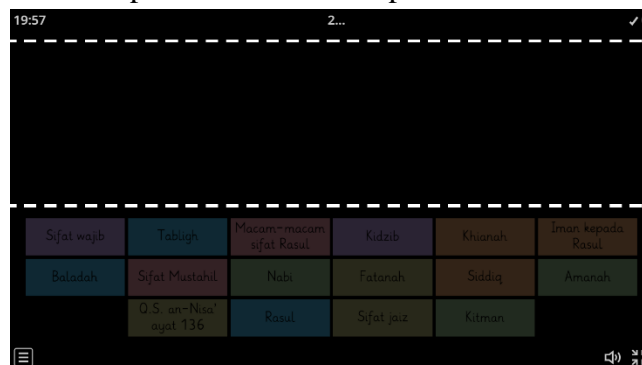
Pada halaman sampul terdapat nama model permainan yaitu “Find the Match”, judul permainan yaitu “Rasul-rasul Kekasih Allah”, dan instruksi permainan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* . Pada halaman ini terdapat tombol “Start” yang dapat ditekan oleh pengguna saat sudah siap untuk memulai permainan.



Gambar 5. 2 Tampilan Halaman Sampul Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis *Website* pada PC dan *Smartphone*

c. Halaman persiapan media pembelajaran *make a match* berbasis *website*

Halaman ini berisi hitungan mundur selama 3 detik yang menandakan permainan akan segera dimulai. Halaman ini memberi kesempatan pada pengguna untuk bersiap sebelum memulai permainan.





Gambar 5. 3 Tampilan Halaman Persiapan Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis *Website* pada PC dan *Smartphone*

d. Halaman permainan media pembelajaran *make a match* berbasis *website*

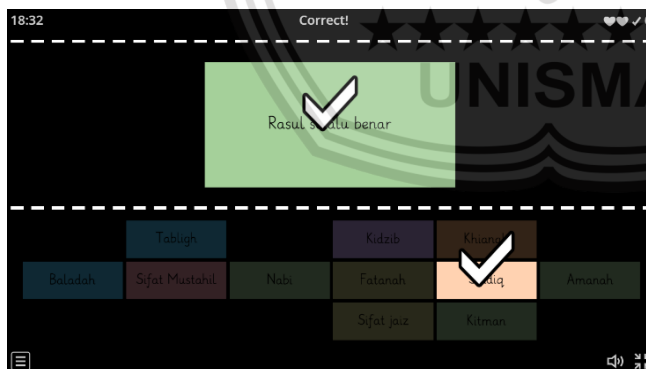
Setelah hitungan mundur selesai, maka permainan *make a match* telah dapat dimainkan. Tampilan pada halaman ini terdiri dari satu kartu berisi pertanyaan dan 16 pilihan jawaban. Pada bagian atas terdapat waktu permainan pada sebelah kiri, dan sebelah kanan terdapat jumlah nyawa yang tersisa dan jumlah jawaban benar disampingnya.

Adapun pada bagian bawah layar sebelah kiri terdapat tombol opsi yang dilambangkan dengan gambar tiga garis. Lalu pada bagian bawah kanan terdapat tombol suara yang bisa digunakan untuk menyalakan atau mematikan suara. Selanjutnya disamping tombol suara terdapat tombol membesarkan atau mengecilkan layar pada laptop atau PC dan tombol keluar pada *smartphone*.



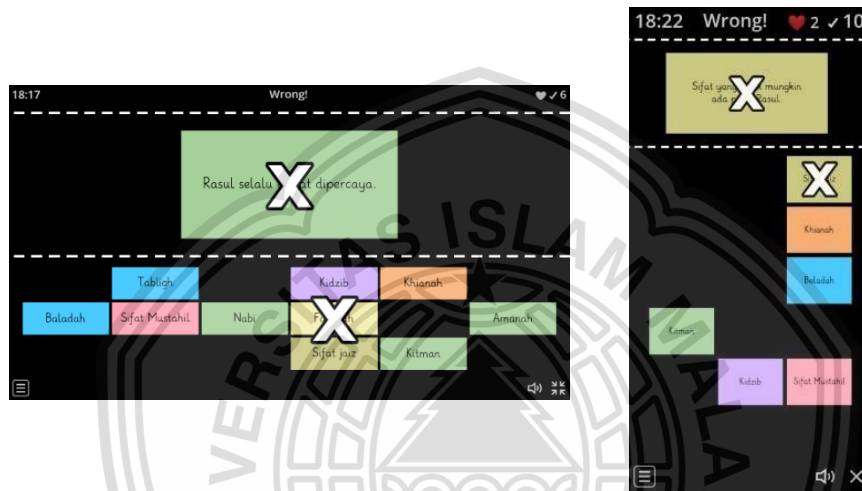
Gambar 5. 5 Tampilan Halaman Permainan Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis *Website* pada PC dan *Smartphone*

Dalam permainan ini pengguna diberi waktu sebanyak 20 menit untuk mencari jawaban dari 16 pertanyaan yang ada. Kartu yang berisi pertanyaan akan muncul satu per satu secara bergantian yang berganti setelah pengguna memilih jawaban. Sedangkan kartu jawaban akan berkurang apabila jawaban yang dipilih benar.



Gambar 5. 4 Tampilan Jawaban Benar pada Permainan *Make a match* Berbasis *Website* pada PC dan *Smartphone*

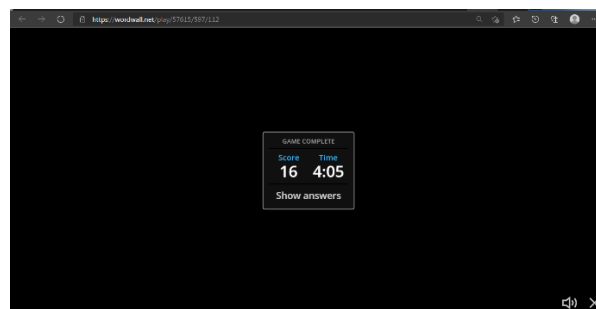
Apabila jawaban yang dipilih salah maka kartu jawaban tidak akan berkurang karena pertanyaan yang sama akan diulang setelah pengguna menjawab pertanyaan terakhir. Namun, yang berkurang adalah jumlah nyawa, yang disimbolkan dengan gambar hati pada bagian atas kanan layar. Pengguna hanya memiliki 3 nyawa yang berarti mereka hanya memiliki 3 kali kesempatan untuk menjawab salah.

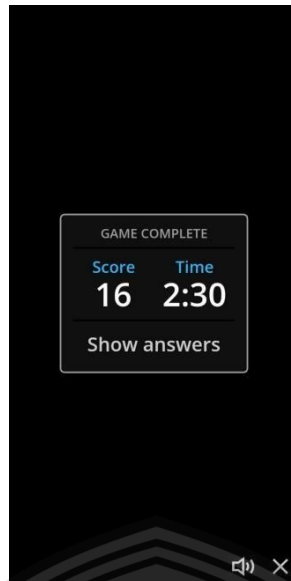


Gambar 5. 6 Tampilan Jawaban Salah pada Permainan *Make a match* Berbasis *Website* pada PC dan *Smartphone*

e. Halaman akhir media pembelajaran *make a match* berbasis *website*

Setelah pengguna menjawab semua pertanyaan yang ada, maka permainan telah selesai dan halaman akhir akan muncul pada layar. Pada halaman akhir ini terdapat skor yang diperoleh pengguna dan lama waktu bermain. Serta terdapat opsi “*show answer*” yang bisa ditekan apabila pengguna ingin melihat jawaban dari permainan yang telah diselesaikan.

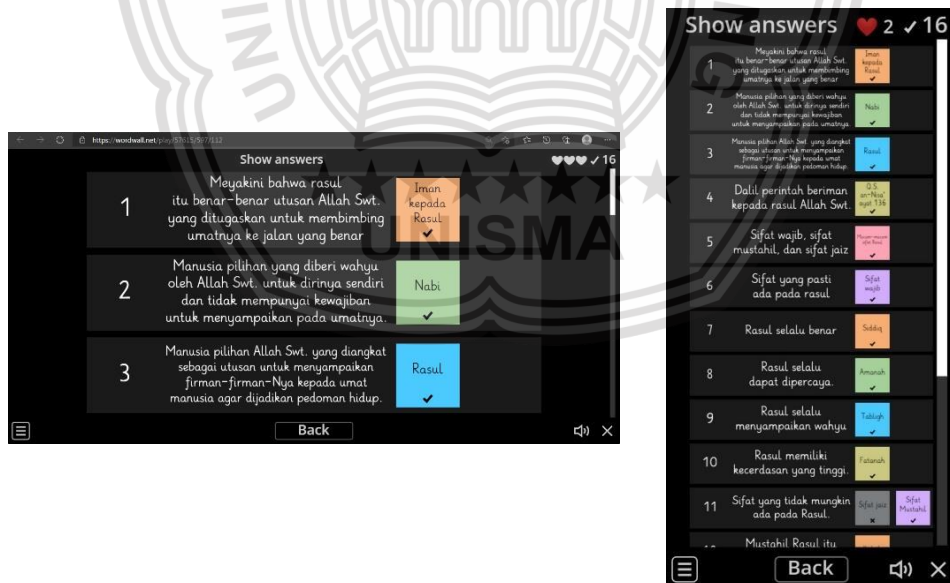




Gambar 5. 7 Tampilan Halaman Akhir Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis Website pada PC dan Smartphone

f. Halaman “*Show Answer*” media pembelajaran *make a match* berbasis website

Pada halaman ini terdapat jawaban dari permainan *make a match*. Pada halaman ini ditampilkan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah.



Gambar 5. 8 Tampilan Halaman Akhir Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis Website pada PC dan Smartphone

Pada halaman ini juga terdapat pembenaran atas jawaban yang salah. Serta pada bagian bawah layar terdapat tombol “Back” yang berfungsi untuk kembali ke halaman akhir permainan.



Gambar 5. 9 Tampilan Jawaban Benar Atas Jawaban Yang Salah pada Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis *Website* pada PC dan *Smartphone*

Fathurrohman (2015) mengatakan bahwa salah satu keunggulan teknik *make a match* adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Adapun berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui uji coba penggunaan produk media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dikarenakan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* memiliki unsur permainan; (2) Menumbuhkan minat membaca siswa karena siswa harus membaca materi terlebih dahulu untuk bisa menyelesaikan permainan; (3) Melatih kemampuan menganalisis siswa dengan mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban; (4) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi

belajar peserta didik; (5) Media pembelajaran dalam bentuk *website* sehingga pengguna tidak perlu mengunduh aplikasi terlebih dahulu; (6) Untuk masuk ke permainan, pengguna hanya perlu mengisikan nama tidak perlu memasukkan akun apapun terlebih dahulu; (7) Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah tanpa khawatir memori penyimpanan akan penuh; (8) Bisa diakses kapanpun dan dimanapun; (9) Memiliki fitur “*show answer*” yang memungkinkan siswa untuk mengetahui dan membaca kembali keseluruhan jawaban dari permainan yang telah dilakukan.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* yang telah dijelaskan di atas, diharapkan media ini mampu menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang ada. Media ini dapat menjadi variasi baru pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA NU Pakis sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

Namun, disamping memiliki banyak kelebihan produk ini tentu memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini diantaranya yaitu media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini memerlukan koneksi internet yang memadai. Sedangkan menurut guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA NU Pakis, internet yang disediakan oleh sekolah sering mengalami gangguan. Oleh karena itu, sebelum menerapkan media pembelajaran ini pendidik harus menyediakan sumber internet cadangan sebagai bentuk antisipasi jika sumber internet yang tersedia mengalami gangguan.

2. Penerimaan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Make a Match* Berbasis *Website* Pada Materi Iman Kepada Rasul Allah Kelas XI Di SMA NU Pakis

Adapun tingkat penerimaan peserta didik pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket yang telah disebarkan pada saat implementasi. Uji coba ini dilaksanakan di kelas XI-IPS di SMA NU Pakis. Dengan subjek implementasi sebanyak 32 siswa. Uji coba dilakukan dengan membagikan tautan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* kepada siswa. Kemudian siswa mulai mengakses dan memainkan permainan pada *smartphone* masing-masing.

Adapun angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan siswa pada penelitian ini menggunakan angket *Technology Acceptance Model* (TAM). Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) memiliki 4 variabel utama yaitu *perceived usefulness* (PU), *perceived easy of use* (PE), *behavioral intention to use* (BI), dan *actual usage* (AU) (Davis, 1989). Setiap variabel pengukuran TAM dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan yang disajikan dalam bentuk angket.

Dalam perkembangannya, model TAM mengalami berbagai modifikasi. Gathani (2001) mengembangkan model TAM dengan menggabungkan variabel minat perilaku penggunaan (*Behavior Intention to Use*) dengan penggunaan sistem aktual (*Actual Usage*) menjadi variabel penerimaan (*Acceptance*). Oleh karena itu dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan mengacu pada Gahtani (2001). Dimana variabel perilaku penggunaan (*Behavior Intention to Use*) akan digabungkan dengan penggunaan sistem aktual (*Actual Usage*) menjadi variabel penerimaan (*Acceptance*). Hal ini

bertujuan untuk mengukur penerimaan teknologi berdasarkan persepsi penggunaannya.

Hasil dari perhitungan presentase (P) untuk variabel kemudahan (perceived ease of use) diperoleh hasil sebesar 81 %. Setelah disesuaikan dengan tabel kategori jawaban responden pada tabel 3.8, presentase 81% berada pada kategori setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju dan menganggap bahwa media pembelajaran make a match berbasis website mudah digunakan dan dioperasikan dalam pembelajaran.

Hasil dari perhitungan presentase (P) untuk variabel kebermanfaatan (perceived usefullness) diperoleh hasil sebesar 81 %. Setelah disesuaikan dengan tabel kategori jawaban responden pada tabel 3.8, presentase 81% berada pada kategori setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju dan menganggap bahwa media pembelajaran make a match berbasis website bermanfaat dalam mendukung serta meningkatkan proses belajar mengajar. Hal

Hasil dari perhitungan presentase (P) untuk variabel penerimaan (acceptance) diperoleh hasil sebesar 77 %. Setelah disesuaikan dengan tabel kategori jawaban responden pada tabel 3.8, presentase 74% berada pada kategori setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju dan menerima make a match berbasis website sebagai media pembelajaran.

Sehingga secara keseluruhan dari perhitungan tiap variabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju dan menganggap bahwa media pembelajaran make a match berbasis website mudah digunakan dan dioperasikan dalam pembelajaran. Serta media pembelajaran make a match berbasis website menjadikan pembelajaran lebih mudah dan efektif.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI materi iman kepada Rasul Allah yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan untuk mencocokkan semua kartu yang ada pada media pembelajaran tersebut.
- b. Untuk hasil yang maksimal, peserta didik atau pendidik diharapkan untuk mengoptimalkan semua sarana yang ada pada media pembelajaran tersebut.
- c. Pendidik diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam memahami penggunaan media pembelajaran serta menganalisis perkembangan hasil belajar peserta didik.

2. Saran Diseminasi

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keterbatasan pada materi yang terbatas hanya pada satu materi. Dengan demikian, disarankan produk pengembangan *make a match* berbasis *website* ini dapat dikembangkan pada materi lain, mata pelajaran lain, ataupun pada jenjang kelas lain. Namun penyebaran atau penggunaan produk pengembangan ini harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga produk menjadi tepat guna.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media pembelajaran yang dikembangkan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain dengan desain dan tata letak yang dapat dikreasikan lebih menarik.



DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, S. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara*. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* (16th ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Davis, F. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. . (1989). *User Acceptance of Computer Technology : A Comparison of Two Theoretical Models User. Management Science*. 35(8). <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Fadhila Tunissa, I., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (2022). *Pemanfaatan Gamasis (Games Anak Islami) Dengan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar Bin Khattab Di Kelas 6 Sd*. *JPD:Jurnal Pendidikan Dasar*, 182–192.
<https://doi.org/10.21009/012.02>
- Fahrudin, & Et.al. (2017). *Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Peserta didik*. *Jurnal*

EduReligia.

Faturrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif; alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Gathani, S. A. (2001). *The Applicability of TAM Outside North America: An Empirical Test in United Kingdom*. *Information Resource Management Journal*, 37–46.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).

Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*. 2(2).

Machali, I. (2014). *Integrasi Pendidikan Anti Narkoba dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013*. *Jurnal Pendidikan Islam*.

Majid, A. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosdakarya.

Marimba, A. D. (1980). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: al-Ma'arif.

Marisa, & Et.al. (2012). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nasir, M. (2014). *Pembangunan dan Penilaian Keberkesanan Perisian Pengajaran*

dan Pembelajaran Fizik Berbentukan Komputer di Sekolah Menengah Atas Pekanbaru, Riau Indonesia. Universiti Kebangsaan Malaysia.

Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahny Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu, 5(5), 4093–4100.

Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). *Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier.* Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematchics), 7(2), 167–180.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan., Pub. L. No. 69 (2013).

Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make a match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang.* Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(3).

Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika.* Alfabeta.

Riyanti, T., Agustina, T. W., & Hadiansah. (2021). *Pengembangan Kartu Games Make a match Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa.* BIOEDUIN: Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi, 11(1).

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21.* Bandung: Alfabeta.

Rusman, D. (2012). *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi.* 195–199.

Serly, A. (2022). *Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran*

Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi. Universitas Islam Malang, Malang.

Shaleh, A. R. (2005). *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa.* Jakarta: Raja Grafindo.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sudjana, N., & Ahmad, R. (2009). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algen Sindo.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administrasi.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Supardi, S. (2010). *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa.* Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Ulya, A. I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar.* Universitas Negeri Semarang, Semarang.

