

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada Materi Membiasakan Pola Hidup Sederhana dan Menyantuni Dhuafa Kelas XII di Darul Ulum Palangkaraya

Anya Dani Kinasih¹, Annisa², Muhammad Khair³, Abdul Azis⁴
^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negri Palangka Raya
Email: anyadhany15@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 20, 2024
Revised September 26, 2024
Accepted September 29, 2024

Keywords:

Learning Media,
Learning Development,
Wordwall

ABSTRACT

This article discusses the development of Wordwall-based learning media on the material of getting used to a simple lifestyle and supporting the poor in class XII MA Darul Ulum Palangkaraya. Wordwall is a platform that allows the creation of interactive activities, such as quizzes and games, to increase student engagement. This research uses the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate) to design effective media. Qualitative research methods are applied using data analysis techniques through interviews, observation and document analysis. The research results show that Wordwall-based media has succeeded in attracting students' interest and increasing their understanding of a simple lifestyle and the importance of supporting the poor. Students report increased motivation and active participation in learning. These findings indicate that the use of interactive media such as Wordwall can be an effective strategy in delivering character education material. This research recommends the application of innovative learning media to support more interesting and meaningful learning in the classroom.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 20, 2024
Revised September 26, 2024
Accepted September 29, 2024

Keywords:

Media pembelajaran,
Pengembangan Pembelajaran,
Wordwall

ABSTRACT

Artikel ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi membiasakan pola hidup sederhana dan menyantuni dhuafa di kelas XII MA Darul Ulum Palangkaraya. *Wordwall* adalah platform yang memungkinkan pembuatan aktivitas interaktif, seperti kuis dan permainan, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) untuk merancang media yang efektif. Metode penelitian kualitatif diterapkan dengan teknik analisis data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *Wordwall* berhasil menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang pola hidup sederhana dan pentingnya menyantuni dhuafa. Siswa melaporkan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi strategi efektif dalam menyampaikan materi pendidikan karakter. Penelitian ini merekomendasikan penerapan media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna di kelas.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Anya Dani Kinasih
Institut Agama Islam Negri Palangka Raya
Email: anyadhany15@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran penting dalam membangun kepribadian dan karakter siswa. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam kaitannya dengan tujuan ini, pendidikan agama di sekolah diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai moral, seperti tema pembelajaran pada kesederhanaan dan kepedulian terhadap kaum dhuafa.

Namun, salah satu tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah metode pengajaran yang masih bersifat monoton atau konvensional, sehingga kurang menarik minat dan motivasi siswa. Media pembelajaran yang tidak interaktif sering membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman materi secara lebih menarik dan interaktif, agar siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses belajar.

Aplikasi *Wordwall*, sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi

pada abad 21, dan dapat menjadi solusi untuk dapat meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar antara siswa dan guru. Seperti yang diterangkan oleh (Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layinginnati, 2023) *Wordwall* adalah sebuah platform web yang menyediakan berbagai kuis yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. *Wordwall* juga berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Agung Arimbawa, 2021).

Adapun (Turohmah et al., 2019) menjelaskan bahwa *Wordwall* dibuat untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, dan *Wordwall* pun memungkinkan guru dapat membuat permainan edukatif, latihan soal, dan aktivitas lain yang dirancang secara kreatif dan interaktif. *Wordwall* juga sebuah media pembelajaran yang bukan hanya ditampilkan atau dilihat tetapi juga harus digunakan. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran berlangsung (Turohmah et al., 2019).

Dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* guru dapat menuangkan kreativitasnya dalam bentuk media pembelajaran, misalnya kuis online dan game edukasi lainnya. Kuis merupakan bentuk tes lisan maupun tulisan yang dikemas dengan singkat. Karena kuis dalam *Wordwall*

diakses secara online maka disebut kuis online (Inayati et al., 2023).

Dalam laman wordwall tersedia contoh-contoh yang sangat beragam, dan hasil dari setiap kreasi ini dapat digunakan oleh pengguna *wordwall* yang baru memulai menggunakan. Hal ini menjadi sebuah kemudahan bagi pengguna baru khususnya guru dalam mengembangkan pembelajaran dan memanfaatkan media ini dengan kreatif dan inovatif untuk pembelajaran dikelas (Mujahidin et al., 2012).

Melalui media pembelajaran yang berbasis game ini akan menarik antusiasme dari peserta didik sehingga motivasi belajar pada peserta didik kelas XII dapat meningkat. Maka dari itu, penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Qur'an Hadist bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini menawarkan berbagai aktivitas permainan edukatif, seperti kuis dan permainan yang dapat diakses dengan mudah, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Membiasakan Pola Hidup Sederhana Dan Menyantuni Dhuafa pada mata pelajaran Qur'an Hadist. Melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian ini akan melibatkan analisis kebutuhan siswa, desain media pembelajaran, serta evaluasi terhadap implementasi media tersebut di kelas. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di lingkungan pendidikan Islam.

Metode

Penelitian ini dilakukan di MA Darul Ulum Palangka Raya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dan di buat dalam Pendidikan dan pembelajaran. (Dr. Arif Rachman, Dr. E. Yochanan, 2024) R&D yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (Four-D dengan model pengembangan system dari Luther Sutopo. Model Pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Dessiminate* (Penyebaran) (Fayrus & Slamet, 2022).

Pada tahap *define*, peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, dan target peserta didik. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi kebutuhan pembelajaran, yaitu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Peneliti juga melakukan identifikasi pada lingkungan pembelajaran, yaitu mengidentifikasi ketersediaan teknologi dan dukungan lain yang diperlukan dalam pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan pengembangan kuis berbasis game edukasi yang akan digunakan pada pembelajaran.

Pada tahap *desain*, peneliti mulai merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* dengan menyusun format, struktur konten, dan desain antarmuka yang ramah pengguna.

Pada tahap *Development* peneliti mengembangkan prototipe dari media pembelajaran yang akan dirancang.



Sedangkan pada tahap *Dessiminate*, media pembelajaran *Wordwall* yang telah dikembangkan akan diuji coba pada salah satu lembaga pendidikan di kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya dan disebarluaskan untuk digunakan oleh guru mata pelajaran sebagai media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data validasi dalam pengembangan ini adalah teknik angket. Menurut (Nihayatus Sa'adah, 2020) angket adalah beberapa pernyataan yang diberikan kepada responden dalam bentuk tertulis. Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi.

Validator terdiri dari 2 ahli yaitu ahli Media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* bapak Slamet Riyadi M. Kom dan ahli materi membiasakan pola hidup sederhana dan menyantuni dhuafa pada mata pelajaran Qur'an Hadist yaitu ibu Dr. Noorazmah Hidayati S, Pd., M. Hum. Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data Kualitatif dalam penelitian ini adalah data hasil validasi ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah konversi data kualitatif menjadi nilai kuantitatif berdasarkan aturan pemberian skor yang digunakan. (lihat **Tabel 1**).

Tabel 1. Aturan Pemberian skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju Sekali (SSS)	5
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Skor yang diperoleh dari validasi ahli materi dan validasi ahli media dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun

skala kelayakan yang digunakan disajikan pada **tabel 2**.

Tabel 2. Skala kelayakan media pembelajaran

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Sumber. (Inayati et al., 2023)

Hasil angket validator media aplikasi *wordwall* dan validator materi pada materi membiasakan pola hidup sederhana dan menyantuni dhuafa, memperoleh nilai rata rata persentase kelayakan sebesar 61 % dan 72% yang berada pada skala antara 61% - 80% dengan kategori “Layak”.

Hasil

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka terkumpul data dari hasil wawancara, observasi, implemtasi dan dokumentasi terkait pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada materi membiasakan pola hidup sederhana dan menyantuni dhuafa kelas XII di MA Darul Ulum Palangka Raya.

Pembahasan

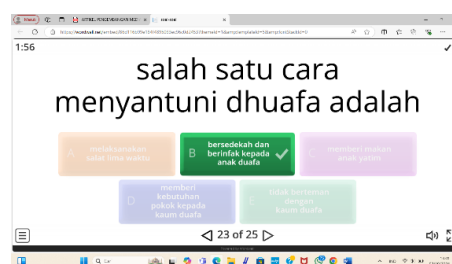
Hasil *Define* (Definisi) menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran Qur'an Hadist, seperti rendahnya motivasi belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional yang dimana dari hasil wawancara oleh guru mata pelajaran tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan media video yang dianggap monoton dan kurang menarik. Hal ini mengakibatkan kurang tertariknya peserta didik dalam pembelajaran, ditambah banyak siswa

masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Qur'an Hadist. Selain itu, peneliti juga mengkaji kebutuhan siswa dan guru terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

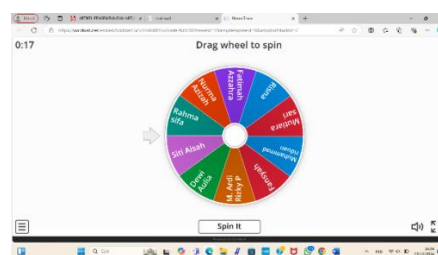
Hasil *Design* (Desain) Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* dengan menyusun format, struktur konten, dan desain. Pada tahap ini juga peneliti memilih template yang tersedia pada aplikasi *wordwall*. Media kuis berbasis game yang telah dirancang dan dikembangkan untuk 1 kali pertemuan. Peneliti juga menyusun konten Qur'an Hadist yang akan diintegrasikan ke dalam *Wordwall*. Desain media pembelajaran dipertimbangkan untuk menarik dan mudah diakses oleh siswa, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan perancangan pada media yang akan dikembangkan, meliputi: Menentukan media yang akan dikembangkan yaitu media berbasis aplikasi *wordwall*, media ini dipilih karena *wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan dan aktifitas interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, dan aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam aktivitas dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan karna media *wordwall* ini mudah diakses di berbagai perangkat, maka dari itu peneliti memilih aplikasi tersebut karna dapat mengajarkan materi qur'an hadist dengan cara lebih modern dan menarik. Membuat isi konten terdiri dari template *Spin the wheel* yaitu absen nama-nama siswa dan Soal-soal quiz yang terdiri dari template *Quiz* dan *Open the box*. Dalam hal ini untuk menentukan metode pembelajaran yaitu menggunakan model *game based leaning* dengan menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai media nya. Maka dengan melakukan rancangan secara terstruktur pada tahap ini, diharapkan

pengembangan media selanjutnya dapat berjalan dengan baik.

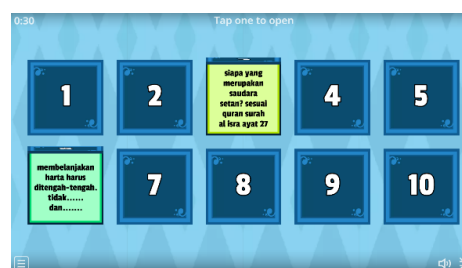
Hasil *Development* (pengembangan) Pada tahap ini adalah peneliti mengembangkan prototipe dari media pembelajaran yang dirancang. Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk melalui aplikasi *Wordwall*. Tahap pertama memasukan nama-nama siswa ke template *spin the wheel* (Gambar 2) yang akan digunakan sebagai penunjang game edukasi ini, tahap kedua ialah memasukan soal-soal dan jawaban yang telah disajikan dalam buku LKS Qur'an Hadist ke template *quiz* (Gambar 1). Tahap ketiga peneliti membuat soal-soal yang masih berhubungan dengan materi sebagai game babak final setelah quiz yaitu template *open the box* (Gambar 3).



Gambar 1. Penyajian Soal Pada Tema Template *Quiz*.



Gambar 2. Tampilan template *spin the wheel*



Gambar 3. Tampilan template *open the box*

Selanjutnya Pada Tahap ini kemudian Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan model *game based learning* dimana Pada tahap awal peneliti memperkenalkan media aplikasi *wordwall* kemudian para siswa terlihat antusias menerima pembelajaran aplikasi berbasis *wordwall* tersebut maka Pembelajaran pun dimulai dari *spin the wheel* absen nama-nama siswa setelah itu masuk ke Quiz bergantian menjawab pertanyaan yang telah disediakan sesuai urutan nama yang telah di spin, siswa yang berhasil menjawab pada game quiz maka di persilahkan menjawab pertanyaan di *open the box*. Terakhir ditemukan pemenang dan memberikan penghargaan pada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan pada game tersebut.

Hasil *Disseminate* (Penyebaran) Pada tahap ini, media pembelajaran *Wordwall* yang telah dikembangkan dan diuji coba disebarluaskan melalui link. Terbukti dari guru mata pelajaran Qur'an Hadist yang menerima media tersebut dengan baik dan meminta para peneliti untuk melakukan penyebarluasan media *wordwall* pada kelas peminatan Hadist di MA Darul Ulum tersebut. Peneliti juga memonitor bagaimana penerimaan media ini oleh siswa dan guru, serta mengukur efektivitasnya dalam jangka waktu tertentu.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran terbaru berupa aplikasi berbasis *Wordwall* yang inovatif dan menarik untuk materi membiasakan pola hidup sederhana dan menyantuni dhuafa pada mata pelajaran Qur'an Hadist di MA Darul Ulum Palangka Raya. Meskipun demikian, terdapat

beberapa tantangan yang dihadapi selama proses pengembangan dan implementasi, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya. Namun, dengan berbagai upaya yang dilakukan, media pembelajaran ini dapat diimplementasikan dengan baik dan memberikan hasil yang cukup memuaskan. Peneliti menggunakan metode *Research and Development* dengan model 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu *Define, Design, Development, Dessiminate* untuk mengembangkan media tersebut dan tahapan demi tahapan telah dilaksanakan.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran terbaru dan interaktif berupa aplikasi *wordwall* yang sesuai dengan tujuan awal peneliti. Diharapkan produk ini mampu diimplementasikan dengan baik sebagai penunjang motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran Qur'an Hadist di sekolah tersebut kedepannya.

Daftar Pustaka

- Agung Arimbawa, G. P. (2021). *Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi*. 2, 324–332.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 77–82.
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layinginnati. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di



- Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nihayatus Sa'adah. (2020). Analisis Validasi Pengembangan Angket Minat Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Matematika. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 624–627. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v5i1.702>
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2019). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(2), 52. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>