



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS
WORDWALL DI SEKOLAH DASAR**

TESIS

*Ditulis Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Magister (S-2)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

HASNIRDA AYUNDA
232032011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
1445 H/ 2025 M**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	vii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	viii
BIODATA	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN	xii
KATA PENGANTAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
G. Defenisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
1. <i>Wordwall</i>	9
2. Media Pembelajaran	11
3. Media Pembelajaran PAI.....	29
4. Pembelajaran PAI	31
5. Pentingnya penguasaan TPACK bagi Guru.....	33
6. Teori Tes Klasik dan Respon Butir.....	35

7. Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah SWT	46
B. Penelitian yang Relevan.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Metode Pengembangan.....	53
B. Model Pengembangan.....	53
C. Prosedur Pengembangan.....	54
D. Pengembangan Instrumen Tes	63
E. Jenis Data.....	65
F. Instrumen Penelitian	66
E. Teknik Analisis Data.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Temuan Penelitian	76
B. Pembahasan	96
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Jenis-Jenis Template <i>Wordwall</i>	10
Tabel 2.2 Kategori Tingkat Kesukaran Butir 1	36
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Aspek yang Observasi	68
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara	68
Tabel 3.3 Aspek Validitas Media Pembelajaran PAI.....	70
Tabel 3.4 Aspek Validitas Media Pembelajaran PAI.....	70
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Aspek Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran PAI Berdasarkan <i>Wordwall</i>	72
Tabel 3.6 Angket Praktikalitas	72
Tabel 3.9 Kategori Validitas Dan Praktikalitas.....	75
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum CP Materi Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah..	77
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran PAI Berdasarkan <i>Wordwall</i>	89
Tabel 4.2 Deskripsi Data Validasi Aspek Materi.....	91
Tabel 4.4 Deskripsi Data Validasi Aspek Media	93
Tabel 4.5 Deskripsi Data Tahap Implementasi	94
Tabel 4.4 Deskripsi Data Tahap Implementasi.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	54
Gambar 3.2 Pengembangan Instrument Tes	63
Gambar 3.3 Teknik Pengumpulan Data	66
Gambar 4.1 <i>Flowhart</i> Desain Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i>	82
Gambar 4.2 Kolom Pencarian Google	83
Gambar 4.3 Wibase <i>Wordwall</i>	84
Gambar 4.4 Login Website <i>Wordwall</i>	84
Gambar 4.5 Pilih Email Yang Akan Digunakan.....	85
Gambar 4.6 Pilihan Template <i>Wordwall</i>	85
Gambar 4.7 Memasukan Soal Ke Template	86
Gambar 4.8 Menyimpan Yang Telah Di Buat	87
Gambar 4.9 Kolom <i>Leaderboard</i>	88
Gambar 4.10 Pengaturan Batas Waktu Pengerjaan.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penggunaan *Wordwall* di SDN 06 Tanjung Alam**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Dokumentasi Penggunaan *Wordwall* Di SDN 08 Tanjung Alam**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 Modul Ajar PAI kelas V Sekolah Dasar Gugus 2 kec Tanjung Baru**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal Instrumen Tes **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5 Soal Instrumen Tes **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6 Angket Praktikalitas SDN 06 Tanjung Alam**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 7 Angket Praktikalitas SDN 08 Tanjung Alam**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 8 Transkrip Wawancara **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 9 Hasil Praktikalitas SDN 08 Tanjung Alam.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 10 Hasil Praktikalitas SDN 06 Tanjung Alam.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 11 Produk Media Pembelajaran PAI berbasis *Wordwall* di Sekolah Dasar
..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 12 Link Produk **Error! Bookmark not defined.**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasnirda Ayunda

Nim : 232032011

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *WORDWALL* DI SEKOLAH DASAR**” adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 12 Februari 2025

Yang membuat pernyataan

Hasnirda Ayunda
NIM. 232032011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing tesis atas nama Hasnirda Ayunda, NIM 232032011, judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *WORDWALL* DI SEKOLAH DASAR**. Memandang bahwa tesis yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke agenda tesis.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 13 Februari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP.197407251999031003

Dr. David, M.Pd
NIP. 197103232003121003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis atas nama Hasnirda Ayunda, NIM: 232032011, judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *WORDWALL* DI SEKOLAH DASAR**, Telah diuji dalam Ujian Sidang Munaqasyah Program Pascasarjana Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2025.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

NO	Nama/NIP Peguji	Jabatan Dalam Tim	Tanggal Persetujuan	Tanda Tangan
1.	Dr. Muhammad Husni Shidqi, M. A NIP. 198910112020121005	Ketua Sidang		
2.	Dr. Sirajul Munir, M. Pd NIP. 197407251999031003	Pembimbing I/ Penguji III		
3.	Dr. David, S.Ag., M. Pd NIP. 197103232003121003	Pembimbing II/ Penguji IV		
4.	Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M. Pd NIP. 197105261995031001	Penguji I		
5.	Dr. Lita Sari Muchlis, M. Kom NIP. 197801222008012017	Penguji II		

Batusangkar, 13 Februari 2025
Mengetahui
Direktur Pascasarjana
UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Prof. Dr. Marjoni Imamora, M. Sc,
NIP. 19770401 200801 1 024

BIODATA



Nama : Hasnirda Ayunda
NIM : 232032011
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Tempat/Tanggal Lahir : Tanah Datar, 23 Oktober 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jorong Tabek Patah Nagari Tabek Patah Kecamatan
Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Provinsi
Sumatera Barat

Nama Orang Tua
Ayah : Hasli
Ibu : Mainiwirda
Anak ke/Dari : 3 dari 4 Saudara

Email : hasnirdaayunda@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2006-2007 (TK) : Tk Cahaya Bunda Tabek Patah
2007-2013 (SD) : SDN 04 Tabek Patah
2013-2016 (MTsS) : MTsS Madinatul Munawarah Bukittinggi
2016-2019 (MAS) : MAS Madinatul Munawarah Bukittinggi
2019-2023 (S1) : UIN Mahmud Yunus Batusangkar
2023-2024 (S2) : UIN Mahmud Yunus Batusangkar

ABSTRAK

Hasnirda Ayunda, 2025, NIM, 232032011, judul tesis “**Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Wordwall* Di Sekolah Dasar**”. Program pascasarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Permasalahan utama dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep abstrak Asmaul Husna dalam materi lebih dekat dengan nama-nama Allah yang diajarkan dengan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Di era digital, siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar, untuk mengetahui rancangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di Sekolah Dasar, serta untuk mengenathui validitas dan praktikalitas media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Sekolah dasar Gugus 2 Kecamatan Tanjung Baru. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan deskriptif kuantitatif untuk mengukur validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi abstrak seperti Asmaul Husna. Media ini dirancang

fleksibel, mudah digunakan, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, serta dilengkapi berbagai fitur interaktif seperti quiz, permainan mencocokkan, dan pencarian kata berbasis teknologi web. Dengan hasil validasi materi terdapat skor 0,90 dengan kategori sangat valid, hasil validasi ahli bahasa terdapat skor 0,89 dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi dari ahli media terdapat skor 0,88 dengan kategori sangat valid, dan memenuhi standar pendidikan tanpa revisi besar. Implementasi pada siswa kelas lima terdapat skor 0,81 dan 0,93 dengan kategori sangat praktis menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar, sehingga penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar layak untuk digunakan.

ABSTRACT

Hasnirda Ayunda, 2025, NIM, 232032011, thesis title "Development of PAI Learning Media Based on Wordwall in Elementary Schools". Postgraduate Program in Islamic Religious Education, Mahmud Yunus State Islamic University, Batusangkar.

The main problem in PAI learning in Elementary Schools is the lack of students' understanding of the abstract concept of Asmaul Husna in material that is closer to the names of Allah which is taught using conventional methods such as lectures and memorization. This causes low student interest in learning. In the digital era, students are more interested in interactive and fun learning media. The purpose of this study was to determine the need for PAI learning media based on wordwalls in Elementary Schools, to determine the design of PAI learning media based on wordwalls that are in accordance with learning needs in Elementary Schools, and to determine the validity and practicality of PAI learning media based on wordwalls in Elementary Schools.

This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research was conducted at Elementary School Cluster 2, Tanjung Baru District. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation studies. The data obtained were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques to measure the validity and practicality of the developed learning media.

The results of the study indicate that wordwall-based learning media are needed to increase student motivation and involvement in Islamic Religious Education learning, especially in abstract materials such as Asmaul Husna. This media is designed to be flexible, easy to use, and in accordance with curriculum demands, and is equipped with various interactive features such as quizzes, matching games, and web-based word searches. With the results of the material validation, there was a score of 0.90 with a very valid category, the results of the validation of

language experts had a score of 0.89 with a very valid category, while the results of the validation from media experts had a score of 0.88 with a very valid category, and met educational standards without major revisions. Implementation in fifth grade students had scores of 0.81 and 0.93 with a very practical category indicating an increase in motivation and learning involvement, so that the use of wordwall-based Islamic Religious Education learning media in Elementary Schools is feasible to use.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT dengan nikmat dan karunianya yang diberikan kepada penulis hingga saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan ini. Dengan rasa hormat dan kasih sayang tesis ini ku persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua

Ayahanda dan Ibunda yang tersayang yang sangat dicintai, sebagaimana telah membiayai, menguatkan dan memotivasi serta memberikan dukungan dalam segala hal dan selalu menyertai Ananda dalam doa yang tiada hentinya hingga akhirnya dapat menyelesaikan kuliah serta tugas akhir ini dan bisa mendapatkan magister pendidikan. Terima kasih yang sedalam-dalamnya untuk orang tuaku tercinta.

Teman-teman penulis baik itu teman kuliah seangkatan kakak senior dan adik-adik junior yang tentunya tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya.

Semoga semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini selalu dalam lindungan Allah SWT dan mendapat balasan dari Allah SWT. Mudah-mudahan

skripsi ini mempunyai makna dan dapat bermanfaat khususnya dalam pengembangan dunia pendidikan Aamiin ya robbal 'alamin

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada penulis sehingga dapat menyusun tesis ini. Sholawat serta salam kepada nabi Muhammad Saw sebagai rahmat untuk umat seluruh dunia.

Penulisan tesis ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas untuk mencapai gelar magister pada pascasarjana program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar. Dalam penyusunan tesis ini banyak motivasi, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara moril ataupun material yang penulis terima. Dalam hal ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S. Ag, MA., M. Res., Ph. D. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan studi dan penulisan tesis ini.
2. Direktur Pascasarjana Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M. Sc, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.

3. Ketua program studi pendidikan agama Islam bapak Dr. Suharmon, S. Ag., MA., yang telah memberikan bimbingan dari awal hingga selesainya penulisan tesis ini.
4. Bapak Dr. Sirajul Munir, M. Pd selaku pembimbing I dan bapak Dr. David S. Ag, M, Pd. Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing mengarahkan serta memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S. Ag, M. Pd selaku penguji utama dan Ibu Dr. Lita Sari Muchlis M. Kom selaku penguji II.
6. Ibu Dr. Agustina, M. Pd. Selaku Dosen pembimbing Akademik telah meluangkan waktu untuk membimbing mengarahkan serta memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi magister pendidikan ini.
7. Bapak Adam Mudinillah M.Pd, Ibu Silvia Susrizal M.A dan Ibu Harmitayetli S.Pd yang telah bersedia dengan kemurahan hati sebagai validator produk yang dikembangkan dalam penelitian tesis ini.
8. Ibu Dr. Fadriati M, Ag, Ibu Dr. Hj. Asnelly Ilyas, M.A. dan Ibu Harmitayetli S. Pd yang telah bersedia dengan kemurahan hati sebagai telaah soal yang akan digunakan pada produk yang dikembangkan dalam penelitian tesis ini.
9. Bapak dan ibu dosen yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
10. Staff administrasi UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah membantu kelancaran dari semua keperluan penulis.
11. Kepala sekolah, guru, staf beserta peserta didik SDN 06 dan SDN 08 Tanjung Alam yang telah banyak membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Teristimewa kepada kedua orang tua Ananda Ayahanda Hasli dan Ibunda Mainiwirda yang telah memberikan dukungan baik secara moril serta material kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

13. Saudara tercinta kepada kakak Anisah Nur, S.H, S, Pd, Abang Syafri Zikra Nur S. Pd dan Adik Hilya Sabita yang telah memberikan dukungan dalam pembuatan tesis ini.
14. Teman-teman PAI pascasarjana angkatan 2023 yang tidak bisa penulis tulis satu persatu namanya yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
15. Hasnirda Ayunda, Apresiasi yang sebesar-besarnya kepada diri sendiri yang telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai, dan terimakasih telah terus berjuang tanpa menyerah, serta senantiasa menikmati disetiap proses yang dilalui.

Akhirnya, kepada Allah SWT penulis berserah diri semoga bantuan, motivasi serta bimbingan, nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, semoga dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Aamiin.

Batusangkar, 12 Februari 2025

Yang menyatakan

Hasnirda Ayunda
NIM. 232032011

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digital memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia seiring dengan perkembangan zaman (Aini, 2022). Hal ini ditandai dengan meluasnya penggunaan jaringan internet di segala bidang kehidupan sehingga jarak tidak lagi menjadi suatu kendala. Bahkan era digital memberikan banyak kemudahan kepada manusia, seperti dengan duduk di depan komputer atau menggunakan smartphone, seseorang dapat berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai negara (Julitta, 2022). Perkembangan teknologi digital ini, khususnya teknologi internet, telah menjadi raja di setiap bidang kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa era digital memberikan dampak yang signifikan di bidang teknologi informasi, komunikasi, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan (Aini, 2022). Sejalan dengan pendapat Nurjanah dan Makromah, hampir semua orang sudah mengenal teknologi digital, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Makromah, 2021).

Dunia pendidikan dalam era digital juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya dapat ditemui dalam media pembelajaran (e-learning), yang merupakan sebuah inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Alsaada, 2021). Pendidikan menjadi salah satu sektor yang terpengaruh oleh perkembangan digital, khususnya dalam menggalakkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Keadaan ini menuntut guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif disertai dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran atau *Technological Pedagogical And Content Knowledge* (TPACK). TPACK ialah evolusi pengetahuan kandungan pedagogi yang pertama dicetuskan oleh Sulman pada tahun 1986. Sejalan dengan pendapat Rahmadi, pada abad ke-21, guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang mata pelajaran, tetapi

juga dituntut untuk memiliki pengetahuan sesuai perkembangan zaman. Guru harus mampu menguasai isi mata pelajaran serta pedagogi dalam proses pembelajaran (Rahmadi, 2019).

Perkembangan teknologi memiliki dampak positif pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Efendi, 2019). Hal ini menyebabkan lahirnya berbagai metode pendidikan terutama metode pendidikan yang interaktif dan inovatif (Rosmana, 2020). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi telah merajalela di berbagai bidang kehidupan, sehingga anak yang masih duduk di sekolah dasar memiliki ketertarikan besar terhadap penggunaan teknologi digital. Teknologi dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran atau sebagai media pembelajaran. Dengan teknologi digital, banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pengelolaan pembelajaran di kelas. Guru juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi digital dalam penggunaan media pembelajaran demi terciptanya pembelajaran yang inovatif dan interaktif serta terwujudnya suasana pembelajaran yang lebih efektif (Oktariyanti, 2021).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus menjadi faktor penting yang tidak boleh ditinggalkan oleh pendidik. Selain sebagai alat penyampai materi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai penentu daya serap peserta didik (Nurdiansyah, 2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, dalam suatu proses pembelajaran, pendidik harus bisa menghadirkan pembelajaran yang inspiratif, interaktif, menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan mandiri sehingga hal-hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Pratama, 2019).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang bertujuan menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan pendidikan agama Islam dari sumber utamanya yaitu Alquran dan Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, latihan serta penggunaan pengalaman (Ramayulis, 2005). Salah satu materi dalam pembelajaran PAI yang penting untuk dipahami oleh siswa adalah "Lebih Dekat dengan Nama-Nama Allah." Materi ini membahas Asmaul Husna, yaitu 99 nama baik Allah yang mencerminkan sifat-sifat-Nya. Pada tingkat Sekolah Dasar, siswa kelas V dituntut untuk memahami lima nama Allah, yaitu *Al-Qawiyyu*, *Al-Qayyum*, *Al-Muhyi*, *Al-Mumit*, dan *Al-Ba'its*, serta membiasakan diri berperilaku terpuji sesuai dengan sifat-sifat tersebut.

Pemilihan materi ini didasarkan pada pentingnya pemahaman Asmaul Husna dalam membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak dari Asmaul Husna, terutama dalam membedakan arti dan penerapan masing-masing nama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membantu siswa dalam memahami materi ini secara lebih efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media edukasi seperti quiz, mencocokkan, menjodohkan berpasangan, anagram, kata acak, pencarian kata, pengelompokan, dan lain sebagainya yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Aribowo, 2021). *Wordwall* dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pendidikan (Gamayanti, 2021), termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Menurut teori dari Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2022), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media interaktif berbasis *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan dapat menyesuaikan gaya belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2021), media pembelajaran interaktif membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih baik, karena media ini memberikan representasi visual dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks Sekolah Dasar, *wordwall* sangat sesuai untuk digunakan karena memadukan unsur permainan dan pendidikan, yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain, Aribowo (2021) meneliti tentang penggunaan *wordwall* dalam meningkatkan interaktivitas siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif. Gamayanti (2021) meneliti efektivitas *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Yarza (2021) meneliti kelebihan dan kelemahan penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* memiliki banyak kelebihan, seperti akses gratis, beragam template menarik, dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran daring. Rahmawati (2019) meneliti variasi media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam dan menemukan bahwa media berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam PAI.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar

guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi PAI

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana validitas dari media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan secara umum dan secara khusus, Adapun tujuan secara umumnya ialah untuk mengembangkan media pembelajaran, sedangkan secara khususnya ialah untuk:

1. Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui validitas dari media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan disusun secara sistematis, operasional, terarah yang disertai dengan bimbingan dosen, Sehingga produk berupa media pembelajaran berbasis *wordwall* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran PAI yang dirancang disajikan dalam bentuk quiz yang menggunakan aplikasi *wordwall*.
2. Media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
3. Media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi digital.
4. Media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* ini dibuat berbasis web yang dapat diakses menggunakan komputer, tablet, smartphone dan sejenisnya.
5. Media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* ini dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran PAI di sekolah dasar.
6. Media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* ini berisikan sampul, soal quiz yang berkaitan dengan materi Asmaul Husna yang terdapat pada materi lebih dekat dengan nama-nama Allah.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini menjadi penting karena beberapa alasan:

1. Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* dalam proses pembelajaran PAI diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* diharapkan agar dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran PAI.
3. Media pembelajaran ini dapat dijadikan pedoman untuk peneliti sebagai calon pendidik dalam pembelajaran PAI.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yaitu:

- a. Pembelajaran pendidikan Agama Islam lebih menarik.
- b. Media pembelajaran PAI ini berisikan soal yang mampu memacu pemikiran kreatif dan inovatif peserta didik yang disajikan dalam bentuk quiz.
- c. Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik sebagai rujukan dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* hanya difokuskan pada materi lebih dekat dengan nama-nama Allah. Hal ini dikarenakan sulitnya bagi peserta didik dalam memahami materi lebih dekat dengan nama-nama Allah. Selain itu keterbatasan dalam pengembangan ini karena tidak semua Sekolah Dasar yang memiliki perangkat yang dapat mengakses media pembelajaran PAI berbasis *wordwall*.

G. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dalam penulisan tesis ini adalah sebagai berikut:

1. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *website* yang menarik yang dapat digunakan menjadi sumber pendidikan, media pembelajaran dan alat penilaian menyenangkan bagi siswa. *wordwall* dapat juga dikatakan suatu aplikasi perangkat lunak yang disajikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, yang memiliki konsep belajar dan bermain untuk menghindari kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik secara terencana agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Yang bertujuan untuk merangsang pikiran perasaan dan keinginan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan haruslah sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan proses peserta didik sehingga proses belajar dapat terpacu dengan baik.
3. Pembelajaran PAI merupakan pendidikan yang berisikan pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran agama Islam atau usaha dan proses penanaman sesuatu secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa rasa dan pikiran serta keserasian dan keseimbangan yang menjadi karakteristik utama.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah website atau perangkat lunak yang menarik bertujuan menjadi sumber pendidikan, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Farhaniyah, 2021). Media pembelajaran *wordwall* menjadi media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran dengan konsep belajar dan bermain. *Wordwall* ini juga cocok digunakan guru pada saat pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan (Sabila, 2020). Senada dengan fakhri yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* merupakan media pembelajaran yang dilakukan dengan merespon quiz. Hal ini dapat meningkatkan kesenangan dan minat serta antusiasme dan motivasi peserta didik (Fakhri El-Din, 2021). *Wordwall* ini dapat digunakan untuk pembelajaran online dan offline untuk semua jenjang pendidikan dari dasar hingga perguruan tinggi. *Software wordwall* ini sangat istimewa dibandingkan dengan aplikasi berbasis web lainnya, karena *wordwall* memiliki beberapa keunggulan seperti mudah dipahami oleh pengguna pemula karena memiliki desain yang sederhana dan memiliki berbagai fitur dan *template* mulai dari quiz, pencarian kata, hingga (Al-Siddiq, 2021)

Penggunaan *wordwall* dalam proses pembelajaran memang belum begitu populer, namun banyak literatur di internet dan hasil penelitian terkait *wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Sari (2021) mengenai pemanfaatan *wordwall* bagi siswa dalam pembelajaran daring diperoleh kesimpulan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Sari, 2021). Begitu pula dengan penelitian Savitri yang menunjukkan bahwa *wordwall*

terbukti meningkatkan minat mahasiswa terhadap perkuliahan dan berhasil mengurangi kebosanan selama proses perkuliahan (Savitri, 2021). Sejalan dengan penelitian Tunisissa, Salamah, Wiramanggala, Aprilianti, dan Aeni (2022) media pembelajaran *wordwall* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Nissa, Renoningtyas, 2021)

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwasannya *wordwall* adalah aplikasi berbasis *website* yang menarik. Baik itu menjadi sumber pendidikan, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* adalah aplikasi perangkat lunak yang disajikan sebagai sumber pendidikan yang menyenangkan bagi siswa, berfungsi sebagai media pembelajaran dan alat penilaian. Konsep belajar dan bermain dengan *wordwall* disarankan untuk menghindari kebosanan siswa, seperti yang dijelaskan oleh beberapa peneliti. Keunggulan *wordwall* termasuk kemudahan penggunaan, desain sederhana, serta berbagai fitur dan *template* yang mencakup quiz, pencarian kata, dan aliterasi.

b. Jenis-Jenis Template *Wordwall*

Tabel 2.1 Tabel Jenis-Jenis Template *Wordwall*

Nama Template	Keterangan Tamplate
Match up	Menarik dan meletakkan setiap kata kunci di samping definisinya.
Quiz	Terdapat serangkaian pertanyaan pilihan ganda, lalu tentukan dengan mengklik jawaban yang benar untuk melanjutkan.
Random Wheel	Memutar roda untuk melihat item mana yang akan muncul berikutnya.
Open t box	Klik setiap kotak secara bergantian untuk membukanya dan melihat item-item di dalamnya.
Find match	Klik jawaban yang sesuai untuk menyembunyikannya, ulangi sampai semua jawaban habis.

Group sort	Tarik dan letakkan setiap item ke dalam kelompok yang benar.
Random cards	Bagikan kartu secara acak dari setumpuk kartu yang dikocok.
Matching Pairs	Klik pada sepasang kotak sekali untuk melihat apakah mereka cocok (untuk menemukan pasangan yang cocok)
Missing word	Suatu aktivitas di mana Anda menentukan dan menaruh kata-kata ke dalam ruang kosong dalam suatu teks.
Unjumble	Seret dan lepas kata untuk mengatur ulang setiap kalimat ke dalam urutan yang benar.
Anagram	Seret huruf ke posisi yang benar untuk menyusun ulang setiap kalimat dalam urutan yang benar
Gameshow Quiz	Kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, garis hidup, dan putaran bonus.
Labelled Diagram	Seret dan lepas pin ke tempatnya yang benar pada gambar.
Whack-a-mole	Ujian pilihan ganda dengan tekanan waktu, jalur hidup, dan babak bonus.
Wordsearch	Kata-kata disembunyikan dalam kotak surat. Temukan mereka secepat mungkin.
Maze chase	Jalankan ke zona jawaban yang benar, sambil menghindari musuh.
Crossword	Gunakan petunjuk untuk memecahkan teka-teki silang, klik kata dan ketik jawabannya.
Airplane	Gunakan sentuhan atau papan ketik untuk berpindah ke jawaban yang benar dan hindari jawaban yang salah..

Sumber: Nurul Isma Azizah 2023

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Russell adalah jalur komunikasi yang berfungsi sebagai perantara antara penerima dan sumber pesan (peserta didik dengan pendidik). Media adalah salah satu elemen lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, sedangkan menurut Jane media biasanya didefinisikan sebagai perangkat elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan pada gagasan ini, media

dapat dianggap sebagai komponen komunikasi yang berfungsi sebagai mediator atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima (Fadila, 2020)

Menurut Sadiman dalam Ani Daniyati, kata media secara harfiah berarti "tengah", "perantara", dan "pengantar". Oleh karena itu, media dapat dianggap sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (peserta didik dengan pendidik). Media adalah yang menjadi wadah dari pesan yang ingin disampaikan oleh sumbernya kepada sasaran atau penerima pesan, materi yang diterima adalah pesan intruksional (Ani Daniyati, 2023). Menurut Association of Education Communication Technology (AECT) media dapat didefinisikan sebagai segala jenis dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan (Molenda, 2008).

National Education Association (NEA) mengatakan, media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Menurut Gagne dan Briggs dalam Daryanto (2010) menggunakan berbagai media untuk membuat materi menarik secara visual dapat memotivasi orang untuk berpartisipasi dalam proses visualisasi. Penggunaan media merupakan fenomena yang umum terjadi, seperti api, petir, dan kilat, yang dapat digunakan untuk menghancurkan atau memusnahkan bangunan dalam proses kebakaran, yang dapat membahayakan, atau bahkan berakibat fatal (Daryanto, 2010). Hamka berpendapat bahwasannya media pembelajaran dapat didefinisikan suatu alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik memahami materi pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Hamka, 2018)

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai

dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif. Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru seharusnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi berupaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fadila, 2020)

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyampaikan materi dari guru secara terencana agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien atau segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui saluran yang berbeda-beda, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif. dan menambahkan informasi baru kepada siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan haruslah sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan proses siswa sehingga proses belajar dapat terpacu. jika dijelaskan lebih jelas, metode mengajar adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan mengajar.

b. Tujuan Media dalam Proses Belajar Mengajar

Dalam proses pengajaran, guru seringkali menghadapi permasalahan mengenai bagaimana memfasilitasi pembelajaran siswa. Guru juga perlu memberikan kenyamanan atau kemudahan dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya siswa akan lebih mudah menerima informasi dalam proses belajar mengajar serta lebih termotivasi. Dalam upaya membantu siswa mendapatkan kemudahan dalam belajar, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Unsur-unsur tersebut adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, isi mata pelajaran yang dipelajari, metode atau strategi yang digunakan, dan alat pengukuran atau evaluasi. Meski seluruh elemen telah dipilih, namun tujuan akhirnya yang akan ditentukan. Ini menjadi fokus utama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan yang telah dijelaskan di atas, ada beberapa unsur yang berdampak dalam memudahkan perolehan pengetahuan atau informasi siswa. Salah satu unsur tersebut adalah media pembelajaran. Perlu kita ketahui bahwa kehadiran metode pembelajaran tentunya sangat penting dan bergantung pada tujuan dan isi pembelajaran itu sendiri. Media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh pandangan kita terhadap sistem pembelajaran. Media memainkan peran yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran (proses belajar dan mengajar). Bahkan saat ini pembelajaran mungkin lebih bergantung pada kehadiran guru. Dalam keadaan seperti itu, guru mungkin tidak banyak menggunakan media. Atau, jika media hanya digunakan sebagai “alat” pembelajaran.

Pandangan ini menunjukkan belum adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran (proses belajar mengajar). Pembelajaran yang tidak bergantung pada guru, pembelajaran yang tidak bergantung pada guru, atau dikenal juga dengan istilah “pembelajaran mandiri”, sering kali ditujukan kepada mereka yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran berbasis guru, pendidikan berbasis guru, penggunaan alat bantu pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan langsung kepada guru.

Media pembelajaran yang dirancang dapat meningkatkan dan memajukan pembelajaran serta memberikan dukungan terhadap pembelajaran yang digerakkan oleh guru. Tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri. Di bawah ini kami jelaskan tujuan media pendidikan yang dapat membantu guru dalam proses penyajian bahan pelajaran kepada siswa. Proses ini dilakukan agar siswa dapat dengan mudah memahami seluruh materi pelajaran yang disajikan, dan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengasyikkan. Tujuan media dalam proses pendidikan:

- 1) Menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik bagi siswa.
- 2) Memperjelas makna materi pendidikan agar dapat lebih dipahami.
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam dan menarik.
- 4) Siswa akan lebih banyak melakukan aktivitas belajar.

Media pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, karena dapat memudahkan guru dalam menjelaskan mata pelajaran, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran. Oleh karena itu, sarana pendidikan harus disediakan di sekolah dan digunakan secara benar agar:

- 1) Memfasilitasi pemahaman siswa yang lebih baik terhadap beberapa konsep, prinsip, dan keterampilan melalui penggunaan media yang paling sesuai dengan sifat materi pendidikan.
- 2) Memberikan pengalaman pendidikan yang berbeda dan bervariasi sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar
- 3) Mengembangkan kecenderungan dan keterampilan khusus di bidang teknologi, sehingga siswa tertarik menggunakan atau memainkan media tertentu.
- 4) Ciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa.
- 5) Mengklarifikasi informasi atau pesan dalam pembelajaran.
- 6) Peningkatan mutu proses belajar mengajar di sekolah.

Jika kita memandang pembelajaran sebagai suatu sistem, unsur-unsur atau komponen-komponen yang ada dalam sistem tidak dapat dipisahkan satu sama lain, sehingga unsur-unsur tersebut akan sangat mempengaruhi berjalannya sistem secara keseluruhan. Dapat kita simpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Pemaparan berikut ini akan mengarahkan pandangan kita pada media. Media hendaknya selalu hadir dalam setiap kegiatan pendidikan yang kita lakukan di kelas. Kita harus mempunyai komitmen untuk mempunyai sarana belajar, bahwa pembelajaran harus diselenggarakan sedemikian rupa dan berdasarkan pada apa yang ingin dilakukan siswa, atau apa yang ingin dihasilkan siswa. Jika media digunakan untuk memperlancar pembelajaran (proses belajar mengajar), sebaiknya media tersebut dipilih dan digunakan karena media tersebut berpotensi mempermudah pembelajaran.

c. Fungsi Media Dalam Sistem Pembelajaran

Terdapat perbedaan pendapat mengenai fungsi media dalam pembelajaran menurut para ahli pendidikan. Peran media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam bukunya “Audio-Visual Aids to Education,” McNo menyebutkan empat fungsi informasi. Keempat fungsi tersebut adalah:

- 1) Mengubah fokus pada pendidikan formal,
- 2) membangkitkan motivasi untuk belajar,
- 3) memberikan kejelasan,
- 4) Memberikan insentif pembelajaran.

Rownty (1995) menyatakan enam fungsi media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulangi apa yang telah dipelajari,

- 3) Pemberian insentif pembelajaran,
- 4) Mengaktifkan tanggapan siswa,
- 5) Segera berikan tanggapan.
- 6) Mendorong pelatihan yang harmonis.

Kemp dan Dayton (1985), media dalam pembelajaran dapat menjalankan tiga fungsi utama:

- 1) Merangsang minat atau tindakan,
- 2) Memberikan informasi,
- 3) Memberikan instruksi.
- 4) Untuk mencapai fungsi motivasi, metode pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan teknik drama atau hiburan.

Levy dan Linz (1985) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

- 1) fungsi Atensi: Fungsi atensi media visual sangatlah mendasar, yaitu menarik perhatian siswa dan mengarahkannya agar fokus pada isi pelajaran berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Biasanya pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut, atau mata pelajaran tersebut tidak disukai sehingga tidak memperhatikannya. Media gambar, khususnya gambar yang dilihat melalui overhead proyektor, dapat menenangkan mereka dan mengarahkan perhatian mereka pada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan cara ini kemungkinan memperoleh dan mengingat isi pelajaran menjadi lebih besar.
- 2) fungsi Emosiona: Konsep Dasar Media Pembelajaran Media visual dapat dilihat melalui tingkat kenikmatan yang dinikmati siswa ketika mempelajari (atau membaca) teks yang disertai gambar. Gambar atau simbol visual dapat merangsang perasaan dan sikap siswa, misalnya informasi tentang masalah sosial atau ras.

- 3) fungsi kognitif: Fungsi kognitif media visual dapat dilihat melalui temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa simbol atau gambar visual memudahkan tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) fungsi kompensasi: Fungsi kompensasi media pembelajaran terlihat dari temuan penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang kurang mampu membaca untuk mengatur dan mengambil informasi dalam teks. Dengan kata lain, media pendidikan mewedahi siswa yang lemah dan lamban dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara lisan
- 5) Fungsi perhatian: Media dapat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, karena media bekerja secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa perlu kehadiran guru. Dalam hal ini tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau instruksi kerja diberikan untuk mencapai tujuan, komponen atau bahan disusun secara tepat, dan disertakan alat pengukuran atau evaluasi. Media pembelajaran yang memerlukan situasi seperti yang diuraikan di atas dapat berupa modul, buku teks, kaset/CD, dan program komputer yang digunakan oleh siswa atau peserta pelatihan. Dalam keadaan seperti itu, guru atau guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran.

d. Peran Media dalam Pembelajaran

Guru dalam mengajar sering kali menghadapi kendala atau permasalahan mengenai bagaimana cara memfasilitasi pembelajaran siswa. Guru perlu memfasilitasi transfer informasi, sebaliknya siswa yang mudah menerima informasi akan belajar lebih aktif dan antusias. Dalam rangka membantu siswa atau pembelajar mendapatkan kemudahan dalam mengakses informasi pada saat pembelajaran, terdapat beberapa unsur yang harus

diperhitungkan. Unsur-unsur tersebut adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, isi mata pelajaran yang dipelajari, cara atau metode dan strategi yang digunakan, alat pengukuran atau evaluasi, dan umpan balik. Seperti yang telah disebutkan di atas, banyak sekali unsur yang mempunyai dampak dalam memudahkan perolehan ilmu atau informasi oleh siswa. Salah satu unsur tersebut adalah media pembelajaran. Tentu saja tingkat pentingnya kehadiran media pembelajaran tergantung pada tujuan, isi atau esensi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh pandangan atau model kita terhadap sistem pembelajaran.

Media memainkan peran yang berbeda-beda dalam kegiatan proses pembelajaran. Selama ini pembelajaran dapat dipastikan lebih bergantung pada kehadiran guru, namun tidak dapat dikatakan bahwa kehadiran media tidak digunakan oleh guru, namun dalam hal lain tentunya media hanya digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa belum adanya upaya pemberdayaan media dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran juga mungkin tidak memerlukan kehadiran guru jika media tersebut familiar bagi mereka. Pembelajaran berbasis non-guru juga disebut “pembelajaran terjual”, dan sering kali diarahkan oleh siapa pun yang merancang medianya. Dalam situasi pembelajaran berbasis guru dan pembelajaran berbasis pengajaran, kegunaan alat bantu pembelajaran pada umumnya adalah untuk dapat memberikan dukungan langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang dengan tepat dapat meningkatkan dan memajukan pembelajaran serta memberikan dukungan terhadap pembelajaran berbasis guru. Tingkat efektivitas media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

Peran media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain mempunyai fungsi informasi, juga mempunyai manfaat antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat siswa, serta interaksi antara siswa, guru dan

sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu menyampaikan materi abstrak menjadi lebih realistik.

- 2) Dengan berjalannya proses pembelajaran akan semakin jelas sehingga siswa dapat memahaminya dan mampu menguasai serta mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, dan tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal melalui kata-kata atau penjelasan.
- 4) Siswa tidak hanya belajar melalui media visual (*auditori*) pada saat kegiatan pembelajaran, tetapi mereka juga mengamati, mendemonstrasikan, dan bertindak secara langsung. Agar siswa tidak bosan dan banyak melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran.
- 5) Menghasilkan penggunaan topik yang bermakna dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengarah pada peningkatan hasil pembelajaran
- 6) Media pendidikan mampu menggairahkan dan menarik peserta didik. Dalam suasana kegembiraan dan kegembiraan dimana terdapat partisipasi emosional dan secara mental.
- 7) Media pendidikan memberikan gambaran dan kerangka yang terorganisir dengan baik dalam proses belajar mengajar.
- 8) Alat bantu pembelajaran dapat membantu guru dalam mengontrol kelas dan memudahkan guru dalam mengontrol materi pendidikan yang diberikan kepada siswa.
- 9) Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Beberapa materi pendidikan yang rumit memerlukan waktu dan ruang yang signifikan untuk penyampaianannya. Oleh karena itu, media pendidikan dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat diatasi. Misalnya saja dengan metode pembelajaran daring.

- 10) Dengan menggunakan metode pendidikan yang tepat dan beragam, kecenderungan negatif di kalangan siswa dapat diatasi. Dalam hal ini media pendidikan bermanfaat agar siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 11) Media pendidikan mempunyai manfaat yang kompleks. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena dengan media proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan cara ini hasil pembelajaran akan tercapai secara maksimal.
- 12) Menghindari kesulitan, bahaya dan keliaran dunia nyata, misalnya satwa liar yang terdokumentasi, sangat bermanfaat bagi proses belajar siswa. Atau media audio visual yang menampilkan mekanisme pembangkitan listrik, teknologi nuklir, kehidupan biologis dasar laut, dan lain sebagainya.
- 13) Teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran membantu siswa memahami dunia digital terkini dan perkembangan terkini
- 14) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media yang menarik menghasilkan umpan balik, keterlibatan dan partisipasi siswa.

e. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran juga ada guru, tanpa kehadiran guru proses pembelajaran tidak akan berlangsung. Guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat sehingga siswa dapat belajar dimana saja. Guru sebelum melakukan pembelajaran terlebih dahulu harus mempersiapkan materi dan juga media pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Saat mengajar, guru tidak lagi menanyakan materi apa yang harus disampaikan kepada siswa, namun pengalaman belajar apa yang sebaiknya diperoleh siswa. Misalnya agar siswa belajar mengoperasikan komputer, guru menyediakan

komputer untuk digunakan siswa agar siswa mempunyai keterampilan mengemudikan kendaraan, maka guru langsung membimbing siswa untuk menggunakan kendaraan yang sebenarnya. Media pembelajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar bisa diperoleh secara langsung. Hal ini akan mengurangi kemungkinan terjadinya hambatan. Begitu pula dengan kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran akan tercapai apabila telah direncanakan sebelumnya. Sebelum melaksanakan proses pengajaran, guru wajib membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang meliputi materi, metode, media/alat pembelajaran, sumber materi dan penilaian.

Jika proses pembelajaran berhasil apabila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Peran guru dalam setiap proses pembelajaran sangatlah penting. Guru bertanggung jawab atas keberhasilan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Masih banyak guru yang enggan mengubah pemikirannya demi keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: pertama, guru belum terbiasa merancang RPP sendiri. Kedua, guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan bahan sederhana. Ketiga, guru merasa terbebani untuk menggunakan media dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan kita sebagai guru harus memahami bagaimana media digunakan dalam proses pembelajaran agar pada saat pembelajaran dimulai kita tidak bingung lagi tentang media pembelajaran. Belajar pada dasarnya adalah melakukan aktivitas, sehingga dalam proses belajar para Siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat, menulis, merasakan dan berpikir. Sedangkan pentingnya media sebagai alat bantu tidak hanya untuk kepentingan siswa tetapi juga untuk

memahami materi, ada kepentingan guru agar mudah menyampaikan materi kepada siswa.

Metode pembelajaran juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil pembelajaran siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang kita inginkan maka kita juga harus dapat memahami kepribadian siswa agar tidak bosan dengan pembelajaran yang akan dibahas dan kita juga harus memikirkan media apa yang akan digunakan. digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Agar guru dapat mengetahui proses belajar mengajar di suatu tempat maka guru dapat mempelajarinya secara online. Ada banyak informasi yang tersedia, seperti website, majalah, dan video. Saat ini media tidak hanya menggunakan buku, namun sekarang zaman sudah semakin maju, teknologi dapat digunakan dan mencari informasi apapun kapanpun. Media sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru harus mampu membuat dan memilih media yang menarik dan menyenangkan agar mampu menyampaikan materi atau materi pendidikan dengan baik, Membuat media materi pendidikan yang sesuai agar siswa dapat memahami materi melalui media yang disiapkan oleh guru. Pembelajaran bertujuan agar proses interaksi komunikatif edukatif antara guru dan siswa terlaksana secara ilmiah, interaktif, efektif dan efisien.

Istilah media dan sumber pembelajaran terkadang membingungkan baik penggunaan maupun maknanya. Hal ini dapat dipahami karena sumber dan media kajian berkaitan dengan komponen pendidikan. Sumber belajar dapat berupa pesan, orang, bahan, alat, teknologi dan lingkungan. Media pengajaran terbagi menjadi dua, yaitu bahan dan alat. Materinya sering disebut perangkat lunak, sedangkan perangkatnya disebut perangkat keras. Oleh karena itu, media pendidikan merupakan bagian dari sumber belajar. Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran mempunyai tempat yang sangat penting sebagai salah satu unsur dalam sistem pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak

akan terjadi dan pembelajaran, sebagai suatu proses komunikasi tidak akan terjadi secara maksimal. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2011)

Proses komunikasi akan berjalan efektif dan efisien jika interpretasi kode terjadi secara cepat dan akurat. Hal ini dapat terjadi jika gangguan/hambatan dalam komunikasi dapat dikurangi. Peranan media dalam pembelajaran tentunya untuk mengurangi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi maksimal. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Sedangkan metode adalah suatu prosedur untuk membantu siswa menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi metode pembelajaran yang digunakan. Artinya pemilihan media pembelajaran harus bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat yang besar bagi keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sudjana dan Revai menyebutkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Makna materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik, sehingga mampu menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, dan tidak hanya sekedar komunikasi verbal melalui perkataan guru, sehingga siswa tidak bosan dan

guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati, menjelaskan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dalam interaksi antara siswa dengan lingkungannya, fungsi media dapat ditentukan berdasarkan kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga keunggulan media:

- 1) Kemampuan fiksatif, yaitu kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa. Dengan kemampuan ini, objek atau peristiwa dapat digambar, difoto, direkam, direkam dengan video, kemudian disimpan dan bila perlu dilihat dan diamati kembali seperti peristiwa aslinya.
- 2) Kemampuan memanipulasi, yaitu media dapat menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan jenis perubahan (manipulasi) yang berbeda-beda tergantung kebutuhan, misalnya mengubah ukuran, kecepatan, warna, dan juga dapat mengulang penyajiannya.
- 3) Kapasitas distributif, artinya media mampu menjangkau khalayak luas dalam satu kali penyajian secara simultan, misalnya siaran televisi atau radio (Daryanto, 2011)

f. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asbahi, perkembangan metode pembelajaran telah membawa empat revolusi dalam dunia pendidikan. Revolusi pertama terjadi beberapa dekade lalu, ketika orang tua menyerahkan pendidikan anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru; Revolusi kedua terjadi dengan penggunaan bahasa tulis sebagai media utama pembelajaran. Revolusi ketiga muncul dengan tersedianya media cetak akibat ditemukannya rekayasa mesin untuk mencetak. Revolusi keempat terjadi dengan meluasnya penggunaan alat komunikasi elektronik. Saat ini kita hidup dalam era informasi yang ditandai

dengan tersedianya informasi yang semakin beragam, penyebaran informasi secara instan dalam skala yang semakin luas, dan semakin pesatnya penyajian informasi dalam berbagai bentuk. Segala upaya untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi selalu menggunakan media, sehingga era ini bisa juga disebut dengan lingkungan media.

Jenis-jenis media pendidikan saat ini sangat bervariasi, dan dipengaruhi oleh sifat dan karakteristiknya. Oleh karena itu, media dapat diklasifikasikan dalam berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap pengklasifikasian dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan penyampaian isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Jenis media pendidikan yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual animasi.

Media audio merupakan sarana yang pesannya hanya dapat disampaikan melalui indera pendengaran. Pesan atau informasi yang disampaikan diungkapkan dengan menggunakan simbol-simbol pendengaran berupa kata-kata, musik, dan efek suara (Rihanna, 2012). Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera pendengaran dan manipulasi unsur suara atau audio. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, media audio dapat diartikan sebagai media yang memuat pesan-pesan dalam bentuk pendengaran (yang hanya dapat didengar) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi topik yang disampaikan. Beberapa jenis media audio yang digunakan dalam pembelajaran antara lain: kaset audio, audio streaming, CD, MP3 (MPEG Audio Layer 3), WAV (Wave Audio Format), radio internet, dan laboratorium bahasa.

Media visual disebut juga media tampilan, karena siapa pun dapat mengapresiasi media melalui matanya. Media tersebut terbagi menjadi dua bagian, yaitu media visual non proyeksi dan media tampilan tetap. Media visual yang tidak ditampilkan adalah media Sederhana, tidak memerlukan

proyektor dan layar untuk melihat program. Jenis ini meliputi: gambar diam atau gambar diam. Media grafis berupa grafik, diagram, grafik, poster, grafik, papan flanel, dan papan bulletin, Bahan cetak berupa buku teks, modul, bahan ajar atau manual, Media praktis dan terapan, yang meliputi tiga media yaitu flip chart, flash card, chart, dan bulletin board.

Media statis yang diproyeksikan adalah media visual yang menampilkan pesan melalui suatu perangkat yang mampu menampilkan berbagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau bahkan grafik. Media ini mirip dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan visual, dan materi grafis banyak digunakan dalam media tampilan statis. Perbedaan keduanya adalah pada media grafis, target dapat langsung berinteraksi dengan pesan yang disampaikan melalui media tersebut, sedangkan pada media silent display, pesan harus ditampilkan terlebih dahulu menggunakan proyektor agar dapat dilihat oleh target. Terkadang media jenis ini disertai dengan rekaman audio, namun ada juga yang hanya rekaman visual saja. Jenis media tampilan tetap antara lain film bingkai (slide), film seri (strip film), media transparansi (transparansi overhead (OHT), proyektor overhead (OHP), dan proyektor buram), dan mikrofiche.

Jenis media yang ketiga adalah media audio visual animasi. Media audio visual animasi merupakan media yang pesannya dapat disampaikan melalui indera pendengaran dan penglihatan, dan gambar yang dihasilkan merupakan gambar yang dapat digerakkan. Penggunaan media audio visual animasi dapat menjadikan pengajaran lebih hidup dan berkesan. Perpaduan yang kuat antara unsur multimedia audio, visual, gerak, warna dan tayangan tiga dimensi menjadikan media audio visual animasi mempunyai daya tarik tersendiri, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir, kesan, daya tarik belajar siswa dan meningkatkan tingkat belajar siswa. Motivasi siswa dalam belajar disajikan dan materi diperjelas sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Yang meliputi media audio

visual bergerak antara lain: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Setelah mencermati penjelasan di atas mengenai pengertian, manfaat dan jenis-jenis media pembelajaran, maka yang dapat kita pikirkan adalah bahwa media sangatlah penting sehingga hendaknya digunakan sebagai bagian yang terpadu (tidak terpisahkan) dalam proses pembelajaran. Banyak temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memperlancar proses interaksi antar gurudengan pembelajar dan membantu pembelajar belajar sejara optimal (Istiqlal, 2018).

Dalam memilih media pembelajaran hendaknya memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal maka hendaknya belajar harus memanfaatkan semua indera yang ada pada diri siswa. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Guru perlu menciptakan/merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan metode yang digunakan sehingga dapat bermanfaat bagi siswa. Pengoptimalan seluruh indra siswa terhadap media sehingga manfaat yang diinginkan dapat tercapai. Oleh karena itu, Guru sebagai penyampai pesan haruslah secara teliti dan cermat memperhitungkan karakteristik yang dimiliki oleh setiap isi pesan yang ingin disampaikan. Apakah isi pesan itu memiliki sifat yang dapat menghasilkan suara, bentuk, atau suara dan bentuk secara bersama-sama dalam suatu unit. Kesalahan dalam memperhatikan ketiga hal itu dapat menimbulkan bias fungsi media yang berujung pada bias konsep yang diterima oleh siswa sebagai penerima pesan. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaa guru. Tetapi tidak semua bisa disampaikan melalui media pembelajaran tanpa

kehadiran guru. Peran guru tetap penting sebagai pembimbing, motivator, fasilitator dalam klarifikasi pesan dalam media dan terutama dalam pengembangan sikap dan nilai siswa.

3. Media Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI harus disajikan secara inovatif, karena selama ini topik PAI terkesan hanya berisi ajaran agama yang menjenuhkan peserta didik, dan materi pelajaran hanya berkisar pada hafalan ayat suci Al-Quran, tanpa menemukan makna mendalam dari materi tersebut. disajikan. Mengingat materi dalam PAI sangatlah penting bagi siswa, cara penyajian materi dalam proses pembelajaran perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menginspirasi siswa. Jika PAI disajikan di sekolah hanya dalam bentuk ceramah dan hafalan saja maka akan membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Sentuhan inovatif pembelajaran PAI dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran atau proses pembelajaran inovatif berbasis teknologi internet. Melalui inovasi pendidikan, kualitas proses pembelajaran dapat dikembangkan dan ditingkatkan dengan menggunakan teknologi (Asia 2016). Hal ini akan mampu membangun motivasi dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga PAI bukan lagi menjadi topik yang tidak disukai melainkan menjadi topik yang diminati dan selalu dinantikan oleh siswa.

Media pembelajaran PAI hendaknya dirancang sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif menurut Seels & Glasgow (Arsyad, Azhar 2017) adalah sistem penyampaian pembelajaran yang menyampaikan materi rekaman video dengan mengendalikan komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengarkan dan menonton video dan audio, tetapi juga dapat memberikan respon aktif. Penyelenggaraan pendidikan agama Islam di sekolah bergantung pada landasan hukum, agama, dan

psikologis yang kuat (Al-Zaherini dkk, 1983). Landasan hukumnya bersumber dari peraturan perundang-undangan, yaitu: a) landasan ideal, yaitu landasan falsafah nasional Pancasila, sila pertama “Ketuhanan Yang Maha Esa”, b) landasan tatanan ketatanegaraan. yaitu UUD 45 pada Bab Sebelas Pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi: 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, 2) Negara menjamin kebebasan setiap penduduknya untuk memeluk agamanya. dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya, c) Dasar pengoperasian, adalah Ketetapan MPR Nomor IV/MPR/1973 yang kemudian dikukuhkan dalam Ketetapan MPR Nomor IV/MPR/1978 jo. Ketetapan MPR Nomor II/MPR/1983, diperkuat dengan Ketetapan MPR Nomor II/MPR/1988 dan Ketetapan MPR Nomor II/MPR/1993 tentang Garis Besar Haluan Negara, yang pada pokoknya mengatur bahwa penyelenggaraan pendidikan agama termasuk langsung di dalamnya. dalam pelaksanaan pendidikan agama. Kurikulum resmi dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Pendidikan agama Islam diselenggarakan menurut landasan fikih, keagamaan, dan psikologis pada tingkat sekolah dasar, menengah, menengah, dan universitas. Pada tingkat sekolah ini, PAI berperan sebagai pengembang, penanaman nilai, adaptasi mental, perbaikan, pencegahan, pendidikan, dan distribusi (Majeed, 2014). Pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan potensi spiritual dan membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia (Rizal, Ahmad Syamsu, 2014). Pendidikan agama Islam diselenggarakan dengan mengikuti pedoman bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk menciptakan manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi luhur, berakhlak mulia, saling menghormati, disiplin, harmonis dan produktif baik pada tataran pribadi maupun sosial (Aziz dkk. 2021). Arah visi ini mendorong pengembangan standar kemahiran sesuai

jenjang sekolah yang secara nasional mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) penekanan yang lebih besar pada pencapaian kemahiran penuh tanpa memandang penguasaan mata Pelajaran. (2) Mengakomodasi keragaman kebutuhan pendidikan dan sumber daya yang tersedia. (3) Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada guru pembelajaran PAI di sekolah dasar untuk menyusun strategi dan program pembelajaran sesuai kebutuhan dan ketersediaan sumber daya Pendidikan (Solstewati, Indan, 2012).

4. Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pembelajaran PAI

Pendidikan secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata “Pais” artinya seseorang, dan “again” diterjemahkan membimbing. Jadi Pendidikan (*paedagogie*) artinya bimbingan yang diberikan pada seseorang. Sedangkan secara umum pendidikan merupakan bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi muda agar memiliki kepribadian yang utama. Dan di dalam Islam, sekurang-kurangnya terdapat tiga istilah yang digunakan untuk menandai konsep pendidikan, yaitu tarbiyah, ta`lim, dan ta`dib. Namun istilah yang sekarang berkembang di dunia Arab adalah tarbiyah. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia bertakwa kepada Allah. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat (Ayatullah, 2020)

PAI dibangun oleh dua makna esensial yakni "pendidikan" dan "agama Islam". Salah satu pengertian pendidikan menurut Plato adalah mengembangkan potensi siswa, sehingga moral dan intelektual mereka berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya, dalam etiknya Aristoteles, pendidikan diartikan mendidik manusia untuk memiliki sikap yang pantas dalam segala perbuatan (Bunyamin, 2018). Dalam pandangan al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (Hamim, 2014). Sedangkan Ibnu Khaldun memandang bahwa pendidikan itu memiliki makna luas. Menurutnya pendidikan tidak terbatas pada proses pembelajaran saja dengan ruang dan waktu sebagai batasannya, tetapi bermakna proses kesadaran manusia untuk menangkap, menyerap, dan menghayati peristiwa alam sepanjang zaman (Akbar, 2015). Menurut John Dewey dalam Mualif (2013) Pendidikan adalah pertumbuhan, perkembangan, dan hidup itu sendiri. Ia memandang secara progresif dan berprinsip pada sikap optimistis tentang kemajuan siswa dalam proses pendidikannya (Mualifah, 2013). Kihajar Dewantara mengemukakan pendidikan sebagai tuntunan untuk tumbuhnya potensi siswa agar menjadi pribadi dan bagian dari masyarakat yang merdeka sehingga mencapai keselamatan dan kebahagiaan (Yanuarti, 2017).

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh yang telah menjelaskan makna Pendidikan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya Pendidikan merupakan suatu proses yang terjadi secara timbal balik. Sedangkan Siswa adalah manusia merdeka yang dipandang memiliki potensi untuk selanjutnya potensi tersebut ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pendidikan. Pendidik adalah orang yang memiliki posisi penting proses pendidikan, termasuk dalam memotivasi dan menciptakan lingkungan kondusif. Manusia

dengan intelektual cerdas dan karakter yang baik tujuan dari pendidikan sehingga menemukan keselamatan dan kebahagiaan

Selanjutnya, menurut Darajat (1992) pendidikan dalam perjalannya telah diwarnai oleh agama dalam peran dan prosesnya. Menurutnya agama merupakan motivasi hidup dan kehidupan, termasuk sebagai alat pengembangan dan pengendalian diri yang amat penting. Bukan sekedar diketahui, memahami dan mengamalkan agama adalah sangat penting bagi dalam mencetak manusia yang utuh. Oleh karena agama Islam adalah salah satu agama yang diakui negara, maka tentunya PAI mewarnai proses pendidikan di Indonesia.

PAI adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir, serta keserasian dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya (Rahman, 2012). Karaktersitik utama itu dalam pandangan Muhaimin (2004) sudah menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup seseorang). Untuk melengkapkan wawasan kita, perlu kiranya menelisik pengertian PAI dalam regulasi di Indonesia. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan, Dari beberapa pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya Pendidikan Agama Islam adalah Pendidikan yang berisikan pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran agama Islam.

5. Pentingnya penguasaan TPACK bagi Guru

TPACK merupakan singkatan dari *Technology Pedagogical Content Knowledge*. TPACK merupakan kerangka yang menyajikan hubungan kompleks antara tiga jenis pengetahuan yaitu teknologi, pedagogi dan konten, sehingga TPACK memuat tujuh komponen pengetahuan yaitu CK, PK, TK, TCK, TPK, PCK dan TPACK, untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

sedang belajar. Salah satu hal yang bisa dilakukan guru adalah dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, dalam melaksanakan proses pembelajaran, kemampuan penyampaian isi materi, kemampuan pedagogi sebagai guru dan kemampuan teknologi harus dipadukan menjadi satu. Di era digital ini, konten pendidikan harus disajikan dengan menggunakan teknologi dan media yang tepat guna, khususnya melalui media digital dengan menggunakan teknologi komputer dan jaringan internet.

Jika guru mempunyai kemampuan mengintegrasikan ketiga komponen yaitu teknologi, metode pembelajaran dan isi, maka akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pendidikan di era digital ini menuntut guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengajar serta kemampuan lain yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, misalnya kemampuan menguasai teknologi dalam pembelajaran. Jika guru tidak melakukan hal tersebut, maka hampir dapat dipastikan guru akan tertinggal atau ditinggalkan oleh siswa karena tidak lagi mampu mengikuti tuntutan zaman dan kebutuhan siswa. Hal inilah yang menjadi tantangan yang dihadapi guru dalam mengajar di era digital. Pembelajaran di era digital ditandai dengan pembelajaran berbasis ICT, dengan pendekatan 4C (berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, Communication). Jangan sampai seorang pendidik memiliki penyakit TBC (Tidak Bisa Computer), mengingat anak didik lebih akrab dengan dunia teknologi dan komunikasi. Ketertinggalan guru dalam dunia IPTEK akan menjadi bumerang yang akan mempengaruhi profesionalisme keguruannya (Ngongo, Verdinandus Lelu, Hidayat, and Wijayanto 2019).

6. Teori Tes Klasik dan Respon Butir

Secara umum teori tes dibagi menjadi dua bagian, yaitu teori tes klasik dan teori tes respons butir. Kedua teori ini, walaupun terdapat beberapa perbedaan satu sama lain, sampai saat ini masih banyak digunakan untuk kepentingan pengembangan tes. Teori tes klasik dan teori respons butir banyak digunakan para pengembang tes untuk menganalisis data empirik hasil ujicoba suatu tes yang sedang dikembangkan.

a. Teori Tes Klasik

Teori tes klasik adalah teori dasar pengukuran kemampuan mental, yang sangat terkenal dan banyak digunakan. Teori ini menjelaskan hubungan antara skor teramati pada tes dan skor sebenarnya yang tidak teramati. Dalam teori tes klasik, skor tes dilihat dari dua komponen, yaitu skor aktual dan galat pengukuran. Skor aktual adalah skor yang akan diperoleh jika tidak ada galat pengukuran, sedangkan galat pengukuran mengacu pada perbedaan antara skor aktual dan galat pengukuran. Skor dan skor yang diamati. Teori tes klasik ini digunakan secara luas dalam berbagai bidang pengukuran, termasuk pada lingkup Pendidikan.

Prinsip utama teori tes klasik adalah bahwa skor yang diperoleh seseorang pada tes tertentu, yang diwakili dengan simbol X , dapat diuraikan menjadi skor sebenarnya (T) dan kesalahan (E), yang dinyatakan sebagai berikut: $X = T + E$. Skor menunjukkan Perhatikan bahwa hasil tes terdiri dari dua komponen: hasil sebenarnya dan kesalahan pengukuran. Dalam teori uji klasik, banyak penelitian didasarkan pada prinsip ini. Beberapa asumsi mendukung teori tes klasik. Salah satunya adalah asumsi bahwa tidak ada hubungan antara skor sebenarnya dan skor galat. Skor yang diamati dan skor yang sebenarnya berbeda karena kesalahan pengukuran. Galat pengukuran yang dihasilkan diharapkan sekecil mungkin dalam pengukuran yang baik.

Teori tes klasik didukung oleh beberapa asumsi. Asumsi dalam teori tes klasik adalah tidak adanya hubungan antara skor sebenarnya dengan skor galat dan antara skor galat. Galat pengukuran menunjukkan perbedaan antara skor sebenarnya dengan skor yang diamati. Dalam pengukuran yang baik, galat pengukuran yang dihasilkan diharapkan sekecil mungkin. Semakin kecil galat pengukuran, semakin dekat skor yang diamati dengan skor sebenarnya, dan sebaliknya. Analisis instrumen baru biasanya didasarkan pada teori tes klasik. Tingkat kesulitan butir, daya pembeda butir, dan reliabilitas instrumen adalah parameter utama yang dianalisis menggunakan teori tes klasik. Selain ketiga parameter tersebut, analisis juga dilakukan untuk mengetahui pengoperasian distraktor dalam soal pilihan ganda; informasi ini sangat penting untuk memahami kualitas tes yang sedang dikembangkan. Tingkat kesulitan butir menunjukkan berapa banyak peserta ujian yang menjawab benar dibandingkan dengan jumlah jawaban benar total.

Dengan demikian, indeks tingkat kesulitan butir dihitung dengan membagi jumlah peserta tes yang menjawab butir dengan benar dengan jumlah total peserta tes yang menjawab. Tingkat kesulitan item dapat dibagi menjadi beberapa kategori: keras, sedang, dan mudah, seperti tersaji pada Tabel berikut:

Tabel 2.2 Kategori Tingkat Kesukaran Butir

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori
$p < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq p \leq 0,70$	Sedang
$p > 0,7$	Mudah

Sumber: Sumaryanto, 2021

Menurut Shakil Tes pada umumnya harus memiliki tingkat kesulitan sekitar 0,5, meskipun tingkat kesulitan ini dapat berkisar dari 0,2 hingga 0,8 per item. Ashraf dan Jassim menunjukkan hal yang sama, bahwa item

dengan tingkat kesulitan sekitar 0,5 biasanya menunjukkan item yang baik, tetapi tidak ada aturan ketat untuk menentukan perbedaan yang dapat diterima dari 0,5. Menurut Kaplan dan Sokoza untuk sebagian besar tes, item dengan tingkat kesulitan tes antara 0,3 dan 0,7 akan memaksimalkan informasi tentang perbedaan individu di antara peserta tes (Sumariyanto, 2021)

Tes pilihan ganda, menentukan tingkat kesulitan. Mempertimbangkan jumlah opsi jawaban. Menurut Ashraf dan Jassim, tingkat kesulitan optimal untuk tes pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban adalah 0,65, untuk tes dengan 3 opsi jawaban 0,67, dan untuk tes dengan 2 opsi jawaban 0,75. Tes pilihan ganda dengan 2 pilihan jawaban Tingkat kesulitan terbaik adalah 0,75, tes dengan 3 pilihan jawaban Tingkat kesulitan terbaik adalah 0,67, tes dengan 4 pilihan jawaban Tingkat kesulitan terbaik. Dalam tes yang ditujukan untuk memilih kandidat terbaik dari antara peserta tes, pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi direkomendasikan, sementara dalam tes untuk tes prestasi yang mengacu pada kriteria yang dirancang untuk membedakan peserta tes sehubungan dengan kemahiran, pertanyaan biasanya dipilih atas dasar tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Rentang tingkat kesulitan sedang dan sempit. Dalam tes yang mengacu pada kriteria, yang menekankan kelengkapan peserta tes, nilai optimal dari tingkat kesulitan item yang diharapkan adalah 0,9 atau lebih, sementara dalam tes yang mengacu pada kriteria dengan penekanan pada perbedaan tingkat kemampuan peserta tes, nilai optimal dari tingkat kesulitan item yang diharapkan adalah 0,9 atau lebih. Tingkat stabilitas item sekitar 0,5.

Berbagai penafsiran mengenai penentuan tingkat kesulitan butir soal di atas menunjukkan bahwa tidak ada ketentuan baku dalam menentukan batas terbaik tingkat kesulitan butir soal suatu tes. Hal ini sejalan dengan pendapat Ashraf dan Jassim yang menyatakan bahwa sebenarnya tidak ada ketentuan baku yang dapat dijadikan patokan untuk menentukan tingkat kesukaran

butir soal dalam tes. Tingkat kesulitan butir soal bergantung pada ujian yang diselenggarakan. Dalam proses pengembangan tes, pengembang tes dapat menentukan tingkat kesulitan item yang digunakan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengembangan tes. Parameter kedua yang sangat penting dalam teori tes klasik adalah daya diskriminatif butir. Daya pembeda butir soal merujuk pada kemampuan butir soal untuk membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dan rendah. Salah satu cara untuk menentukan daya diskriminasi item adalah dengan membagi peserta tes menjadi dua kelompok, kelompok atas dan kelompok bawah. Ada beberapa variasi pengelompokan, termasuk: 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah, 30% kelompok atas dan 30% kelompok bawah, atau 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah. Setelah kelompok atas dan bawah diidentifikasi, indeks diskriminasi (D) dihitung sebagai $D = \frac{p_u - p_b}{p}$, di mana p_u adalah proporsi kelompok atas yang menjawab benar dan p_b adalah proporsi kelompok bawah yang menjawab benar. Nilai indeks diskriminasi (D) ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan kekuatan diskriminasi suatu item. (Sumaryanto, 2021)

Cara lain untuk menentukan daya pembeda antar butir soal adalah dengan menggunakan koefisien korelasi serial titik. Crocker dan Aegina menyatakan bahwa korelasi serial titik dapat digunakan untuk menentukan kekuatan butir soal dalam proses pengembangan soal. Korelasi serial titik (P_{pbis}) didefinisikan oleh $P_{pbis} = \frac{P - q}{\sigma_x}$, di mana P skor rata-rata peserta tes yang menjawab benar, x skor rata-rata seluruh kelompok, σ_x simpangan baku mereka, p tingkat kesulitan butir soal, dan q adalah $(1 - p)$. Nilai P_{pbis} menunjukkan indeks daya pembeda antar butir soal. Nilai kekuatan pembeda butir soal (D) berkisar antara -1 sampai 1. Nilai D positif menunjukkan butir soal mendukung kelompok yang lebih unggul; nilai negatif menunjukkan butir soal merupakan pembeda terbalik, yang lebih memihak kelompok yang skornya lebih rendah. Interpretasi kekuatan pembeda butir soal Parameter

penting lain yang dapat diperoleh dari analisis menggunakan teori tes klasik adalah cara kerja pengalih perhatian. Menurut Asamoah dan O'Cansey, efektivitas suatu pengecoh dapat dilihat dari banyaknya peserta tes yang memilih pengecoh tersebut. Menurut Musa Shaheen, ada dua kriteria yang diperhatikan untuk mengetahui fungsi suatu pengecoh, yaitu: (1) berkaitan dengan kemungkinan pemilihan pengecoh tersebut, dan (2) berkaitan dengan kemampuan pengecoh tersebut dalam membedakan antara peserta tes yang berkemampuan lebih tinggi dan yang berkemampuan lebih rendah. Pertama (1), suatu pengecoh dikatakan efektif jika paling sedikit satu peserta tes memilihnya. Disarankan agar paling sedikit 5% peserta tes memilih pengecoh tersebut agar pengecoh tersebut bermanfaat untuk dipertahankan. Jika tidak ada yang memilih, pengecoh tersebut dikatakan tidak efektif dan harus diganti. Kedua (2), suatu pengecoh dikatakan mempunyai daya pembeda yang baik jika peserta tes yang berkemampuan lebih tinggi memilih lebih sedikit pengecoh daripada yang berkemampuan lebih rendah, dan sebaliknya, peserta tes yang berkemampuan lebih rendah memilih lebih banyak pengecoh daripada yang berkemampuan lebih tinggi. Dengan kata lain, pengalih perhatian berkorelasi negatif dengan skor total tes, sehingga pengalih perhatian yang memiliki korelasi positif atau nol dengan skor total tes dianggap tidak efektif dan mengurangi kualitas. (Sumaryanto, 2021)

Teori uji klasik sangat berguna dalam pengembangan ilmu pengukuran. Teori klasik terbukti sangat berguna karena memiliki banyak keuntungan. Beberapa keuntungan teori uji klasik meliputi: sampel yang dibutuhkan relatif kecil, analisis matematika yang digunakan relatif sederhana, model estimasi parameter mudah secara konseptual, dan analisis tidak memerlukan studi ketat untuk memastikan model sesuai dengan data uji. Keunggulan ini mendorong penggunaannya oleh banyak pengembang pengujian. Teori uji klasik, selain memiliki sejumlah kelebihan, juga memiliki sejumlah keterbatasan. Menurut Hambleton, Swaminathan, dan Roger, teori tes klasik

tidak memberikan informasi yang memadai mengenai respons peserta tes terhadap suatu item, dan dengan demikian tidak ada dasar yang cukup untuk menentukan seberapa baik kinerja peserta tes ketika dihadapkan dengan suatu item. Lebih khusus lagi, teori tes klasik tidak dapat membuat prediksi akurat tentang kinerja peserta tes pada suatu item. Hal ini menyulitkan pengembang tes jika mereka ingin memprediksi karakteristik skor tes dalam satu atau lebih populasi, atau merancang tes dengan karakteristik tertentu untuk populasi tes (Sumaryanto, 2021)

Teori tes klasik juga memiliki kelemahan terkait reliabilitas dan galat baku pengukuran. Menurut Hambleton, Swaminathan, dan Roger dalam teori tes klasik, reliabilitas didefinisikan sebagai korelasi skor tes dari perangkat tes paralel. Faktanya, sangat sulit untuk menemukan dua perangkat tes yang benar-benar paralel. Koefisien reliabilitas yang ditemukan memberikan estimasi reliabilitas minimum atau estimasi reliabilitas dengan bias yang tidak diketahui. Mengenai galat baku, teori tes klasik berasumsi bahwa galat baku tersebut sama untuk semua peserta tes. Akan tetapi, skor tes tidak mengukur kemampuan peserta tes dengan cara yang persis sama, jadi menganggap galat baku sama adalah tidak masuk akal. Champlin telah mengungkapkan kelemahan lain dari teori tes klasik.

Menurut Champlin, teori tes klasik sangat bergantung pada sampel. Hal ini memengaruhi hasil yang diperoleh karena sulit digeneralisasikan ke peserta tes lain. Teori tes klasik juga tidak menyediakan mekanisme yang mudah untuk menguji peserta tes mengenai kemampuan tertentu, yang merupakan hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan dalam pengujian. Kelemahan teori tes klasik telah menyebabkan para psikometrika mencari alternatif yang lebih baik. Menurut Hambleton, Swaminathan, dan Roger, diperlukan model baru untuk menggantikan teori tes yang dapat memberikan informasi tentang: 1) karakteristik tes yang tidak bergantung pada kelompok peserta tes tertentu, 2) skor yang menggambarkan kemampuan peserta tes

yang tidak bergantung pada tes, 3) model yang lebih pada tingkat butir soal daripada tes, 4) model yang tidak memerlukan pengujian paralel untuk keandalan, dan 5) model yang dapat memberikan hasil pengukuran yang akurat untuk setiap skor kemampuan. Berbagai kebutuhan ini pada akhirnya dapat dipenuhi dengan menggunakan teori respons butir soal (Sumaryanto, 2021)

b. Teori Respons Butir

Teori respons butir saat ini merupakan teori pengujian yang banyak digunakan. Selama beberapa dekade terakhir, teori respons butir telah berkembang pesat menjadi pelengkap penting teori tes klasik dalam pengembangan tes. Teori respons item digunakan secara luas dalam banyak aplikasi pengujian. Perkembangan teori respon butir yang pesat tidak dapat dipisahkan dari kemampuan teori respon butir dalam mengatasi kelemahan-kelemahan teori tes klasik. Teori respon item menyediakan kerangka kerja yang berguna dan kuat secara teoritis untuk pengukuran. Teori respons butir terus berkembang dan semakin banyak digunakan oleh praktisi pengembangan tes dalam proses pengembangan tes sesuai kebutuhan (Sumaryanto, 2021)

Teori respons butir soal memiliki beberapa kelebihan dibandingkan teori tes klasik. Kelebihan teori respons butir soal antara lain: statistik butir soal tidak bergantung pada sampel, kemampuan peserta tes tidak bergantung pada tingkat kesulitan butir soal, analisis butir soal mengakomodasi butir soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan tes tertentu, analisis tes tidak memerlukan pengujian paralel yang ketat untuk memperkirakan reliabilitas tes, dan statistik butir soal serta kemampuan peserta tes dilaporkan pada skala yang sama. Ada beberapa kelebihan teori respons butir soal yang mendorong penggunaannya yang lebih luas dalam pengembangan tes. Teori respons butir soal mengambil pendekatan yang sangat berbeda dari teori tes

klasik. Teori respons butir soal merupakan model nonlinier yang memberikan probabilitas respons yang benar terhadap suatu butir soal sebagai fungsi dari karakteristik butir soal dan kemampuan peserta tes.

Teori respons butir soal didasarkan pada dua asumsi utama: 1) kinerja peserta tes pada suatu butir soal dapat diprediksi atau dijelaskan oleh serangkaian faktor, yaitu: sifat, sifat laten, atau kemampuan, dan 2) hubungan antara kinerja peserta tes pada suatu butir soal dan karakteristik dasar butir soal dapat dijelaskan oleh kurva karakteristik butir soal. Inilah yang membedakan teori tes respons butir soal dari teori tes klasik. Dalam teori respons butir soal, hubungan antara kemampuan dan proporsi respons yang benar dapat dijelaskan dengan kurva karakteristik butir soal. Kurva karakteristik butir soal menggambarkan probabilitas respons yang benar terhadap suatu butir soal sebagai fungsi dari sifat laten (dilambangkan dengan angka 0) yang mendasari kinerja pada butir soal dalam suatu tes. Kurva karakteristik butir soal untuk butir soal i ($P_1(0)$) menggambarkan probabilitas keberhasilan menjawab butir soal i dengan kemampuan θ . Kurva karakteristik butir soal diasumsikan berbentuk (Sumaryanto, 2021).

Teori respons butir didasarkan pada sejumlah asumsi penting. Ada tiga asumsi yang harus dipenuhi dalam teori respons butir: unidimensionalitas, independensi lokal, dan invariansi parameter. Asumsi unidimensionalitas menyatakan bahwa setiap butir tes hanya mengukur satu kemampuan. Asumsi independensi lokal mensyaratkan bahwa jawaban yang benar dari peserta untuk suatu butir tidak memengaruhi jawaban peserta untuk butir yang lain. Lainnya ketika asumsi unidimensionalitas terpenuhi, asumsi independensi lokal juga diperoleh.

Menurut asumsi invariansi parameter, parameter butir yang dihasilkan dan parameter kemampuan tidak bergantung satu sama lain; dengan kata lain, parameter butir tidak bergantung pada parameter kemampuan peserta tes, dan kemampuan peserta tes tidak bergantung pada parameter butir. Asumsi-

asumsi ini sangat penting untuk proses pengembangan dan pemanfaatan teori respons butir, karena ada beberapa parameter yang sangat penting. Terdapat tiga model teori respons butir soal berdasarkan jumlah parameternya: model 1 parameter (1P), model 2 parameter (2P), dan model 3 parameter (3P). Model 1P menggunakan satu parameter untuk menentukan tingkat kesulitan butir soal, model 2P menggunakan dua parameter untuk menentukan tingkat kesulitan butir soal, model 2P menggunakan 3 parameter untuk menentukan tingkat kesulitan butir soal, dan model 3P menggunakan daya pembeda butir soal.

Berdasarkan jumlah parameter butir soal, terdapat tiga model dalam teori respon butir soal, yaitu: model 1 parameter (1P), model 2 parameter (2P), dan model 3 parameter (3P) (Model 1P menggunakan satu parameter yaitu tingkat kesulitan butir soal, model 2P menggunakan dua parameter yaitu tingkat kesulitan butir soal, model 2P menggunakan 3 parameter yaitu tingkat kesulitan butir soal dan daya pembeda butir soal, dan model 3P menggunakan tiga parameter yaitu tingkat kesulitan butir soal, daya pembeda butir soal, dan tebakan salah. Representasi grafis yang unik satu sama lain (Sumaryanto, 2021).

1. Analisis Butir Secara Kualitatif

Soal yang baik didapatkan dengan melakukan analisis butir soal. Secara garis besar untuk menganalisis butir soal yaitu secara teoritik atau kualitatif dan analisis secara empiric atau kuantitatif. Analisis butir secara teoretis, yaitu penelaahan butir soal pada setiap perangkat tes yang dilakukan oleh pakar bidang studi sesuai dengan materi yang diujikan. Analisis soal secara teoritik atau kualitatif dilakukan dengan mencermati butir-butir soal yang telah disusun, dilihat dari kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator yang diukur, serta pemenuhan syarat baik dari aspek materi, konstruksi dan aspek bahasa (Djemari Mardapi, 2008). Analisis materi dimaksudkan sebagai penelaahan yang

berkaitan dengan substansi keilmuan yang ditanyakan serta tingkat kemampuan yang sesuai dengan soal. Analisis konstruksi sebagai penelaahan umum yang berkaitan dengan teknis penulisan soal. Analisis bahasa soal yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar menurut EYD (Sumarna Surapranata, 2004), sedangkan Depdikbud mengemukakan analisis atau telaah mutu soal secara kualitatif terhadap butir soal pada dasarnya adalah penelaahan butir soal ditinjau dari segi penulisan soal, yaitu:

- 1) Telaah materi bertujuan untuk mengetahui apakah isi atau materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pertanyaan yang tersirat dalam indikator, apakah materi yang ditanyakan sesuai dengan tingkat atau jenjang siswa yang diberikan soal, serta kebenaran isi pokok soal dengan kunci jawaban.
- 2) Telaah konstruksi, soal yang baik harus memenuhi kaidah-kaidah penulisan soal, setiap bentuk soal mempunyai kaidah yang berbeda, misalnya untuk soal pilihan ganda, pokok soal tidak boleh memberikan petunjuk arah jawaban yang benar, pilihan jawaban harus homogeny dan logis, serta gambar, grafik atau tabel harus baik dan jelas.
- 3) Telaah bahasa adalah untuk melihat apakah bahasa suatu soal sudah jelas dan komunikatif, sehingga mudah dimengerti peserta tes dan tidak menimbulkan pengertian yang berbeda. Kaidah bahasa Indonesia yang perlu diperhatikan adalah pemakaian huruf besar, tanda baca, penulisan kata.

Untuk melakukan telaah yang baik diperlukan pedoman penelaahan butir soal dapat dilihat pedoman yang dikemukakan oleh Abdul Ghofur, dkk (2004) yaitu sebagai berikut:

Format Penelaahan Soal Pilihan Ganda

Bidang Uji : Tanggal Pembuatan :
 Nomor butir : Tanggal Penggunaan :
 Penelaah :

NO	Kriteria	YA	TIDAK
A	Materi		
1.	Soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).		
2.	Pengecoh sudah homogen, logis, dan berfungsi.		
3.	Hanya ada satu jawaban yang paling tepat.		
B.	Konstruksi		
1.	Soal sudah dirumuskan dengan jelas, singkat dan tegas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.		
2.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negative ganda.		
3.	Bebas dari penggunaan/penulisan: kata/kalimat/ungkapan yang sama persis antara ungkapan di pokok soal dengan ungkapan di pilihan jawaban.		
4.	Pilihan jawaban bebas dari pernyataan "semua jawaban di atas benar/salah".		
5.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka sudah disusun berurutan berdasarkan besar kecilnya angka.		
6.	Bebas dari kata ungkapan yang bermakna "tidak pasti" seperti: sebaiknya, umumnya, kadang-kadang.		
7.	Panjang pendek pilihan jawaban atau tingkat kerumitannya sudah relative sama dengan kunci jawaban.		
8.	Butir soal tidak tergantung pada jawaban sebelumnya.		
9.	Gambar, table, diagram atau grafik dan sejenisnya sudah jelas dan berfungsi.		
C.	Bahasa/Budaya		
1.	Bahasa soal sudah komunikatif, mudah dimengerti, sesuai dengan tingkat penggunaan bahasa siswa.		
2.	Bebas dari pengulangan kata yang pada akhir pokok soal dan awal pilihan jawaban (kecuali pernyataan yang merupakan satu kesatuan).		
3.	Penulisan kata/kelompok kata sudah benar (baku).		
4.	Penulisan huruf kapital dan huruf kecil sudah benar (baku).		
5.	Penggunaan/penulisan tanda baca; titik, koma, garis bawah,		

	tanda Tanya, dan lain-lain sudah benar (baku).		
6.	Bebas dari penggunaan kata/kelompok kata/nama/ gambar yang (a) bermakna negative/tabu didaerah tertentu, (b) mempunyai makna berlainan di daerah lain, (c) hanya dimengerti di daerah tertentu.		

Menurut Djemari Mardapi (2008) untuk setiap butir soal ditelaah dengan menggunakan 13 butir kriteria yaitu:

- 1) Soal sesuai dengan indikator
- 2) Kunci jawaban yang benar hanya satu
- 3) Semua pilihan jawaban logis
- 4) Rumusan soal jelas
- 5) Tidak ada petunjuk pada jawaban yang benar
- 6) Tidak menggunakan kalimat negative ganda
- 7) Semua pilihan jawaban pararel
- 8) Panjang kalimat jawaban sama atau hampir sama
- 9) Tidak menggunakan pilihan jawaban "semua salah" atau "semua benar"
- 10) Jawaban dalam bentuk angka diurutkan
- 11) Gambar atau grafik dapat dibaca dengan jelas
- 12) Menggunakan tata bahasa yang baku
- 13) Menggunakan bahasa yang komunikatif

Cara menelaah soal oleh para penelaah yaitu hanya dengan membubuhkan tanda *cherk mark* (1) pada kolom yang disediakan sesuai dengan criteria masing- masing aspek.

7. Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah SWT

a. Al-Qawiyu

Dialah Allah yang Maha Kuat dan tidak satu makhlukpun yang mampu mengalahkan-Nya. Dialah Allah Al-Qawiyu yang memiliki kekuatan di atas segalanya. Dengan kekuatannya Dia mengawasi dan mengatur segala sesuatu yang telah diciptakan. Allah memiliki kekuatan

untuk menghancurkan dan membangun kembali apa yang telah luluh lantak. Allah juga memiliki kekuatan yang Maha dahsyat. hingga menghancurkan kekuatan yang disombongkan oleh mahluknya, seperti kekuatan Fir'aun sebagaimana firman Allah;

كَذَّابِ آلِ فِرْعَوْنَ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ كَفَرُوا بِآيَاتِ اللَّهِ فَأَخَذَهُمُ اللَّهُ بِذُنُوبِهِمْ إِنَّ اللَّهَ قَوِيٌّ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Terjemahnya: *(Keadaan mereka) serupa dengan keadaan pengikut Fir'aun dan orang-orang yang sebelum mereka. Mereka mengingkari ayat-ayat Allah, maka Allah menyiksa mereka disebabkan dosa-dosanya. Sungguh, Allah Mahakuat lagi sangat keras siksa-Nya.* (Q.S. al-Anfāl/8:52)

Sungguh Allah memiliki kekuatan yang tidak terbatas. Kekutan Allah menunjukkan bahwa manusia di hadapan Allah sangat lemah. Karena itu manusia tidak pantas membanggakan dirinya. Sehebat apapun dan sekuat apapun manusia tidak pantas untuk sombong. Karena kesombongan akan menghancurkan diri sendiri. Sebagai anak saleh harus meyakini bahwa kekuatan yang dimiliki manusia adalah pemberian dari Allah. Ayo, apa yang akan kalian lakukan dengan kenikmatan memiliki kekutan ini? Kita harus mengikuti sifat-sifat berikut untuk menunjukkan bahwa kita percaya kepada Allah yang memiliki sifat al-Qawiyu.

Menurut sabda Rasulullah Saw., "Orang yang kuat lebih disenangi daripada orang yang lemah." Contoh lain adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Anda memiliki kekuatan yang berupa kecukupan harta, bantulah mereka yang lemah atau miskin;
- 2) Jangan menunjukkan kekuatan Anda di depan orang miskin; dan
- 3) Jika Anda memiliki ilmu, amalkanlah ilmu itu dan jangan menunjukkannya di depan orang yang rendah hati.

b. Al-Qayyum

Dalam firman-Nya, "Allah, tidak ada tuhan selain Dia. Yang Maha hidup, Yang terus-menerus mengurus (mahluk-Nya)," Allah Swt. diberi nama al-Qayyüm, yang berarti Dia berdiri sendiri dan tidak membutuhkan

bantuan makhluk-Nya. (Q.S. Ali 'Imrān/3: 2) Allahlah yang memerintahkan makhluk-Nya untuk taat kepada-Nya; malaikat tidak melakukannya karena mereka membutuhkan bantuan Allah. Namun, hal itu menunjukkan kekuatan Allah atas malaikat dan semua makhluk hidup. Semua makhluk harus tunduk pada perintah-Nya.

Al-Qayyūm juga berarti Allah yang mengurus bumi dan langit sendiri dan tidak membutuhkan apa pun dari makhluk-Nya. Dia yang menegakkan bumi dan langit, membuat bulan dan bumi mengitari matahari, membuat langit yang kokoh tanpa tiang, dan mengurus kebutuhan semua makhluk hidup-Nya. Dalam surah al-Baqarah ayat 255, Allah berkata, "Allah, tidak ada tuhan selain Dia. Yang Mahahidup, yang tidak mengantuk dan tidak tidur." Dia memiliki semua yang ada di bumi dan di langit Surat al-Baqarah ayat 255

2. Al-Muhyi

Sifat ini memberikan keteladanan kepada kita, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak menggantungkan hidup kepada orang lain: Anak muslim terbiasa memenuhi kebutuhan pribadi secara mandiri, seperti merapikan tempat tidur, menyiapkan peralatan sekolah, menyiapkan pakaian sekolah, dan sebagainya.
- 2) Memiliki keterampilan untuk kebutuhan diri sendiri
- 3) Memiliki kepedulian kepada orang lain: Dialah Allah Swt. yang memiliki sifat al-Muhyi, artinya Maha Menghidupkan. Dialah Allah yang memberi kehidupan kepada seluruh makhluk-Nya. Firman Allah Swt. dalam Q.S. ar-Rum/30: 50:

3. Al-mumit

Semua yang bernyawa pasti akan mati. Dialah Allah yang Maha Mematikan, juga dikenal sebagai al-Mumīt. Dialah yang menakdirkan kematian bagi mereka yang sudah mati dan juga yang mematikan

dengan menahan nyawa, seperti yang diinginkan oleh setiap makhluk. "Maka Dia tahan jiwa (orang) yang telah Dia tetapkan kematiannya dan Dia melepaskan jiwa yang lain sampai waktu yang ditentukan," kata Allah. Sesungguhnya, ini menunjukkan kekuasaan Allah bagi mereka yang berpikir. Pertanyaan 39: 42. Kematian pasti akan datang. Karena itu tidak perlu takut menghadapinya. Namun kita perlu mempersiapkannya. Kematian adalah gerbang menuju kebahagiaan abadi. Jika ingin bahagia, maka kita harus mengikuti perintah Allah dan rasul-Nya. Misalnya, rajin salat, rajin membaca Al-Qur'an, hormat kepada orang tua dan guru, senang mendamaikan, besikap ramah penuh kasih sayang dan sikap terpuji lainnya. Kemudian, jauhi yang dilarang oleh Allah dan rasul-Nya, misalnya mencuri, berkelahi, mencemooh, menggunjing, menyakiti orang lain, dan sebagainya.

Allah berkehendak untuk mematikan makhluk-Nya. Bagi Allah mematikan hamba-Nya sangatlah mudah. Banyak cara yang terjadi di alam semesta ini untuk mengakhiri kehidupan manusia. Coba kalian perhatikan cara Allah mematikan makhluknya, misalnya melalui musibah bencana banjir, tanah longsor, gunung meletus yang dapat mematikan puluhan orang, melalui gempa bumi yang mengakibatkan ratusan nyawa menghilang, melalui bencana tsunami yang dapat menelan korban ribuan manusia, dan berbagai kejadian musibah lain yang terjadi di bumi ini. Manusia tidak mampu menahan saat kematian tiba. Bahkan Allah juga berkehendak mematikan orang-orang yang sedang berolahraga. Kematian adalah milik Allah. Tak ada satupun makhluk yang bisa manahannya. Pada saatnya datang, maka datanglah.

4. Al-Bais

Al-Bā'is berarti Allah Maha Membangkitkan. Allah yang akan membangkitkan semua manusia dari alam kubur. Allah akan menghidupkan kembali makhluk- makhluk-Nya yang telah mati. Al-

Ba'is juga berarti Allah yang memberikan kekuatan untuk menggerakkan benda-benda yang diam dan menampakkan benda-benda yang tersembunyi. bukti bahwa Allah Maha membangkitkan jiwa manusia, Allah yang membangkitkan jiwa dengan ajaran yang benar, Allah yang membangkitkan optimisme untuk kesuksesan di masa akan datang. Sebagai anak muslim harus mengambil keteladanan dari sifat Allah al-Ba'is. Keteladanan yang dimaksud yaitu:

- 1) Meyakini kebenaran hari kebangkitan. Sehingga terbentuk sikap terpuji dan menyenangkan orang lain.
- 2) Peduli untuk menghidupkan orang lain dengan mengajar ilmu yang bermanfaat untuk bekal dunia akhirat.
- 3) Terbiasa menanamkan rasa percaya diri dan semangat juang kepada orang lain.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Siti Faizatun Nissa¹, Novida Renoningtyas dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran *wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. penelitian ini berisikan tentang. bagaimana penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran tematik kelas II di masa pandemi covid-19. SDN Suniarsih melakukan pembelajaran daring menggunakan media *wordwall* untuk membantu siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tematik. Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu, penelitian ini dilakukan pada mata Pelajaran tematik yang dilakukan pada masa pandemi covid19 yang masih melaksanakan pembelajaran daring, sedangkan yang penulis lakukan tidak lagi dalam keadaan covid19 (Faizatun Nissa, 2021).

Penelitian Nafia Wafiqni dan Fanny Mestyana Putri dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi *wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas Tujuh. penelitian ini

untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring Matematika materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Tangerang Selatan dan efektivitas penggunaan media *wordwall* pada kegiatan penutup yang ditinjau melalui hasil ulangan (tes akhir seluruh materi). Penelitian ini merupakan penelitian kombinasi dengan menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Dengan subjek penelitian ini adalah 56 peserta didik kelas 1 MIN 2 Tangerang Selatan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan tertera pada mata Pelajaran yang dituju, Dimana penelitian ini difokuskan kepada Pelajaran matematika yang tertuju pada angka sedangkan yang penulis lakukan ditujukan kepada mata Pelajaran Pendidikan agama islam. (Wafiqni, 2021)

Penelitian Nur Aidah dan Nurafni, dengan judul Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV DI SDN Ciracas 05 Pagi Pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* dapat dilaksanakan apabila didukung dengan koneksi internet yang memadai. Maka dari itu sebelum melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* disarankan memastikan tersedianya koneksi internet terlebih dahulu. Disarankan kepada guru untuk mengarahkan siswa agar berlatih dan tekun dalam pembiasaan membaca sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Salah-satunya dengan membiasakan siswa mengerjakan soal-soal yang menuntut adanya kemampuan tersebut (Aidah, 2022)

Penelitian Novyanti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *wordwall* Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak dalam pelajaran bahasa Inggris. Dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kreativitas kognitif siswa pada pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian dan

pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Metode yang digunakan adalah metode campuran. Dalam teknik pengumpulan data, angket dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar dengan populasi penelitian ini adalah siswa kelas 1, dengan sampel sebanyak 27 siswa. Hasil Pengembangan *wordwall* bahwa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan kreativitas kognitif yang terlihat dari hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris yang sangat baik bagi siswa yang menggunakan media pembelajaran tersebut (Novyanti, 2021)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) (R&D). Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang akan penulis lakukan karena penulis akan menghasilkan sebuah media pembelajaran PAI dengan mengembangkan penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar.

Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis *wordwall* untuk siswa Sekolah Dasar. Adapun untuk menilai produk yang peneliti rancang, maka dalam penelitian ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang mencampurkan antara penelitian kualitatif dengan kuantitatif. Penggunaan pendekatan *mixed method* dalam penelitian ini didasarkan pada jenis instrument dan teknik pengumpulan data yang dilakukan. Dalam pengujian perorangan, masalah yang lebih kecil dan spesifik dapat diidentifikasi. Pengujian kelompok kecil bertujuan untuk mengamati bagaimana interaksi antar siswa memengaruhi pengalaman penggunaan *wordwall*. Sedangkan, dalam pengujian kelompok kecil, peneliti dapat mengamati dinamika kelompok, komunikasi, dan cara siswa berkolaborasi saat menggunakan *wordwall*.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model yang digunakan untuk membantu dalam mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk yang

telah ada. Dalam hal ini produk yang akan peneliti kembangkan berupa media pembelajaran PAI berbasis *wordwall*. Model ADDIE sering digunakan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Karena sifatnya yang umum dan tepat untuk pembelajaran dikelas, dan memiliki hasil evaluasi yang dapat membawa pengembangan terhadap tahap sebelumnya. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan secara sistematis yang membagi proses perencanaan pembelajaran ke dalam berapa langkah dengan mengatur dalam urutan-urutan yang tepat serta menggunakan hasil dari setiap tahap sebagai bahan masukan untuk tahapan selanjutnya. Sebagaimana yang terdapat dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE
 Sumber: Buku Yudi Hari Rayanti & Sugianti (2023)

C. Prosedur Pengembangan

Dalam tahapan prosedur pengembangan model ADDIE ada beberapa langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan prosedur awal pada mode pengembangan ADDIE, prosedur ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menemukan kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan saat proses pembelajaran PAI diterapkan, maka peneliti harus mampu dalam memberikan Solusi untuk menutupi kesenjangan yang terjadi berdasarkan bukti empiris mengenai

keberhasilan pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Adapun tahap analisis ini meliputi berbagai macam kebutuhan, mengidentifikasi tingkat kebutuhan serta menganalisis media pembelajaran PAI yang digunakan di Sekolah Dasar.

a. Analisis Kebutuhan.

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran PAI serta permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan bisa berupa observasi di kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta penyebaran kuesioner untuk mengumpulkan data secara lebih luas. Dalam melaksanakan analisis, peneliti mengumpulkan data menggunakan:

- 1) Survei/Kuesioner disini peneliti menggunakan kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi siswa serta guru mengenai media pembelajaran PAI berbasis *wordwall*.
- 2) Wawancara analisis ini dilakukan dengan wawancara guru dan siswa untuk mendapatkan informasi mendalam tentang kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran PAI.

b. Analisis Kurikulum.

Analisis kurikulum bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum PAI yang berlaku. Yang dapat dilakukan melalui penelaahan terhadap tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai oleh siswa sesuai dengan kurikulum. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis kurikulum sebagai berikut:

- 1) Laporan Analisis: Susun laporan yang merangkum temuan dari analisis kurikulum. Laporan ini harus mencakup tujuan pembelajaran, konten prioritas, kebutuhan siswa dan guru, serta metode pembelajaran yang sesuai.

- 2) Rekomendasi: Berikan rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* yang sesuai dengan hasil analisis kurikulum.
 - 3) Stakeholder Review: Diskusikan hasil analisis dengan stakeholder (misalnya, kepala sekolah, guru, dan ahli kurikulum) untuk mendapatkan masukan dan persetujuan.
- c. Analisis Karakteristik Siswa

- 1) Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk memahami berbagai aspek yang mempengaruhi proses belajar mereka. Dalam penelitian ini, karakteristik siswa dianalisis berdasarkan tiga aspek utama:
 - a) Aspek Kognitif: Memahami kemampuan intelektual siswa, seperti tingkat pemahaman konsep PAI, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan membaca dan menulis yang akan berpengaruh dalam penggunaan media *wordwall*.
 - b) Aspek Afektif: Mengidentifikasi sikap, minat, dan motivasi siswa terhadap pembelajaran PAI. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
 - c) Aspek Psikomotorik: Melihat keterampilan motorik yang diperlukan dalam penggunaan media *wordwall*, seperti keterampilan dalam mengoperasikan perangkat digital (komputer, tablet, atau smartphone) yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga pembelajaran PAI menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

d. Analisis Media Pembelajaran PAI

Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi kondisi lingkungan belajar di sekolah dasar, khususnya dalam kaitannya dengan penggunaan media berbasis teknologi. Beberapa aspek yang dianalisis meliputi:

- 1) Ketersediaan Teknologi: Mengidentifikasi apakah sekolah memiliki perangkat yang cukup, seperti komputer atau tablet, serta memastikan apakah infrastruktur pendukung seperti jaringan internet tersedia untuk mendukung penggunaan *wordwall*.
- 2) Aksesibilitas Media: Menilai sejauh mana media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan oleh guru dan siswa, termasuk apakah mereka memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan platform *wordwall*.
- 3) Dukungan Sekolah: Meneliti kesiapan sekolah dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis digital, termasuk kebijakan sekolah terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI.

Dari analisis ini, akan diperoleh gambaran mengenai kesiapan lingkungan pembelajaran dalam mengintegrasikan *wordwall* sebagai media pembelajaran PAI.

e. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran bertujuan untuk memilih dan menyusun materi PAI yang sesuai untuk disampaikan melalui *wordwall*. Proses analisis ini melibatkan beberapa langkah berikut:

- 1) Identifikasi Materi: Menentukan topik PAI yang relevan dan sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Topik ini bisa mencakup aqidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam yang dapat dikembangkan menjadi aktivitas interaktif di *wordwall*.

- 2) Penyusunan Konten: Merancang materi agar sesuai dengan karakteristik siswa, dengan mengedepankan prinsip pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.
- 3) Integrasi dengan *wordwall*: Menyesuaikan penyajian materi dengan berbagai fitur interaktif yang tersedia di *wordwall*, seperti quiz, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Dengan analisis ini, diharapkan materi yang disajikan dalam *wordwall* dapat lebih efektif dalam membantu pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI.

f. Analisis Hambatan dan Tantangan

Dalam proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran *wordwall* terdapat beberapa hambatan dan tantangan yang perlu diantisipasi, di antaranya:

- Hambatan Teknis: Keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, jaringan internet yang kurang stabil, serta kurangnya keterampilan teknis guru dan siswa dalam menggunakan *wordwall*.
- Keterbatasan Waktu: Guru mungkin memiliki keterbatasan waktu dalam menyiapkan materi pembelajaran berbasis *wordwall*, terutama jika harus menyesuaikan dengan jadwal yang padat.
- Dukungan dari Pihak Sekolah dan Orang Tua: Tidak semua sekolah dan orang tua mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi dan pelatihan agar penggunaan *wordwall* mendapat dukungan penuh dari semua pihak terkait.

Dengan memahami hambatan dan tantangan ini, langkah-langkah strategis dapat dirancang untuk mengatasi kendala yang ada sehingga

implementasi *wordwall* dalam pembelajaran PAI dapat berjalan dengan optimal.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah SWT. Prosedur yang diterapkan adalah merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan verifikasi analisis data kebutuhan pembelajaran dan metode agar tepat sasaran. Poin utama dari tahap desain adalah peneliti harus mampu menyiapkan sebuah media pembelajaran yang spesifik sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga dapat menawarkan solusi dalam menutup keterbatasan media saat pelaksanaan pembelajaran serta menutupi kesenjangan saat proses pembelajaran berlangsung dan meningkatkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran PAI. Adapun prosedur yang diterapkan pada tahap desain yaitu peneliti merancang media pembelajaran PAI berbasis *wordwall*. Selain itu, peneliti juga membuat rancangan instrumen penelitian yang dibutuhkan dalam mengumpulkan data penelitian. Secara lengkapnya, kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- a. Merancang instrumen penelitian yang terdiri dari;
 - 1) Pedoman wawancara untuk mengumpulkan data kualitatif berupa informasi mengenai media Pembelajaran PAI Berbasis *wordwall*.
 - 2) Lembar penilaian pakar (lembar validasi) untuk menguji kevalidan berbagai macam instrumen penelitian beserta media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi ini berguna untuk membantu validator dalam memvalidasi instrumen dan media pembelajaran yang dikembangkan yang dilengkapi dengan kisi-kisi validasi. Data yang dihasilkan bersifat kuantitatif.
 - 3) Lembar pedoman observasi untuk mengamati tingkat kepraktisan dari

media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan pada proses pembelajaran.

- b. Merancang media Pembelajaran PAI Berbasis *Wordwall* yang terdiri dari;
- 1) Rancangan media didesain semenarik mungkin dengan tampilan warna dan gambar yang mendukung dan sesuai dengan materi lebih dekat nama-nama Allah. Rancangan ini berisikan judul, nama owner produk, tahun dibuat, serta nama pembimbing.
 - 2) Rancangan bagian pendahuluan yang terdiri dari identitas, petunjuk penggunaan, daftar menu, tabel, gambar, video, instruksi pemakaian urutan sesuai tahapan materi.
 - 3) Rancangan bagian isi media pembelajaran yang terdiri dari penyajian materi yang dikelompokkan menjadi 5 sub materi. Pada masing-masing sub materi dilengkapi dengan penjelasan secara visual, audio dan audio visual. Dalam setiap materi juga akan dilengkapi dengan link dan website yang dapat digunakan untuk menggali informasi tambahan (pengayaan) untuk siswa dalam mempelajari materi bahasan.
 - 4) Rancangan bagian penutup menyajikan soal-soal untuk evaluasi dari pengguna media tersebut.

3. Tahap Pengembangan.

Setelah membuat rancangan instrumen beserta produk, dilakukan tahap pengembangan dengan cara membuat keseluruhan instrumen dan produk yang telah dirancang. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang dikembangkan sebelum di uji-cobakan kepadasiswa Sekolah Dasar. Tahap pengembangan berfungsi sebagai validasi dari produk media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang telah dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan.

Adapun prosedur awal yang harus dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* berdasarkan kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran PAI yang telah terencana. Data hasil dari analisis serta rancangan tahap desain diidentifikasi oleh peneliti dan saran dari berbagai pakar untuk menyelesaikan tahap pengembangan. Prosedur selanjutnya menyelesaikan validasi terhadap keseluruhan instrument beserta produk yang telah dibuat sebagai berikut.

- a. Tahap Validasi Instrumen. Tahap ini dilakukan terhadap seluruh Instrumen dengan memberikan Instrumen yang akan divalidasi beserta kisi-kisi validasi kepada para pakar.
- b. Tahap Validasi Produk. Pada tahap ini produk media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang dikembangkan akan dilihat dan diperiksa oleh validator, dalam pemeriksaan tersebut, peneliti akan memberikan instrumen sebagai kisi-kisi tentang valid atau tidaknya media pembelajaran. Hasil validasi ini nantinya akan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Revisi dan perbaikan terhadap pembelajaran PAI berdasarkan masukan dan saran dari validator, serta Instrumen yang sudah diisi oleh validator.

4. Tahap Penerapan

Tahapan implementasi atau penerapan ini merupakan tahapan untuk menerapkan rancangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Pada tahapan ini dilakukan uji coba praktikalitas dengan menggunakan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan dan telah memenuhi kriteria valid. Uji coba dilakukan kepada sampel yang telah ditentukan. Implementasi merupakan langkah pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk mempersiapkan serta menerapkan uji coba media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang telah dirancang serta divalidasi.

Prosedur ini melibatkan sinergi guru dan peneliti dalam mengimplementasikannya pada pembelajaran. prosedur umum Tahap implementasi ini memiliki yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang nanti akan diterapkan saat pembelajaran PAI bersama siswa.

Prosedur selanjutnya pada tahap praktikalitas media yang dikembangkan ialah dengan cara penerapan media itu sendiri. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran PAI berbasis *wordwall* dikumpulkan datanya melalui membagikan angket respon siswa untuk memperoleh data kuantitatif untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, data untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk juga diperoleh melalui pengamatan selama proses pembelajaran. Berdasarkan langkah prosedural diatas selama tahap implementasi penelitian tidak akan terlepas dari evaluasi dan mengujinya melalui lembar praktikalitas yang telah dikembangkan sebelumnya. Sehingga menghasilkan sebuah revisi dari media video pembelajaran yang diujicobakan.

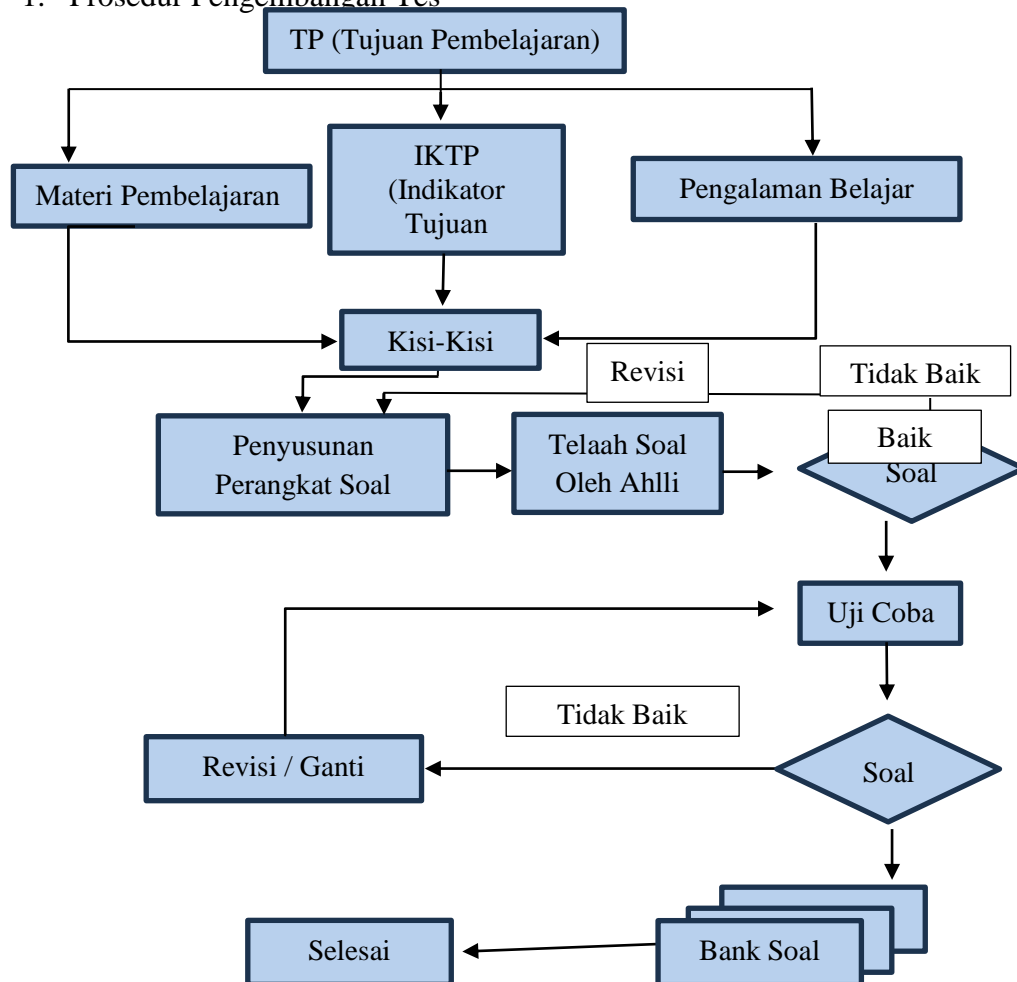
5. Tahap Evaluasi

Langkah terakhir yang dilakukan dalam tahapan model ADDIE ini adalah evaluasi. Evaluasi ini dilakukan bertujuan untuk memberikan nilai setelah dilakukan proses penerapan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang dikembangkan. Revisi atau perbaikan terhadap pembelajaran berdasarkan masukan dan saran validator. Instrumen validasi yang sudah diisi oleh validator dengan tindak lanjut dari saran yang diberikan dari para dosen dan validator guna kesempurnaa media pembelajaran PAI berbasis *wordwalll* yang dikembangkan.

D. Pengembangan Instrumen Tes

Pengembangan Instrumen tes pengembangan instrumen dilakukan dengan sejumlah langkah yaitu mengembangkan spesifikasi tes, penulisan soal, penelaahan soal, pengujian butir-butir soal secara empiris, dan administrasi tes bentuk akhir untuk tujuan pembakuan. Pengembangan spesifikasi instrumen tes dilakukan dengan menentukan tujuan-tujuan umum serta persyaratan tes, menyusun kisi-kisi tes, memilih tipe soal, menentukan taraf kesukaransoal, menentukan banyaknya soal, menentukan cara mengkompilasikan soal-soal dalam bentuk akhirnya, dan menyiapkan penulisan soal dan penelaahan soal.

1. Prosedur Pengembangan Tes



Gambar 3.2 Pengembangan instrument tes

2. Subjek Uji Coba Tes

Jika semua soal sudah selesai tersusun dengan baik, maka perlu diujicobakan terlebih dahulu di lapangan, dengan tujuan agar mengetahui soal mana saja yang perlu di ubah atau diperbaiki bahkan di buang yang tidak dibutuhkan, serta soal mana saja yang baik untuk digunakan selanjutnya. Adapun yang menjadi subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas lima Sekolah Dasar Negeri Gugus dua Kecamatan Tanjung Baru. Dan yang menjadi populasi sekaligus sampel dari penelitian terdapat dua sekolah yaitu siswa kelas V SDN 06 Tanjung Alam dan siswa kelas V SDN 08 Tanjung Alam. Dalam hal ini penulis menggunakan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang diterapkan pada proses pembelajaran. Selama proses penggunaan media pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan PBM menggunakan produk yang telah dikembangkan dengan menggunakan pedoman instrument praktikalitas berdasarkan pada respon siswa.

3. Karakteristik Soal

a. Daya Beda

Untuk membedakan peserta didik yang menguasai materi maupun yang belum. Daya pembeda dapat diketahui dengan membagi peserta didik pada kelompok atas dan bawah terlebih dahulu, kemudian jumlah peserta didik yang menjawab salah pada masing-masing kelompok dikurangkan dan dibagi dengan jumlah kelompok atas atau kelompok bawah. Butir soal tes dikatakan memiliki daya beda cukup baik apabila memiliki angka daya beda $> 0,3 - 0,4$.

b. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal dapat diketahui dengan membandingkan siswa yang menjawab benar dengan total siswa. Apabila diperoleh angka indeks kesukaran mendekati 1,00 maka soal semakin mudah. Butir soal tes dikatakan

memiliki tingkat kesulitan cukup baik apabila memiliki angka tingkat kesulitan $> 0,3 - 0,7$.

c. Keberfungsian Pengecoh

Keberfungsian pengecoh/distraktor dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila distraktor tes tersebut mempunyai daya tarik yang besar bagi pengikut-pengikut tes yang kurang memahami konsep atau kurang menguasai bahan. Efektivitas pengecoh merupakan pengukuran alternatif jawaban pada soal bentuk pilihan ganda

d. Validitas dan Reabilitas Soal

Validitas soal mengacu pada sejauh mana tes tersebut benar-benar mengukur apa yang ingin diukur. Misalnya, jika tes ditujukan untuk mengukur kemampuan berbicara, maka tes harus berbentuk tes lisan, bukan tes tertulis. Validitas dapat dibedakan menjadi validitas logis, yaitu validitas yang dianalisis secara logis berdasarkan teori-teori ahli, dan validitas empiris, yaitu validitas yang dianalisis berdasarkan data empiris. Reliabilitas soal mengacu pada konsistensi hasil tes. Jika tes diberikan beberapa kali kepada individu yang sama, hasilnya harus tetap konsisten. Meskipun tidak harus sama, namun secara keseluruhan jika hasil tes menurun, maka hasil semua peserta tes juga cenderung menurun.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata/ verbal yang berasal dari hasil analisa kebutuhan yang diperoleh dari hasil wawancara bersama guru PAI. Selain itu didalam data ini juga terdapat saran dari validator yang terdapat pada bagian akhir lembaran validasi serta hasil konsultasi tatap muka peneliti

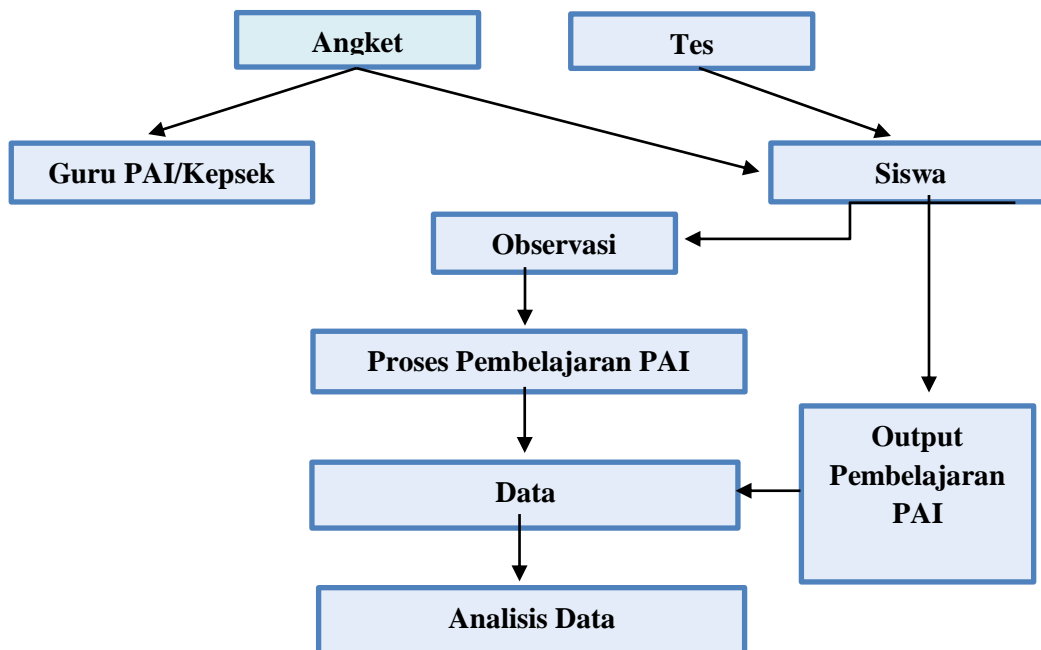
bersama validator. Data kualitatif lainnya juga didapatkan dengan melakukan pengamatan selama implementasi dari media pembelajaran yang diterapkan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data angka yang diperoleh melalui hasil lembaran validasi. Data diperoleh dari isian lembar instrumen validasi produk yang dikembangkan serta diisi oleh validator. Selain itu juga diperoleh data kuantitatif dari hasil angket respon siswa pada tahap praktikalitas dan hasil analisis kebutuhan

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data meliputi wawancara dengan guru PAI, tes, lembar observasi pelaksanaan penerapan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang dikembangkan, lembar validasi instrumen dan validasi produk, serta lembar instrumen praktikalitas. Penggunaan masing-masing instrumen dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang *output* pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. kompetensi PAI peserta didik yang masih dalam aspek ranah kognitif. Bentuk tes terdiri atas pilihan ganda. sebagai alat pengukuran yang digunakan untuk mendapatkan data tentang karakteristik khusus individu atau kelompok. Karakteristik tes yang baik meliputi validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas, dan ekonomis.

2. Lembar Observasi

Pengembangan Pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan data dari guru PAI berkenaan dengan upaya yang telah dilakukan dalam pembelajaran. Wawancara yang dilakukan bersifat semi terstruktur dikarena segala kebutuhan informasi yang ingin digali dari hasil wawancara dapat berkembang tergantung jawaban dari informan, wawancara semi terstruktur dilakukan dengan menyiapkan pedoman wawancara berupa butir-butir pertanyaan wawancara yang dalam pelaksanaannya juga akan memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berada diluar pedoman yang telah disiapkan. Metode yang digunakan untuk memperkuat data mengenai proses pembelajaran PAI di Sekolah Dasar adalah observasi. Instrumen diseleksi, dianalisis butir-butir soalnya, dan diujicobakan. Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang sesuai untuk mengungkap komponen-komponen yang mendukung proses pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Harapan yang dicapai dalam evaluasi pembelajaran PAI di Sekolah Dasar adalah untuk mengungkap faktor penyebab, penghambat pembelajaran PAI di Sekolah Dasar, hasil pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Aspek yang Observasi

No	Aspek Yang di Observasi	Hasil Pengamatan		Ket.
		Ya	Tidak	
1.	Mengamati pelaksanaan pembelajaran PAI tujuan menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam menggunakan media pembelajaran PAI berbasis <i>wordwall</i> di Sekolah Dasar.			
2.	Mengamati kurikulum pembelajaran PAI di Sekolah Dasar agar media pembelajaran PAI berbasis <i>wordwall</i> mudah dalam menyampaikan materi			
3.	Peserta didik Fokus dan antusias dalam menerima materi dari peserta didik			
4.	Mengamati karakteristik peserta didik untuk membantu dalam merancang media yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa			
4.	Media pembelajaran PAI berbasis <i>wordwall</i> menjadi media pembelajaran yang menarik			
5.	Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran PAI dengan materi lebih dekat dengan nama-nama Allah			

3. Lembar Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru bidang studi PAI untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang praktikalitas bahan ajar menggunakan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* pada materi lebih dekat dengan nama-nama Allah.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Metode Pembelajaran Saat Ini a. Apa metode yang digunakan dalam mengajarkan materi <i>Lebih Dekat dengan Nama-Nama Allah</i> ? b. Apa tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran materi ini?	

NO	Pernyataan	Jawaban
2.	Minat dan Antusiasme Siswa a. Bagaimana minat siswa terhadap materi ini dengan metode yang digunakan saat ini? b. Apakah siswa menunjukkan kebosanan atau kurang tertarik dalam pembelajaran?	
3.	Potensi Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran a. Apakah Ibu melihat teknologi sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa? b. Apakah sebelumnya pernah menggunakan media berbasis teknologi untuk materi ini?	
4.	Kriteria Media Pembelajaran yang Dibutuhkan a. Menurut Ibu, media pembelajaran berbasis teknologi seperti apa yang dapat membantu siswa? b. Apa fitur atau elemen penting yang sebaiknya ada dalam media pembelajaran ini?	
5.	Relevansi Materi dalam Kurikulum a. Bagaimana relevansi materi <i>Lebih Dekat dengan Nama-Nama Allah</i> dalam pembelajaran PAI? b. Apakah kurikulum saat ini mendukung inovasi media pembelajaran dalam materi ini?	
6.	Tantangan dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif a. Apa tantangan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran inovatif? b. Bagaimana strategi mengatasi kendala dalam penggunaan media digital di kelas?	
7.	Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran a. Apakah media interaktif dapat membantu siswa memahami materi lebih baik? b. Bagaimana pengaruh penggunaan kuis atau permainan dalam meningkatkan motivasi siswa?	
8.	Kemampuan dan Interaksi Siswa dalam Pembelajaran a. Bagaimana kemampuan siswa dalam memahami materi <i>Asmaul Husna</i> ? b. Bagaimana interaksi siswa dalam kegiatan kelompok saat mempelajari materi ini?	
9.	Penggunaan Media Digital Interaktif a. Media apa yang sering digunakan saat ini, dan bagaimana reaksi siswa terhadapnya? b. Apakah Ibu merasa media digital yang lebih interaktif bisa	

	meningkatkan minat siswa?	
10.	Saran untuk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>wordwall</i> a. Apa harapan Ibu terhadap pengembangan media berbasis <i>wordwall</i> untuk pembelajaran PAI? b. Apa fitur atau pendekatan yang sebaiknya diterapkan agar media ini lebih efektif?	

4. Lembar Validitas

Untuk menentukan validitas media pembelajaran PAI berbasis *wordwall*. Peneliti menggunakan instrumen lembar validitas. Aspek yang akan di validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Aspek Validitas Media Pembelajaran PAI

No	Aspek	No Item
1.	Aspek Materi	1-6
2.	Aspek Bahasa	7-9
3.	Aspek Media	10-20

Instrumen uji validitas digunakan dalam menilai tingkat kevalidan instrumen beserta produk yang dikembangkan. Aspek yang divalidasi berupa aspek rasionalitas, aspek karakteristik, aspek penyajian produk, beserta aspek bahasa yang digunakan. Alternatif jawaban atau penilaian lembar validasi menggunakan skala Likert.

Tabel 3.4 Aspek Validitas Media Pembelajaran PAI

NO	Pernyataan	Penilaian					Ket.
		1	2	3	4	5	
Materi							
1.	Soal yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi yang dicapai peserta didik.						
2.	Soal disajikan dengan lengkap dan berbentuk pertanyaan yang dipahami peserta didik.						

3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.						
4.	Materi yang disajikan lengkap dan utuh.						
5.	Materi dapat dipelajari hingga tuntas.						
6.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kebutuhan yang ada.						
Bahasa							
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami.						
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif.						
9.	Istilah yang digunakan dalam media adalah istilah umum dalam pembelajaran.						
Media							
10.	Kejelasan instruksi dan petunjuk penggunaan produk.						
11.	Kefektifan penggunaan produk tanpa bantuan produk lain.						
12.	Kesesuaian produk dengan perkembangan IPTEK.						
13.	Kemudahan penggunaan produk didalam maupun diluar kelas.						
14.	Kemampuan produk dalam meningkatkan kemandirian belajar.						
15.	Kesesuaian tulisan dengan bacaan pada audio.						
16.	Kemampuan produk dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.						
17.	Kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran.						
18.	Kemampuan produk mengakomodasi tiga gaya belajar (Audio, Visual, Audio Visual).						
19.	Kemenarikan item yang ditampilkan.						

5. Instrumen Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dan dilaksanakan secara praktis atau tidak. Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan instrumen angket respon siswa kelas V dan lembar observasi sebagai instrumen uji praktikalitas.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Aspek Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran PAI Berbasis *Wordwall*

NO	Variabel	Indikator	No Butir
1.	Penyajian	Kebutuhan media pembelajaran PAI	1-5
2.	Tampilan	Rancangan media pembelajaran	6-10
3.	Isi	Validitas media pembelajaran	11-15
4.	Media	Praktikalitas media pembelajaran	16-20

Tabel 3.6 Angket Praktikalitas

NO	Pernyataan	Penilaian					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> sangat diperlukan dalam pembelajaran PAI.						
2.	Penggunaan <i>wordwall</i> dapat membantu peserta didik lebih memahami materi PAI.						
3.	Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> membuat pembelajaran PAI lebih menarik.						
4.	Kesulitan memahami materi PAI tanpa menggunakan media berbasis <i>wordwall</i> .						
5.	Media pembelajaran PAI berbasis <i>wordwall</i> membantu peserta didik belajar lebih mandiri.						
6.	Materi yang disajikan dalam <i>wordwall</i> sesuai kurikulum						
7.	Tugas-tugas dalam <i>wordwall</i> membantu peserta didik lebih memahami materi PAI.						
8.	Penyajian materi dalam <i>wordwall</i> mudah dipahami.						
9.	Media ini membantu dalam peserta didik mencapai tujuan pembelajaran PAI.						
10.	<i>Wordwall</i> menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang relevan dengan materi PAI.						
11.	Materi yang disajikan di <i>wordwall</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik.						

12.	Media pembelajaran <i>wordwall</i> mudah dipahami.						
13.	Media pembelajaran <i>wordwall</i> mengandung materi yang lengkap dan sesuai.						
14.	Peserta didik dapat memahami semua materi yang disampaikan melalui <i>wordwall</i> .						
15.	Media pembelajaran ini memberikan penjelasan yang cukup terhadap setiap konsep yang diajarkan						
16.	Media pembelajaran <i>wordwall</i> mudah diakses melalui perangkat yang peserta didik miliki.						
17.	Peserta didik tidak mengalami kesulitan teknis saat menggunakan <i>wordwall</i> .						
18.	<i>Wordwall</i> dapat digunakan tanpa bantuan guru.						
19.	Peserta didik merasa nyaman menggunakan <i>wordwall</i> untuk belajar PAI.						
20.	Penggunaan <i>wordwall</i> tidak mengganggu proses belajar peserta didik						

E. Teknik Analisis Data

1. Lembar Validasi

Lembar validasi menggunakan penilaian dengan format respon lima poin dari skala Likert, yang mana alternatif responnya ialah sangat jelas/ sangat bagus/ sangat setuju, jelas/bagus/setuju, tidak jelas/ kurang/ tidak setuju, sangat tidak jelas/ sangat kurang/ sangat tidak setuju. Penentuan skor skala Likert dilakukan secara apriori. Penilaian yang dilakukan termasuk dalam segi tampilan produk maupun kelengkapan bagian-bagian atau komponen produk. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis (*logical validity*).

2. Lembar Angket (Questionnaire)

Angket diberikan kepada subjek uji coba terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan

tertulis kepada responden agar mendapatkan jawaban dari penilaian responden. Angket dirancang sesuai dengan kebutuhan disebarkan kepada subjek coba. Penilaian ataupun pandangan dari subjek uji coba mencakup tampilan, penyajian materi, serta kemanfaatan media yang dikembangkan. Dalam penelitian, analisis data penelitian deskriptif kuantitatif, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Hasil review dari ahli masih berupa huruf dan dirubah ke dalam bentuk angka seperti:

5 = Sangat Valid

4 = Valid

3 = Cukup Valid

2 = Kurang Valid

1 = Tidak Valid

Teknik analisis data untuk instrumen validasi dan angket respon siswa dilakukan dengan menggunakan indeks validitas Aiken.

3. Indeks validitas butir yang diusulkan Aiken ini seperti rumus berikut:

$$v = \sum s / (c - 1)$$

Keterangan:

V = indeks dari validitas butir:

s = skor yang ditentukan setiap rater dikurang dengan skor terendah dalam kategori yang terpakai ($s = r - lo$, yang mana r = skor kategori pilihan rater dan lo skor terendah pada kategori penyekoran):

n = banyaknya rater

c = banyaknya kategori yang dapat dipilih rater.

Serasi dengan data di atas, hasil validasi dijelaskan menjadi beberapa kategori berikut:

Tabel 3.9 Kategori Validitas Dan Praktikalitas

NO	Interval	Kategori Valid	Kategori Praktis
1.	0,81 - 1,00	Sangat Valid	Sangat Praktis
2.	0,61 - 0,80	Valid	Praktis
3.	0,41 - 0,60	Cukup Valid	Cukup Praktis
4.	0,21 - 0,40	Kurang Valid	Kurang Praktis
5.	0,00 - 0,20	Tidak Valid	Tidak Praktis

Sumber: Morissan, 2012

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. TEMUAN PENELITIAN

Berdasarkan temuan dalam penelitian pengembangan *research and development* yang menggunakan model ADDIE, ada lima tahapan pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation* yang diuraikan secara runtut sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Kegiatan analisis yaitu mengidentifikasi berbagai hal yang dibutuhkan untuk proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar.

a. Analisis Kebutuhan.

Analisis kebutuhan ini peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di Sekolah Dasar mengenai media pembelajaran berbasis *wordwall*. Pada tahap ini, dilakukan beberapa kegiatan untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan dan karakteristik yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Analisis kebutuhan dimulai dengan peneliti memahami kondisi yang sedang terjadi di Sekolah Dasar, baik dari sisi siswa maupun guru PAI yang di peroleh melalui kegiatan wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PAI Kelas V pada gugus 2 kecamatan Tanjung Baru tepatnya di SDN 06 dan SDN 08 Tanjung Alam menemukan bahwasannya guru PAI memiliki mengenai proses pembelajaran “Materi Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah” Guru menjelaskan bahwa tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak, yang terdapat dalam materi lebih dekat dengan nama-nama Allah seperti *Al-Qawiyyu, Al-Qayyum, Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its*. Guru menyebutkan bahwa materi ini penting untuk membentuk pemahaman

siswa tentang keagungan Allah tetapi pendekatan yang digunakan selama ini lebih banyak mengandalkan hafalan dan penjelasan verbal. Hal ini membuat siswa merasa kurang tertarik, terutama di era digital saat ini, di mana anak-anak yang duduk di bangku kelas V Sekolah Dasar lebih tertarik pada teknologi interaktif. Siswa menunjukkan *antusiasme* yang tinggi terhadap penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dan mendukung tujuan pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini peneliti dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diamanatkan dalam kurikulum PAI untuk Sekolah Dasar.

Tabel 4.1 Analisis Kurikulum CP Materi Lebih Dekat Dengan Nama Allah

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi Pokok	TP	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Waktu
Akidah	Menjelaskan arti Asmaul husna al-Qawiyyu, al-Qayyum, al-Muhyī, al-Mumīt, dan al-Bā'its, dapat membuat karya berupa kaligrafi al-Qawiyyu, al-Qayyum, al-Muhyī, al-Mumīt, dan al-Bā'its beserta artinya secara berkelompok	Lebih Dekat Dengan Nama-nama Allah Swt (<i>Al-Qawiyyu, Al-Qayyum, Al-Muhyi, Al-Mumit</i>)	Memahami Asmaul husna al-Qawiyyu, al-Qayyum, al-Muhyī, al-Mumīt, dan al-Bā'its	5.2.1 Peserta didik meyakini asmaul husna al-Qawiyyu, al-Qayyum, al-Muhyi, al-Mumīt, dan al-Bā'is. 5.2.2 Peserta didik menjelaskan makna asmaul husna al-Qawiyyu, al-Qayyum, al-Muhyi, al-Mumīt, dan al-Bā'is. 5.2.3 Peserta didik mengungkap nilai-nilai akhlak terpuji sebagai bukti keyakinan kepada	Mema ham i Asmaul husna al-Qawiy yu, al-Qayyu m, al-Muhyī , al-Mumīt , dan al-Bā'its	12 JP

	sehingga menumbuhkan sikap mandiri dan bertanggung jawab, serta terbiasa melafazkan asmaulhusna dengan benar.	<i>dan Al-Ba'its)</i>		asmaul husna al-Qawiyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, alMumīt, dan al-Bā'is. 5.2.4 Peserta didik menyimpulkan perilaku terpuji yang sesuai dengan asmaul husna al-Qawiyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, al-Mumīt, dan al-Bā'is. 5.2.5 Peserta didik membuat tulisan indah asmaul husna al-Qawiyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, al-Mumīt, dan al-Bā'is		
--	---	-----------------------	--	---	--	--

Berdasarkan analisis CP/TP yang dilakukan oleh guru PAI gugus 2 kecamatan Tanjung Baru mengenai Materi lebih dekat dekat dengan nama-nama Allah ditemukan bahwasannya materi ini bagian integral dari pembelajaran PAI, yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang sifat-sifat Allah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai perilaku terpuji kepada siswa. Penyesuaian materi dilakukan agar media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat mendukung pencapaian tujuan kurikulum, seperti penguatan pemahaman konsep dan peningkatan sikap keimanan siswa.

Berdasarkan wawancara mengenai analisis kurikulum ini, guru menyampaikan bahwa materi Asmaul Husna sangat relevan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum PAI kelas V. Guru mengapresiasi fleksibilitas kurikulum yang memungkinkan penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran inovatif, selama tetap mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, guru menilai pendekatan kurikulum saat ini masih cenderung konvensional, sehingga perlu strategi yang lebih kreatif untuk menyampaikan materi ini kepada siswa.

c. Analisis karakteristik

Tahap analisis karakteristik siswa peneliti lakukan untuk memahami lebih jauh profil siswa Sekolah Dasar sebagai pengguna utama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Karena Siswa pada usia tersebut cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mudah terdorong untuk belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan mengenai analisis karakteristik siswa ditemukan, siswa memiliki pemahaman dasar yang baik terhadap materi asmaul husna, terutama jika disampaikan melalui contoh nyata atau media visual yang interaktif, meskipun beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep abstrak. Dari aspek afektif ini, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran PAI, terutama saat menggunakan metode kreatif seperti kuis atau permainan, dalam proses ini siswa umumnya semangat kerja sama dalam tugas kelompok cukup baik, beberapa siswa pendiam memerlukan dorongan untuk lebih aktif.

d. Analisis Media Pembelajaran

Hasil analisis media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang kurang menarik perhatian siswa. Media digital interaktif belum banyak dimanfaatkan, meskipun siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Guru juga menyatakan kesulitan dalam menemukan media yang interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum.

e. Analisis Materi Pembelajaran

Materi yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis *wordwall* difokuskan pada topik yang relevan dan menarik untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini memilih materi PAI yang sesuai dengan kurikulum, seperti tema

"Lebih Dekat dengan Nama-Nama Allah". Proses analisis menghasilkan konten yang dikemas secara interaktif, seperti: Kuis berbasis kompetensi untuk mengenal sifat-sifat Allah. Permainan edukatif yang mendorong siswa untuk memahami konsep dengan cara yang menyenangkan. Hasilnya, siswa lebih mudah memahami materi dan lebih antusias dalam belajar.

f. Analisis Hambatan dan Tantangan

Berdasarkan hasil wawancara terkait analisis materi ajar, guru menyoroti bahwa siswa sering kesulitan menghubungkan sifat-sifat Allah dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena pemahaman mendalam tentang Asmaul Husna tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk karakter mereka agar lebih sesuai dengan nilai-nilai Islam. Guru mengusulkan bahwa pengayaan materi ajar dalam bentuk interaktif, seperti permainan atau kuis berbasis teknologi, dapat membantu siswa memahami makna sifat-sifat Allah dengan lebih baik dan menarik minat mereka untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas kebutuhan akan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas V SD sangat tinggi, baik dari sisi siswa maupun guru. Guru sangat berharap media pembelajaran interaktif dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan teknologi siswa dan tujuan pembelajaran PAI, terutama dalam memahami konsep abstrak seperti Asmaul Husna pada materi lebih dekat dengan nama-nama Allah. Hal ini sekaligus menegaskan perlunya dukungan, baik dalam bentuk perangkat teknologi maupun pelatihan bagi guru, untuk mengoptimalkan proses pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Karena siswa memiliki karakteristik belajar yang beragam namun mendukung penggunaan media interaktif berbasis teknologi. Selain itu, media pembelajaran berbasis *wordwall* memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Namun, penerapan media pembelajaran berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar sangat dipengaruhi oleh

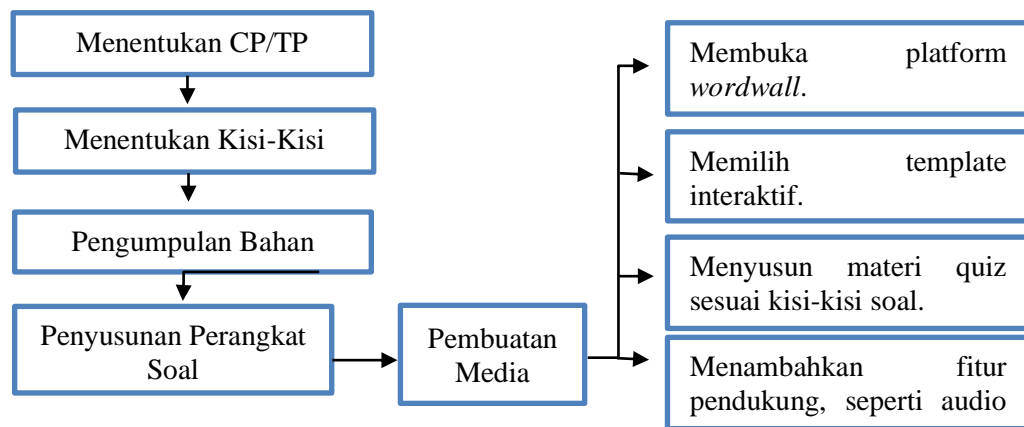
ketersediaan fasilitas teknologi di lingkungan sekolah. Terdapat di beberapa sekolah memiliki komputer yang memadai, namun tidak semua siswa dapat mengaksesnya secara merata, serta koneksi internet menjadi tantangan utama, terutama di wilayah yang infrastrukturnya belum optimal. Namun, Jadwal pembelajaran yang padat sering kali menyulitkan guru untuk mengintegrasikan penggunaan *wordwall* secara rutin. Serta kurangnya dukungan dari pihak sekolah yang di buktikan dengan tidak semua sekolah memiliki kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Selain itu, beberapa orang tua menganggap penggunaan teknologi kurang relevan untuk anak-anak usia Sekolah Dasar. Guru juga mengidentifikasi beberapa hambatan dalam implementasi media berbasis teknologi. Hambatan utama adalah keterbatasan perangkat teknologi di sekolah. Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat seperti komputer atau smartphone, dan koneksi internet yang stabil sering kali menjadi kendala. Selain itu, guru merasa membutuhkan pelatihan khusus untuk memahami dan mengaplikasikan media digital seperti *wordwall* secara optimal. Guru berharap adanya pelatihan semacam itu untuk membantu guru lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan menyelaraskannya dengan capaian pembelajaran yang diinginkan.

Karakteristik media pembelajaran berbasis *wordwall* diharapkan dapat menarik perhatian siswa melalui berbagai format interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, atau pencarian kata. Selain itu, media ini dirancang untuk diakses melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone, sehingga dapat digunakan secara fleksibel baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan peneliti melakukan analisis yang mendalam terhadap kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa, tahap awal dalam model pengembangan ini memberikan landasan kuat untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya relevan secara pendidikan tetapi juga menarik dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.

2. Tahap Desain

Perancangan desain instrumen evaluasi pada mata pelajaran PAI pada materi “lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah” Perancangan instrumen evaluasi yang dibuat digunakan aplikasi website *wordwall* yang berupa pertanyaan objektif. Berikut langkah atau flowhart desain produk media pembelajaran berbasis *wordwall*.



Gambar 4.1 Flowhart Desain Produk Media Pembelajaran Berbasis *wordwall*

Tahap desain ini hal yang dilakukan yaitu merancang media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar. Sejalan dengan produk yang dikembangkan, materi yang harus termuat di dalamnya mengenai Asmaul Husna pada materi “Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah”. Dengan demikian maka dibutuhkan aplikasi *wordwall* dalam perancangan produk ini. Meliputi pemilihan bahan, pengumpulan bahan, pembuatan konsep desain media, yang nantinya diwujudkan dalam tahap penggunaan. tahap ini dilakukan beberapa tahap perencanaan diantaranya:

- a. Pembuatan unsur unsur dalam media,
- b. Penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran dan angket respon siswa.

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

Adapun Langkah-Langkah perancangan media evaluasi PAI berbasis *wordwall* ini sebagai berikut:

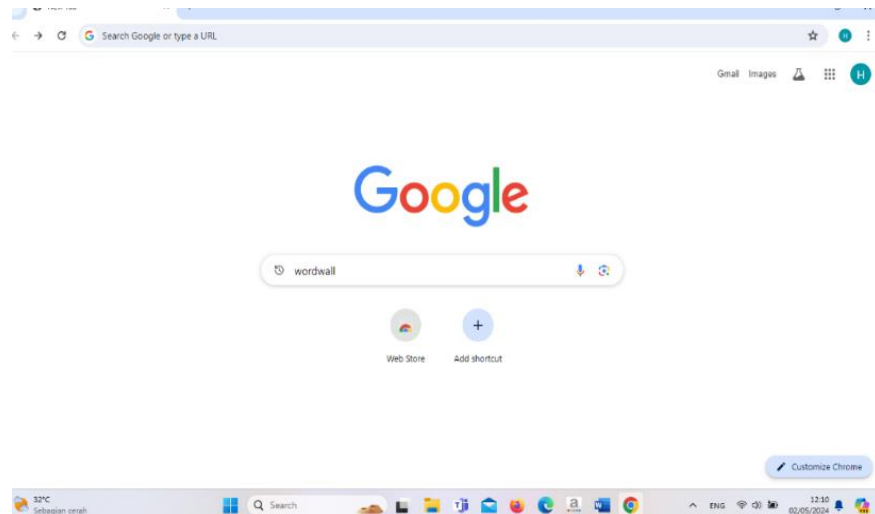
a. Menyusun kerangka media.

Dalam menyusun ini disusun berdasarkan komponen yang telah ada pada media. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Mendesain Media

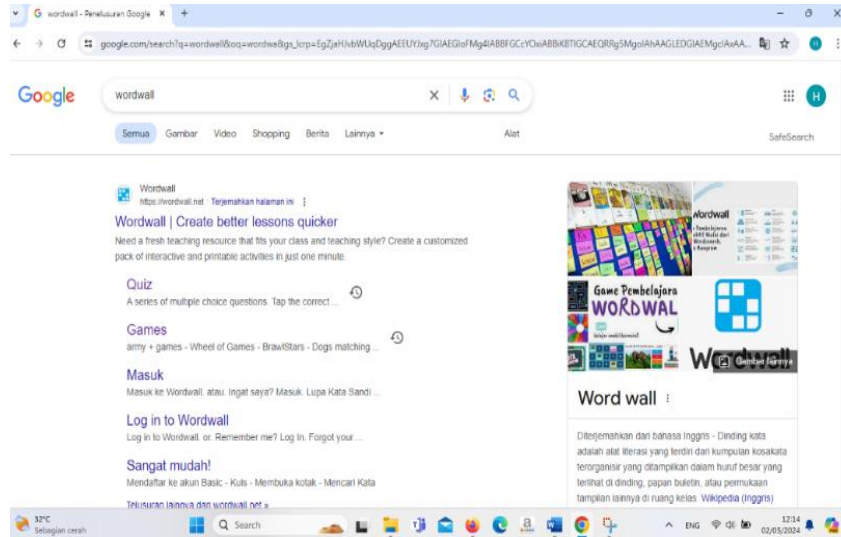
Langkah langkah membuat evaluasi menggunakan *wordwall*

- a) Terlebih dahulu kita membuka aplikasi google atau croom
- b) Kemudian carilah *wordwall* di pada kolom pencarian



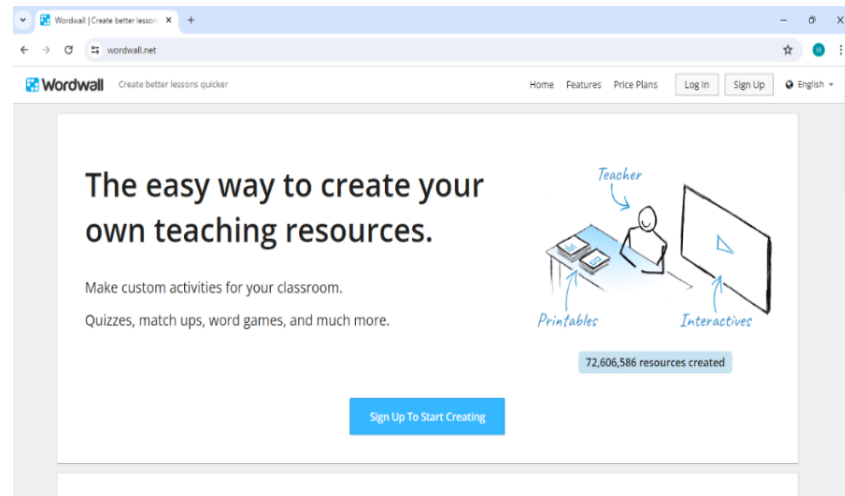
Gambar 4.2 Kolom Pencarian Google

c) Setelah muncul maka klik bagian yang paling di atas



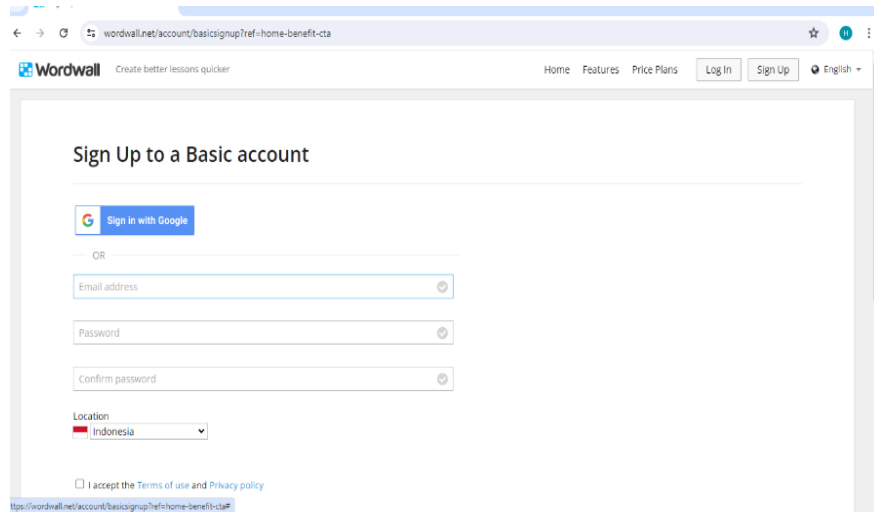
Gambar 4.3 Website *wordwall*

d) Setelah itu maka klik bagian sign up untuk login ke situs webnya



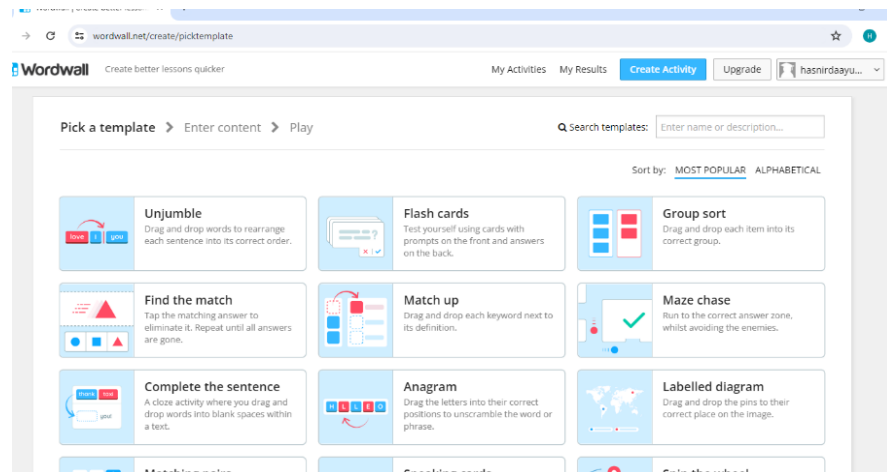
Gambar 4.4 Login website *wordwall*

- e) Setelah itu isilah kolom yang disediakan atau tinggal klik bagian login dengan akun google yang telah ada di dalam perangkat



Gambar 4.5 Pilih Email Yang Akan Digunakan

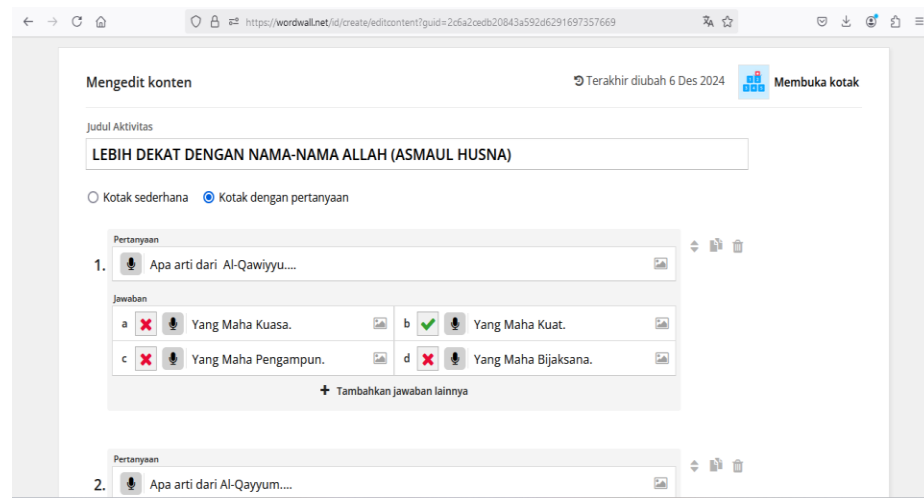
- f) Setelah login maka akan muncul bagian template yang siap digunakan



Gambar 4.6 Pilihan Template Wordwall

g) Disini saya memilih *Quizz* menggunakan *Gameshow quizz*.

Pada kolom *Activity Title* tulislah judul materi yang akan diberikan quiz dan dapat di tuliskan pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik, sekaligus daapt menambahkan *voicenote* soal tersebut.



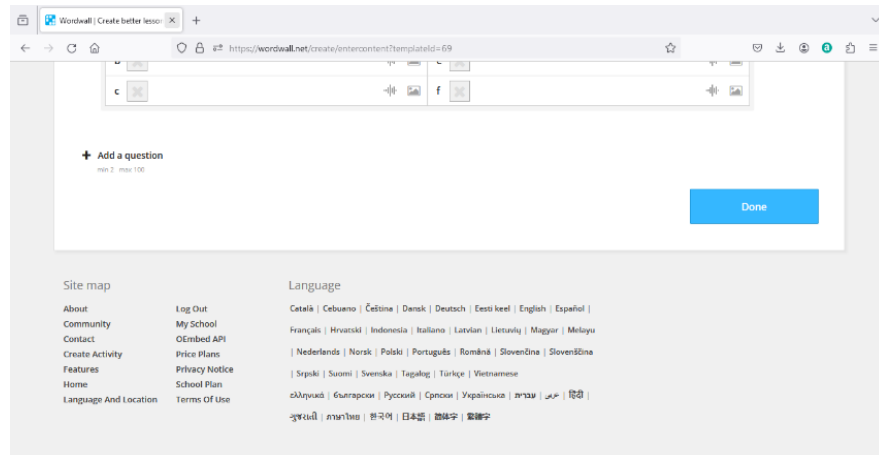
Gambar 4.7 Memasukan Soal Ke Template

h) Pada langkah selanjutnya kita dapat mengisi pilihan

i) pada kolom jawaban, sekaligus memberikan tanda ceklis pada

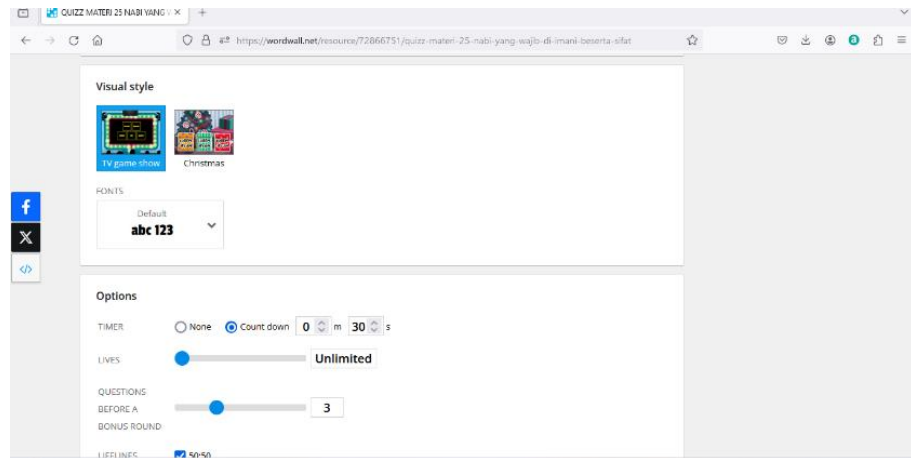
j) jawaban yang benar, agar ketika peserta didik memilih jawaban, maka jawaban yang benar atau salah langsung dapat diketahui

k) Dilanjutkan hingga berapa soal yang akan diberikan kepada peserta didik. Jika semua soal telah selesai di buat maka kliklah *Done* pada pojok kanan bawah.



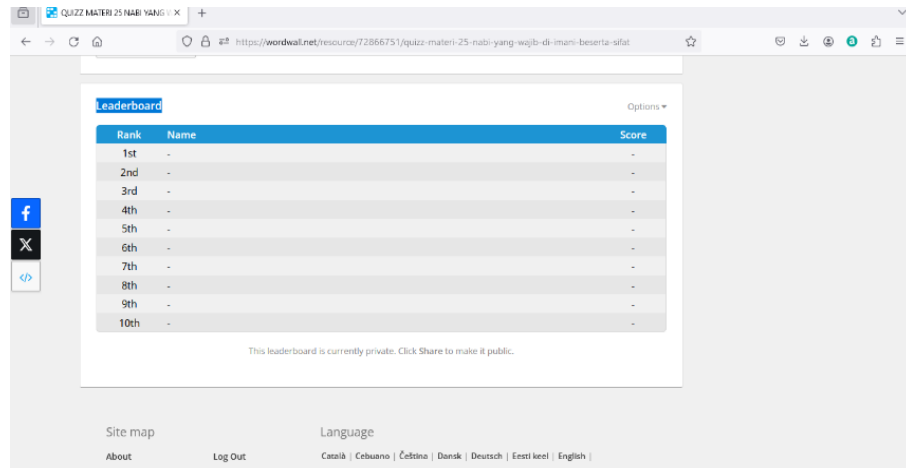
Gambar 4.9 Menyimpan Yang Telah Di Buat

l) Selanjutnya kita dapat mengatur waktu pada menu time.



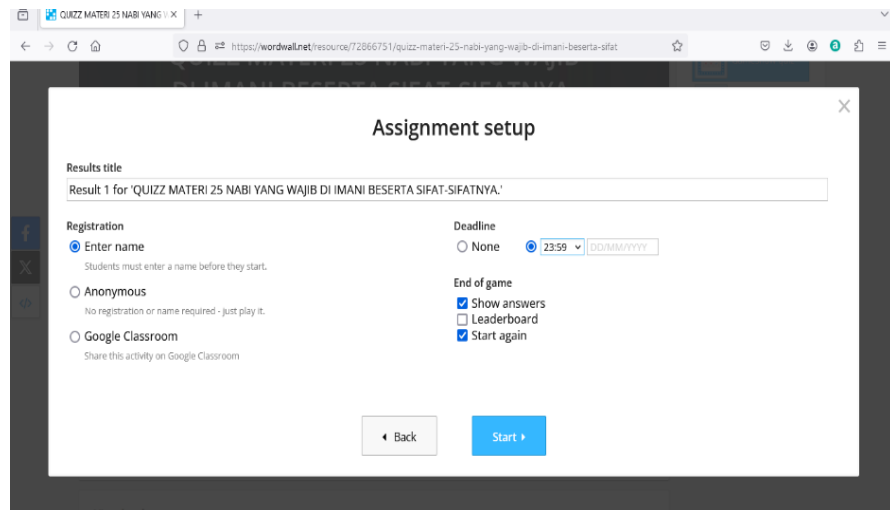
Gambar 4.10 Kolom Pengaturan Waktu

m) Setelah semuanya di anggap fix maka di share kepada siswa, jika siswa telah selesai menjawab maka namsiswa tersebut akan muncul pada kolom *Leaderboard*.



Gambar 4.11 Kolom Leaderboard

n) Pada media ini kita juga dapat menentukan batas waktu peserta didik untuk mengerjakan. Ex:23.59



Gambar 4.12 Pengaturan Batas Waktu Pengerjaan

3. Tahap Development

Tahap pengembangan, ini penulis melakukan uji kelayakan atau uji validitas produk. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kevalidan, keberhasilan gunaan, dan keterandalan produk yang telah dirancang sebelumnya. Validator media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di sekolah dasar yang

dikembangkan berjumlah tiga orang ahli/dosen yang berasal dari UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan guru PAI Sekolah Dasar penelitian. Ketiga validator tersebut adalah: **Adam Mudinillah, M. Pd, Silvia Susrizal M.A, Harmitayely S. Pd (guru PAI)**. Validator mengkaji aspek-aspek yang ada pada variabel produk media pembelajaran yang telah dirancang. Proses validasi dilakukan secara langsung (luring) di kampus UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan Sekolah Dasar Negeri 06 & 08 Tanjung Alam. Setelah divalidasi, langkah selanjutnya ialah merevisi atau melakukan perbaikan pada produk sesuai dengan saran, masukan, dan komentar dari validator. Revisi dilaksanakan sebelum uji coba produk di tahap implementasi. Di tahap *development*, dilaksanakan uji validitas oleh pakar yang bersangkutan mengenai komponen-komponen produk yang dikembangkan untuk melihat apakah produk memenuhi standar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian dari validator secara garis besar dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran PAI Berbasis *Wordwall*

Aspek	Pernyataan	Penilaian			S	S	S	Σ	N	V	Ket.
		V1	V2	V3	1	2	3	S	(C-1)		
Materi	Soal yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi yang dicapai peserta didik.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Soal disajikan dengan lengkap dan berbentuk pertanyaan yang dipahami peserta didik.	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Valid
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Materi yang disajikan lengkap dan utuh.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Materi dapat dipelajari hingga tuntas.	4	4	5	3	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kebutuhan yang ada.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid

Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Bahasa yang digunakan komunikatif.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Istilah yang digunakan dalam media adalah istilah umum dalam pembelajaran.	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	Sangat Valid
Media	Kejelasan instruksi dan petunjuk penggunaan produk.	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	Sangat Valid
	Kefektifan penggunaan produk tanpa bantuan produk lain.	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Valid
	Kesesuaian produk dengan perkembangan IPTEK.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Kemudahan penggunaan produk didalam maupun diluar kelas.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Kemampuan produk dalam meningkatkan kemandirian belajar.	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Valid
	Kesesuaian tulisan dengan bacaan pada audio.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Kemampuan produk dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
	Kemampuan produk mengakomodasi tiga gaya belajar (Audio, Visual, Audio Visual).	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Valid
	Kemenarikan item yang ditampilkan.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel hasil validasi diatas, penilaian secara umum yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran PAI berbasis *wordwal* adalah 0.92 dengan kategori “sangat valid”. Jika diubah menjadi skala penilaian huruf, secara umum hasil validasi media pembelajaran PAI berbasis *wordwal*

berada pada skala “A” dengan kategori “dapat digunakan tanpa revisi”. Pengkategorian hasil validitas secara umum pada skala penilaian huruf sesuai dengan ketentuan yang ada pada lembar validasi, yakni; “A” artinya dapat digunakan tanpa revisi, “B” artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi, “C” artinya dapat digunakan dengan revisi sedang, “D” artinya dapat digunakan dengan banyak revisi, “E” artinya tidak dapat digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* dengan skala “A” pada penilaian secara umum dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun demikian untuk kesempurnaan produk ini, peneliti menambahkan beberapa konten pada produk sesuai dengan saran validator pada lembar validasi.

a. Deskripsi Data Validasi Aspek Materi

Data validasi yang diperoleh dari tiga orang validator dikaji dari aspek kelayakan materi yang ada pada media pembelajaran berbasis *wordwall* yang telah dirancang. Dari nilai yang diberikan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi Data Validasi Aspek Materi

Pernyataan	Penilaian			S1	S2	S3	ΣS	N (C-1)	V	Ket.
	V1	V2	v3							
Soal yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi yang dicapai peserta didik.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Soal disajikan dengan lengkap dan berbentuk pertanyaan yang dipahami peserta didik.	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Valid
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Materi yang disajikan lengkap dan utuh.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Materi dapat dipelajari hingga tuntas.	4	4	5	3	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid

Kesesuaian materi yang disajikan dengan kebutuhan yang ada.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Rata-Rata V									0,90	Sangat Valid

Berdasarkan analisis hasil validasi yang diberikan oleh validator, dapat diketahui nilai validasi aspek materi secara umum adalah 0,90 dengan kategori *sangat valid*. Pada aspek ini tidak ada komentar ataupun saran perbaikan dari validator sehingga tidak ada yang perlu direvisi.

2) Deskripsi Data Validasi Aspek Bahasa

Data validasi yang diperoleh dari tiga orang validator dikaji dari aspek kelayakan materi yang ada pada media pembelajaran berbasis *wordwall* yang telah dirancang. Dari nilai yang diberikan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Data Validasi Aspek Bahasa

Pernyataan	Penilaian			S1	S2	S3	ΣS	N (C-1)	V	Ket.
	V1	V2	V3							
Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Bahasa yang digunakan komunikatif.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Istilah yang digunakan dalam media adalah istilah umum dalam pembelajaran.	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	Sangat Valid
Rata-Rata V									0,89	Sangat Valid

Berdasarkan analisis hasil validasi yang diberikan oleh validator, dapat diketahui nilai validasi aspek bahasa adalah sebesar 0,89 dengan kategori “sangat valid. Dari kriteria yang dinilai, pada kriteria penggunaan bahasa mendapat nilai 0,97 dengan kategori “sangat valid”, kriteria komunikatif mendapat nilai 0,92

dengan kategori “sangat valid”, kriteria istilah mendapat nilai 0,83 dengan kategori “sangat valid”.

3) Deskripsi Data Validasi Aspek Media

Data validasi diperoleh dari tiga orang validator dikaji dari aspek media pada media pembelajaran berbasis *wordwall* yang telah dirancang. Dari penilaian yang diberikan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Data Validasi Aspek Media

Pernyataan	Penilaian			S1	S2	S3	ΣS	N (C-1)	V	Ket.
	V1	V2	V3							
Kejelasan instruksi dan petunjuk penggunaan produk.	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	Sangat Valid
Kefektifan penggunaan produk tanpa bantuan produk lain.	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Valid
Kesesuaian produk dengan perkembangan IPTEK.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Kemudahan penggunaan produk didalam maupun diluar kelas.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Kemampuan produk dalam meningkatkan kemandirian belajar.	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Valid
Kesesuaian tulisan dengan bacaan pada audio.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Kemampuan produk dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Kemampuan produk mengakomodasi tiga gaya belajar (Audio, Visual, Audio Visual).	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Valid

Kemenarikan item yang ditampilkan.	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Rata-rata V									0,88	Sangat valid

Berdasarkan analisis hasil validasi yang diberikan oleh validator, dapat diketahui nilai validasi aspek media secara umum adalah 0,88 dengan kategori *sangat valid*. Kejelasan instruksi 0,83 dengan kategori *sangat valid* Kefektifan produk 0,83 dengan kategori *sangat valid* Kesesuaian produk 0,92 dengan kategori *sangat valid* Kemudahan penggunaan 0,92 dengan kategori “sangat valid” produk Kemampuan produk 0,83. dengan kategori *sangat valid* Kesesuaian tulisan dengan bacaan pada audio 0,92 dengan kategori “sangat valid” meningkatkan motivasi 0,92 dengan kategori *sangat valid* Kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran 0,92 dengan kategori *sangat valid* mengakomodasi tiga gaya belajar 0,83 dengan kategori *sangat valid* 0,92. dengan kategori *sangat valid*. Pada aspek ini tidak ada komentar ataupun saran perbaikan dari validator sehingga tidak ada yang perlu direvisi.

4. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahap revisi, penelitian dilanjutkan pada tahap implementasi. Media pembelajaran berbasis *wordwall* yang dikembangkan diujicobakan kepada 21 orang siswa pada kelas V SDN 06 Tanjung Alam Dan 26 orang siswa pada kelas V SDN 08 Tanjung Alam. Hasil implementasi kepada siswa diukur dengan menggunakan angket yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 1 Tabel 4.5 Deskripsi Data Tahap Implementasi

Kriteria Subjek	Media	Materi	Kemanfaatan
Interval	0,86	0,87	0,71
Keterangan	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Praktis

Berdasarkan tabel diatas, pada setiap kriteria mendapat nilai yang terkategori sangat praktis. Pada kriteria tampilan media pembelajaran berbasis *wordwall* mendapat perolehan nilai 0,86 kriteria penyajian materi dengan nilai 0,87, dan kriteria kemanfaatan media pembelajaran berbasis *wordwall* mendapat nilai 0,71. Pengkategorian hasil praktikalitas berdasarkan yang tercantum pada tabel 3.3 dimana nilai dengan interval 0,21 – 0,40 terkategori kurang praktis, interval 0,41 – 0,60 terkategori cukup praktis, interval 0,61 – 0,80 terkategori praktis, dan interval 0,81 – 1,00 terkategori sangat praktis. Dengan kata lain, media pembelajaran berbasis *wordwall* sangat menyenangkan dan mudah digunakan.

Table 2 Tabel 4.4 Deskripsi Data Tahap Implementasi

Kriteria Subjek	Media	Materi	Kemanfaatan
Interval	0,93	0,95	0,93
Keterangan	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas, pada setiap kriteria mendapat nilai yang terkategori sangat praktis. Pada kriteria tampilan media pembelajaran berbasis *wordwall* mendapat perolehan nilai 0,93 kriteria penyajian materi dengan nilai 0,95, dan kriteria kemanfaatan modul mendapat nilai 0,90. Pengkategorian hasil praktikalitas berdasarkan yang tercantum pada tabel 3.3 dimana nilai dengan interval 0,21 – 0,40 terkategori kurang praktis, interval 0,41 – 0,60 terkategori cukup praktis, interval 0,61 – 0,80 terkategori praktis, dan interval 0,81 – 1,00 terkategori sangat praktis. Dengan kata lain, media pembelajaran berbasis *wordwall* sangat menyenangkan dan mudah digunakan.

5. Tahap Evaluasi

Setelah dilaksanakannya tahap *analyze, design, develop, dan implement*, maka kegiatan penelitaian dilanjutkan dengan evaluasi sebagai langkah akhir. media pembelajaran berbasis *wordwall* telah melewati tahap implementasi, pada tahap ini subjek. Namun, karena keterbatasan waktu peneliti tidak melakukan tahap evaluasi pada pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* ini.

B. PEMBAHASAN

1. Kebutuhan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar.

Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa serta guru dalam pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Mengacu pada pemikiran kognitif Piaget dalam Upton (2012) pemikiran anak-anak usia Sekolah Dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional, yaitu masa dimana aktifitas mental anak terfokus pada obyek-obyek yang nyata atau pengalamannya. Ini berarti anak usia Sekolah Dasar ini sudah memiliki kemampuan untuk berfikir melalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Anak usia Sekolah Dasar ini juga dapat mempertimbangkan secara logis hasil dari sebuah kondisi atau situasi serta tahu beberapa aturan seperti penjumlahan, pengurangan, penggandaan, mengurutkan sesuatu secara berseri dan mampu memahami operasi dalam jumlah konsep, seperti 5×630 . Dalam upaya memahami alam sekitarnya, mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indra, karena ia mulai memiliki kemampuan untuk membedakan yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Karakteristik perkembangan kognitif peserta didik dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Perkembangan Kognitif Masa Kanak-kanak Awal : Masa kanak-kanak awal mulai dari sekitar usia 2 sampai 7 tahun, sebagai tahap pra-

operasional, karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis (Upton, 2012).

- b. Perkembangan Kognitif Masa Kanak-kanak Akhir : Masa kanak-kanak akhir dari sekitar usia 8 sampai 11 tahun, pemikiran anak-anak usia Madrasah disebut pemikiran Operasional Konkrit artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek peristiwa nyata atau konkrit. Masa ini berlangsung pada masa kanak-kanak akhir. Dalam keadaan normal, pada periode ini pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur. Jika pada periode sebelumnya, daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang ke arah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingatnya menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar dan mulai mampu berfikir secara abstrak.

Berdasarkan uraian di atas sejalan dengan temuan peneliti pada tahap analisis siswa yang duduk di kelas V Sekolah Dasar di era digital ini menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap teknologi, namun mengalami kesulitan memahami konsep abstrak seperti Asmaul Husna. Oleh karena itu, diperlukan media yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan mereka. Guru juga memerlukan alat pembelajaran yang fleksibel dan mudah digunakan. Hasil analisis kurikulum memastikan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* mendukung kompetensi inti dan dasar, khususnya pada topik "Lebih Dekat dengan Nama-Nama Allah". Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai aktivitas interaktif menjadi landasan utama dalam mendesain media yang menarik dan mendukung proses belajar mengajar.

2. Rancangan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Media ini dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel. Proses pembuatan melibatkan langkah-langkah sederhana yang memungkinkan guru dengan

kemampuan teknis dasar tetap dapat menggunakannya. media pembelajaran berbasis *wordwall*, seperti "Gameshow Quiz," dirancang untuk mendorong siswa aktif dan memberikan umpan balik langsung. sebagai instrumen evaluasi pembelajarandi Sekolah Dasar. Pada langkah awal harus menentukan capaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dengan adanya analisis materi dan capaian tujuan yang ditentukan soal yang akan dibuat akan lebih terarah untuk peserta didik. Pentingnya menentukan capaian pembelajaran karena capaian pembelajaran merupakan prosedur kerja yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk lebih terarah dengan baik (Jultri, 2020). Apabila capaian pembelajaran sudah ditentukan, langkah selanjutnya pembuatan kisi-kisi soal yang akan dibuat sesuai dengan yang ingin dicapai yaitu sebanyak 25 soal dengan gaya soal pilihan ganda. Penentuan jumlah soal harus ditentukan sesuai dengan kebutuhan dan juga mencakup pada capaian pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik terkait materi.

Apabila soal sudah dibuat, selanjutnya masuk ke google dan masuk pada "website *wordwall*". Buat pertanyaan dan juga sudah menentukan mata pelajaran juga akan muncul pilihan model tes, dan pilih model tes ganda. Pada tes ganda tersebut juga memasukan gambar yang sesuai dengan pertanyaan. Setelah semuanya sudah dipilih bisa untuk memasukan pertanyaan yang telah dirancang yang sesuai dengan kisi-kisi. Pertanyaan yang telah dibuat juga langsung ditentukan jawaban dan kemudian penentuan waktu persoalnya. Jadi, software utama yang dibutuhkan dalam perancangan instrumen evaluasi adalah aplikasi website dan hardware yang digunakan berupa smartphone atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi.

3. Validitas dari media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar.

Validasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat sejauh mana ketepatan dari intrumen pengukuran dalam menjalankan fungsi ukurnya. Validasi merujuk pada aspek ketepatan dan Kecermatan hasil pengukuran (Studi et al, 2017).

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran berbasis *wordwall* diuji validitasnya oleh tiga validator ahli, meliputi aspek materi, bahasa, dan media. Hasil validasi menunjukkan kategori *sangat valid* dengan skor rata-rata 0,89-0,92. Validator menyatakan bahwa media ini sudah layak digunakan tanpa revisi besar, namun disarankan untuk menambahkan konten agar lebih komprehensif. Proses revisi dilakukan sesuai masukan validator, sehingga media dapat memenuhi standar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

4. Praktikalitas media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar

Menurut Agustyaningrum dalam (Maskar & Dewi, 2020) ukuran praktikalitas produk diukur dari mudah atau praktis suatu produk yang dibuat dalam penyajiannya. Maka, dengan praktikalitas peneliti dapat melihat mudah atau praktisnya suatu produk.

Implementasi media pembelajaran berbasis *wordwall* dilakukan di dua sekolah dasar, dengan total responden 47 siswa. Hasil praktikalitas menunjukkan media ini sangat efektif dan diterima dengan baik oleh siswa. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, yang terlihat dari partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan tanggapan positif, meskipun beberapa kendala teknis seperti akses internet tetap menjadi tantangan. Media ini terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, yang didukung oleh hasil angket praktikalitas dengan nilai rata-rata 0,93 (sangat praktis).

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *wordwall* diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi yang abstrak seperti Asmaul Husna. Guru juga membutuhkan media yang fleksibel, mudah digunakan, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Yang dirancang dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, dan pencarian kata, menggunakan teknologi berbasis web. Media ini dikembangkan dengan mengintegrasikan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa yang menyukai pembelajaran berbasis teknologi.
2. Tahap desain ini terdapat rancangan pembelajaran yang dibuat berdasarkan hasil analisis yang bertujuan untuk pembelajaran, pembuatan kerangka materi, serta pemilihan metode, media, dan alat evaluasi yang akan digunakan. Pada tahap desain ini juga di desain fitur-fitur dalam website *wordwall Match up, Quiz, Random Wheel, Open the box, dan Find match. Group sort, Random cards, Matching Pairs, Missing word. Unjumble, Anagram, Gameshow Quiz, Labelled Diagram. Whack-a-mole, Wordsearch, Maze chase, Crossword, dan Airplane*, fitur-fitur ini dirancang untuk mendukung berbagai kebutuhan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
3. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* sangat valid. Aspek materi, bahasa, dan media mendapatkan penilaian tinggi dari validator, membuktikan bahwa media ini memenuhi standar pendidikan dan layak digunakan tanpa revisi besar.
4. Implementasi media pada siswa kelas lima menunjukkan bahwa media ini meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Dengan demikian,

tantangan seperti keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah dan kebutuhan pelatihan bagi guru dapat diatasi dengan baik.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *wordwall* untuk materi PAI lainnya dan kombinasikan dengan metode pembelajaran interaktif, seperti diskusi kelompok atau simulasi, untuk memperkaya pengalaman belajar.
2. Pelatihan rutin kepada guru sebagai pengoptimalan penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* serta tingkatkan fasilitas teknologi seperti perangkat komputer dan koneksi internet di sekolah.
3. Evaluasi berkala sebagai penyempurnaan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall*, serta libatkan orang tua melalui komunikasi aktif untuk mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdel, Dedik, Junaidi dkk. (2021). *Media pendidikan matematika*. Perusahaan Penerbitan Muhammad Zaini Aceh.
- Aeni, A. N, J. A. Juneli, E. Indriani, I. N. Septiyani, and R. Restina. (2022). Penggunaan E-Book Kijubi (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):1214–22
- Aidah Nur, Nurafni, 2022, *Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia*.
- Ambier, Nzowardi. (2016). *Media dan sumber belajar*. Jakarta: Kencana
- Aribowo, E. K. (2021). Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai Dari Quiz, Wordsearch, Hingga Anagram. Erickunto.Com
- Ayatullah, 2020, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara*, *Jurnal Pendidikan Dan Sain*, STIT Palapa Nusantara Lombok NTB
- Baba, Sisib. (2020) *Mengembangkan metode pembelajaran: Konsep dan penerapan metode pembelajaran bagi guru di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Prenada Media. Al-Imam, Ramin,
- Daniyati Ani dkk, 2023, *Konsep dasar Media Pembelajaran, journal Of Studens Research Vol 1No 1, STAI DR KHEZ Muttaqien*, purwakarto
- Daryanto (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Dwi Rahmawati, A. (2019). *PERSPEKTIF ABUDDIN NATA Aida Dwi Rahmawati. TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1), 1–24. <https://doi.org/10.21274/taalum.2019.7.1>.
- Effendi, D., and Achmad, W. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21.*” Pp. 125–29 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Palembang: Program Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Palembang.

- Fadila Ninik Uswatun, 2020, *Media Pembelajaran Defenisi, Manfaat dalam pembelajaran,*
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi.
- Gamayanti, Z. (2021). Wordwall „Solusi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Yang Lebih Interaktif. Retrieved (<https://hightechteacher.id/wordwallsolusi-untuk-pembelajara-jarak-jauhyang-lebih-interaktif/>).
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional media and technology for learning*, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Huda, Mulyatiningsih, 2016, *Pembelajaran Berbasisi Multimedia Dam Pembelajaran Konvensional*. Jurnal Pendidikan. VOL 10, NO 1, 125-146
- Istiqlal, Abdul. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Julita; P., & Pebria, D. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital*. Journal of Educational Lering and Innovation 2(2):227–39
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row.
- Levy, M., & Linz, D. G. (1985). *Visual Communication and Education: Theory and Practice*. London: Routledge.
- Masrouf, Mostafa, Rahmi, dkk. (2020). *Media pendidikan*. Kami menulis fondasinya
- McNo, A. (1954). *Audio-Visual Aids to Education*. New York: McGraw-Hill.
- Nafia Wafiqni, Fanny Mestyana Putri, 2021, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1*, UIN Jakarta, Tangerang.
- Morissan, 2012, *Mtode Penelitian Survei*, Kencana, PT Fajar Inter Pratama Mandiri, Jakarta

- Novyanti; Happy Indira Dewi; Widia Winata, 2021, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah, Jakarta.*
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif (N. M. Nisak (ed.)).* UMSIDA Press.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema IndahnyaKebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu,5(5), 40934100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Rahmadi, I. F. (2019). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21.* Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(1), 65–74.
- Ramayulis, 2005, *Metodologi Pendidikan Agama Islam,* Kalam Mulia, Jakarta
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia
- Rownty, W. R. (1995). *Teaching with Technology: The Role of Media in Education.* London: Kogan Pag
- Rusmana, M. A., dkk. 2020. *Pengembangan Pembelajaran PAI Di Era Digital.* Banyumas: Amerta Media.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi.* 4(April), 195–199.
- Siti Faizatun Nissa¹, Novida Renoningtyas, 2021, *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,* IAIN Salatiga, Indonesia.
- Sudjana, N & Rivai, A. 1992. *Media Pembelajaran.* Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.

Sukerman, dkk. (2020). *Pengantar Media Pendidikan: Landasan Penulisan*. Bandung. Penerbit CV. Sinar Baru

Sumaryanto, 2021, *Teori tes Klasik & Teori tes respon Butir*, CV Convident, Jabar

Yasri, R. A., Ambiyar, A., and Mulianti, M. (2019). *Penerapan Video Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Shield Metal Arc Welding*. Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan, Vol.2, Nomor,1. 214-234