

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBANTUAN
WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PAI DI SD NEGERI 214
MUKTISARI KAB. LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



Diajukan oleh

YUYUN LESTARI

2102010045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO TAHUN AJARAN
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBANTUAN
WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PAI DI SD NEGERI 214
MUKTISARI KAB. LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



Diajukan oleh

YUYUN LESTARI

2102010045

Pembimbing:

1. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.
2. Ali Nahrudin Tanal, S.Pd.I., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO TAHUN AJARAN
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuyun Lestari

NIM : 2102010045

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 17 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,


 METARAI TEMPA
 212559150

Yuyun Lestari

NIM 2102010045

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* pada Pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara yang ditulis oleh Yuyun Lestari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010045, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 15 Januari 2026 M bertepatan dengan 26 Rajab 1447 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Palopo, 26 Januari 2026

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	(<i>Hasriadi</i>)
2. Dr. Hj. St. Marwiyah, S.Ag.	Penguji I	(<i>Marwiyah</i>)
3. Muh. Agil Amin, S.Pd.I, M.Pd.	Penguji II	(<i>Agil Amin</i>)
4. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing I	(<i>Nilam</i>)
5. Ali Nahrudin Tanal, S.Pd.I., M.Pd.	Pembimbing II	(<i>Ali Nahrudin</i>)

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



...rman, S.S., M.Pd.
NIP 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



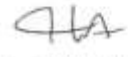
...Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

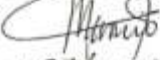
Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* Pada Pembelajaran PAI Di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara" yang ditulis oleh Yuyun Lestari 2102010045, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil dalam seminar hasil penelitian pada hari Selasa, 18 November 2025, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd
Ketua Sidang/Penguji
2. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag
Penguji I
3. Muh. Agil Amin, S.Pd., M.Pd.
Penguji I
4. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing I/Penguji
5. Ali Nahrudin Tanal, S.Pd.I. M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()

tanggal : 18 / 11 / 2025

()

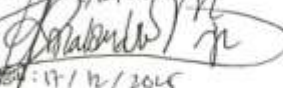
tanggal : 27 / 11 - 2025

()

tanggal : 3 / 12 / 2025

()

tanggal : 18 / 11

()

tanggal : 17 / 12 / 2025

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :

Hal :

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Yuyun Lestari
NIM	: 21 0101 004
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: "Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Wordwall Pada Pembelajaran PAI Di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara"

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag

Penguji I

()
tanggal 07/11/2025

2. Muh. Agil Amin, S.Pd., M.Pd.

Penguji I

()
tanggal 3/12/2025

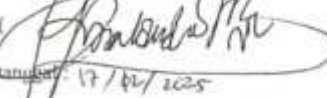
3. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing I/Penguji

()
tanggal 11/12/25

4. Ali Nahrudin Tanal, S.Pd.I. M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

()
tanggal 17/12/2025

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. karena atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* Pada Pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara” setelah melalui proses yang penuh rintangan. Salawat serta salam tak lupa pula penulis haturkan kepada Nabi yang mulia, Nabi yang agung, dan Nabi yang menjadi panutan, yakni Nabi Muhammad Saw. serta para keluarga, sahabat dan pengikutnya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada bidang Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, meskipun masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan dengan tulus dan ikhlas kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo. Dr, Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil rektor I Bidang Akademik dan pengembangan Kelembagaan UIN Palopo, Dr, Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil rektor II Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan UIN Palopo, dan Dr. Takdir, S.H., M.H. selaku Wakil rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama UIN Palopo.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil

Dekan I UIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II UIN Palopo, dan Dr. H. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah UIN Palopo.

3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.selaku pembimbing I dan Ali Nahrudin Tanal, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
5. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. selaku penguji I, dan Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi.
6. Dr. Sudirman, S.Ag., M.Pd.selaku Dosen Penasehat Akademik
7. Bungawati, S.Pd., M.Pd., Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I selaku tim validator yang telah memvalidasi produk yang telah penulis kembangkan.
8. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah

banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

10. Arli, S.Pd., selaku Kepala sekolah, Pendidik, dan para Staf SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara yang telah memberikan izin serta membantu penulis selama proses penelitian. Serta Peserta didik kelas V SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara yang dengan senang hati meluangkan waktu dan dapat bekerja sama dengan penulis dalam menyelesaikan penelitian.
11. Kedua orang tua penulis tercinta ayahanda Siono dan ibunda Surmalasari, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakan penulis. Mudah mudahan Allah Swt. mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.
12. Sahabat penulis, Widya, Helen, Aira, Elsi, Nur Kurniawati, Dian Fadilla, dan Sri Astuti yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini, serta Tim Dapur Dinda Amalia, Jasmine, Unnu, dan Rafika Zahra yang telah menjadi sahabat serta partner dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas bantuan, dukungan, saran yang telah kalian berikan selama proses penyusunan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt.
Aamiin.

Palopo, 1 Januari 2026

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	j	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	g	ge

ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>fathah</i>	a	a
ِ	<i>Kasrah</i>	i	i
ُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوْ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

حَوْلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā'marbūtah

Transliterasi untuk *tā'marbūtah* ada dua, yaitu: *tā'marbūtah* yang hidup atau atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍamma, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya

adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā'marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha (ha).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ـَـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَيْمَةٌ : *nu'ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-tasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (alif lam ma’rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْغُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِالله dīnullāh دِينُ اللهِ

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

B. DAFTAR SINGKATAN

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	: <i>subhānahūwata ‘ālā</i>
Saw.	: <i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
HR	: Hadis Riwayat
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
R&D	: Research and Development
QS.../...11	: QS. al-Mujadalah/58:11

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS TIM PENGUJI	vi
PRAKATA	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR AYAT.....	xxi
DAFTAR HADIS	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
B. Landasan Teori	15

C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	36
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi.....	74
C. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	80
RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. al-Mujadalah/58:11	2
Kutipan Ayat 2 Al-Qur'an surah An-Najm:39/53	23
Kutipan Ayat 3 Al-Baqarah/2:220	28

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Tentang Menuntut Ilmu	3
Hadis 2 Hadis Menyayangi Anak Yatim	30

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Materi	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Media	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Guru.....	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik	43
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	45
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	46
Tabel 3.8 Kriteria Gain Score	47
Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Informasi.....	50
Tabel 4.2 Validator Ahli Lembar Instrumen Penilaian	58
Tabel 4.3 Hasil penilaian Ahli Lembar Instrumen.....	59
Tabel 4.4 Validator Ahli Materi.....	60
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	60
Tabel 4.6 Validator Ahli Media	61
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media	61
Tabel 4.8 Data Praktikalitas Guru	64
Tabel 4.9 Data Praktikalitas Peserta Didik	65
Tabel 4.10 Analisis Data Peningkatan Minat Belajar	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Wordwall	21
Gambar 2.2 Tampilan Pembuatan Akun Wordwall	22
Gambar 2.3 Template Game Edukasi Wordwall.....	22
Gambar 2.4 Kerangka Pikir	33
Gambar 4.1 Tampilan Awal Wordwall	52
Gambar 4.2 Macam-Macam Template Wordwall	53
Gambar 4.3 Pendaftaran Akun Wordwall.....	53
Gambar 4.4 Beranda Awal Wordwall.....	54
Gambar 4.5 Template wordwall.....	54
Gambar 4.6 Tampilan memasukkan soal di wordwall.....	55
Gambar 4.7 Pengaturan penugasan wordwall.....	56
Gambar 4.8 Link wordwall yang di share ke peserta didik.....	56
Gambar 4.9 Tampilan mencari kata wordwall.....	57
Gambar 4.10 Penambahan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran.....	62
Gambar 4.11 Petunjuk Penggunaan	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Barcode Wordwall.....	81
Lampiran 2 Persuratan	82
Lampiran 3 Validasi Lembar Instrumen	85
Lampiran 4 Hasil Validasi Instrumen	87
Lampiran 5 Ahli Materi	88
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 7 Ahli Media.....	91
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	94
Lampiran 9 Lembar Angket Praktikalitas Untuk Guru.....	96
Lampiran 10 Hasil Angket Praktikalitas Untuk Guru.....	98
Lampiran 11 Lembar Angket Praktikalitas Untuk Peserta Didik	101
Lampiran 12 Hasil Angket Praktikalitas Untuk Peserta Didik	103
Lampiran 13 Lembar Angket Minat Belajar	105
Lampiran 14 Soal	109
Lampiran 15 Dokumentasi.....	111

ABSTRAK

Yuyun Lestari, 2025, “*Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Wordwall Pada Pembelajaran PAI Di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nilam Permatasari Munir dan Ali Nahrudin Tanal.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara masih berlangsung secara konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang tertarik, dan memiliki minat belajar yang rendah, khususnya pada saat kegiatan evaluasi. Media pembelajaran yang digunakan juga belum variatif dan guru belum memanfaatkan media digital seperti *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* edukasi berbantuan *Wordwall* yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan materi PAI, serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi tujuh tahapan model Borg and Gall. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara dengan melibatkan 14 peserta didik kelas V sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, serta angket validasi, kepraktisan, dan keefektifan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kevalidan, kepraktisan, dan gain score untuk melihat peningkatan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbantuan *Wordwall* berada pada kategori sangat valid dengan hasil validasi ahli materi sebesar 82% dan ahli media 84%. Media juga dinyatakan sangat praktis, dengan persentase kepraktisan sebesar 96% oleh peserta didik dan 94% oleh pendidik. Selain itu, media dinilai efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dengan kategori peningkatan yang tinggi. Dengan demikian, media *Wordwall* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PAI, khususnya pada materi menyayangi anak yatim.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Pendidikan Agama Islam, *Game Edukasi*

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Yuyun Lestari, 2025. *“Development of Wordwall-Assisted Educational Game Media in Islamic Religious Education (PAI) Learning at SD Negeri 214 Muktisari, North Luwu Regency.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Nilam Permatasari Munir and Ali Nahrudin Tanal.

The learning process of Islamic Religious Education (PAI) at SD Negeri 214 Muktisari, North Luwu Regency, is still conducted using conventional methods, causing students to be passive, less interested, and to have low learning motivation, particularly during evaluation activities. The instructional media used are also not varied, and teachers have not yet utilized digital media such as Wordwall in the learning process. This study aims to develop Wordwall-assisted educational game media that are engaging, interactive, and aligned with PAI learning materials, as well as to determine their validity, practicality, and effectiveness in increasing students' learning interest. This research employed a Research and Development (R&D) approach by adapting seven stages of the Borg and Gall model. The study was conducted at SD Negeri 214 Muktisari, North Luwu Regency, involving 14 fifth-grade students as trial subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires on validity, practicality, and effectiveness. Data were analyzed using validity analysis, practicality analysis, and gain score analysis to measure improvements in students' learning interest. The results showed that the Wordwall-assisted educational game media were categorized as highly valid, with material expert validation reaching 82% and media expert validation 84%. The media were also considered highly practical, with practicality scores of 96% from students and 94% from teachers. Furthermore, the media were proven effective in increasing students' learning interest, with a high level of improvement. Therefore, Wordwall media are suitable for use as an alternative instructional medium in Islamic Religious Education, particularly for the topic of caring for orphans.

Keywords: Instructional Media, Wordwall, Islamic Religious Education, Educational Games

Verified by UPB



الملخص

يويون ليستاري، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة ألعاب تعليمية بمساعدة منصة ووردوول في تعليم التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢١٤ موكتيساري، محافظة لولو الشمالية". الرسالة الجامعية، برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. إشراف: نيلام برماناساري منير، وعلي نهر الدين تنال.

لا يزال تعليم التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢١٤ موكتيساري بمحافظة لولو أوتارا يُنفَّذ بأسلوب تقليدي، مما يجعل المتعلمين أقل تفاعلاً، وضعيفي الاهتمام، ومنخفضي الدافعية نحو التعلم، خاصة أثناء أنشطة التقويم. كما أن وسائل التعليم المستخدمة غير متنوعة، ولم يَقم المعلمون بعد بالاستفادة من الوسائل الرقمية مثل منصة ووردوول في عملية التعلم. وتهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة ألعاب تعليمية بمساعدة منصة ووردوول تكون جذابة وتفاعلية ومتوافقة مع مادة التربية الإسلامية، بالإضافة إلى معرفة مستوى الصدق، والعملية، والفعالية في زيادة دافعية التعلم لدى المتعلمين. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير من خلال تكييف سبع مراحل من نموذج بورغ وغال. وتُنفَّذت الدراسة في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢١٤ موكتيساري بمحافظة لولو أوتارا، بمشاركة أربعة عشر متعلماً من الصف الخامس بوصفهم عينة للتجربة. وشملت تقنيات جمع البيانات الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة لقياس الصدق، والعملية، والفعالية. وتم تحليل البيانات باستخدام تقنيات تحليل الصدق، والعملية، ودرجة الكسب لمعرفة مستوى زيادة دافعية التعلم لدى المتعلمين. وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة الألعاب التعليمية بمساعدة منصة ووردوول تقع ضمن فئة عالية الصدق، حيث بلغت نتائج تقويم خبير المادة نسبة اثنين وثمانين في المائة، وخبير الوسيلة نسبة أربعة وثمانين في المائة. كما صُنِّفت الوسيلة على أنها عالية العملية، بنسبة ستة وتسعين في المائة من قِبل المتعلمين، وأربعة وتسعين في المائة من قِبل المعلمين. إضافة إلى ذلك، ثبت أن الوسيلة فعالة في زيادة دافعية التعلم لدى المتعلمين، مع مستوى تحسن مرتفع. وبناءً على ذلك، تُعد وسيلة ووردوول صالحة للاستخدام كبديل لوسائل تعليم التربية الإسلامية، خاصة في مادة العناية بالآيتام.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، ووردوول، التربية الإسلامية، الألعاب التعليمية

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar dalam rangka menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya siswa dengan cara mendorong serta memfasilitasi kegiatan belajar mereka.¹ Pendidikan adalah proses transformatif yang melibatkan modifikasi perilaku individu dan kelompok melalui pengajaran dan pendampingan. Pendidikan merupakan aspek kunci kebutuhan manusia dan menjadi tolak ukur kemajuan dan pertumbuhan suatu bangsa. Tujuan dari proses pendidikan adalah untuk menumbuhkan individu yang memiliki kecakapan intelektual dan nilai-nilai etika yang luhur. Pendidikan adalah proses peningkatan diri melalui perolehan pengetahuan ilmiah, diperkuat dengan pengulangan dan pemahaman teoritis. Pendidikan membimbing siswa dalam mengembangkan individualitas mereka dan mendorong peran mereka sebagai anggota masyarakat yang berkontribusi, yang pada akhirnya mengarah pada kesejahteraan dan kepuasan masyarakat.²

Pendidikan merupakan suatu bidang yang terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan zaman. Diantara faktor yang mempengaruhi kemajuan

¹ Muhammad Agil Amin, "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan Qs. Al- Ikhlas (112): 1-4," *Incare, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (2022): 365–75, <https://doi.org/10.59689/incare.v3i4.501>.

² Makmur Makmur dkk., "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam Di SMAN 2 Palopo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023): 161–70.

pendidikan adalah teknologi, khususnya teknologi digital. Pada era ini, teknologi berpengaruh besar pada proses pembelajaran.³

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk arah masa depan bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, kepada Allah Swt., berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis.⁴ Hal ini sebagaimana yang telah difirmankan Allah Swt dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah/58:11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.⁵

Quraish Shihab menyatakan dalam Tafsir Al-Mishbahnya, Allah Swt. tidak secara khusus menunjukkan dalam QS. Al-Mujadalah/58:11 bahwa Dia meninggikan derajat orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Namun Allah Swt. mengatakan bahwa orang berilmu memiliki kedudukan yang lebih baik daripada

³ Azizah Siti Lathifah, “Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 4, no. 1 (2024): 69–76.

⁴ Nur Alifha dan Andi Arif Pamessangi, “Implementasi Metode Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VIII SMPN 13 Palopo,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 14, no. 1 (2025): 51–57.

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jawa Barat: PT. Sygma examedia arkanleema, 2010). 534.

orang yang hanya beriman. Tidak disebutkannya istilah “mengangkat” dalam ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memainkan peran penting dalam meningkatkan derajat seseorang, yang berarti bahwa hanya ilmu pengetahuan saja dan bukan faktor lainnya yang dapat meningkatkan derajat tersebut.⁶

Ada dua jenis orang beriman yang dibedakan dalam ayat ini, yakni mereka yang beriman dan berperilaku secara baik. Derajat yang lebih tinggi pada kelompok kedua dikarenakan ajaran dan amal perbuatan mereka, baik yang tulis, diucapkan dengan lantang, atau ditunjukkan dengan contoh, disamping pengetahuan mereka. Hikmah yang disebutkan dalam ayat ini mencakup semua jenis pemahaman praktis dan bukan hanya pengetahuan agama.

Pendidikan memegang peranan sentral dalam membentuk kualitas dan karakter suatu bangsa. Bangsa yang maju dibangun melalui pendidikan yang bermutu, sehingga pendidikan menjadi topik penting untuk terus di evaluasi seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia.⁷ Hal ini selaras dengan hadis berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya :

“Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim.” (HR. Ibnu Majah).⁸

⁶ M. Quraish Shihab, “Tafsir al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur’an/M,” *Quraish Shihab*, 2002.hal.77-78

⁷ Mochammad Revandi Nordiansyah, “Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Menggunakan Media Flipbook Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Belajar Peserta Didik Kelas Viii SMP Muhmmadiyah 06 Dau-Malang-Diss,” *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2021.

⁸ Irwan Sutiawan & Lora Hamdarida, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam* (Guepedia, 2023).hal.12.

Yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah dari sahabat Anas bin Malik dan dishahihkan oleh Al-bani. Sanad hadits ini sahih, memperkuat kewajiban ini bagi setiap muslim untuk mencari ilmu, terutama ilmu agama yang bermanfaat, karena ilmu memudahkan jalan ke surga dan mengangkat derajat seseorang.⁹

Pembelajaran melibatkan berbagai elemen pendidikan, termasuk materi ajar. Materi ajar adalah sumber belajar utama yang mencakup data, tenaga pengajar, dan berbagai bentuk yang membantu peserta didik mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran.¹⁰ Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran merupakan hal penting yang harus manusia tempuh untuk menjadi manusia seutuhnya. Artinya seorang manusia yang menempuh pembelajaran tentu akan memiliki perbedaan dengan manusia yang tidak menempuh pembelajaran. perbedaan-perbedaan tersebut dapat dilihat melalui berbagai hal, baik melalui kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotor (skill / kemampuan) dari manusia tersebut. Salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik, khususnya di Sekolah Dasar adalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam diajarkan dari tingkat sekolah dasar

⁹ Abdurrohman, "Telaah Atas Sanad Serta Matan Hadis Keutamaan Menuntut Ilmu Dan Kontekstualisasinya Dalam Pemikiran Islam," *Jurnal Studi Keislaman* 1, no. 1.(2020)

¹⁰ Nurul Wahyuni, Adripen, And Susi Herawati, "Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Lectora Inspire 18 Pada Mata Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Man 2 Tanah Datar." *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 1:hal.26.(2020)

hingga perguruan tinggi. Di tingkat sekolah dasar, materi pokok pendidikan agama islam disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang terus maju dan berkembang pesat.

Dalam mendukung berjalannya suatu proses pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampai pesan/informasi dalam proses belajar mengajar agar memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dikarenakan dengan adanya media pembelajaran ini proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga peserta didik belajar merasa senang dan tidak jenuh.¹¹ Dengan bantuan media diharapkan peserta didik dapat menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal.

Salah satu media pembelajaran pendidikan agama Islam yang saat ini dapat digunakan dan merupakan hal yang baru pada pelajaran pendidikan agama Islam yaitu media pembelajaran yang berbentuk *game* edukasi *Wordwall*. Dimana *game* edukasi ini melibatkan interaksi yang lebih komunikatif antara media dengan peserta didik yang menggunakan. *Wordwall* ini merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan unsur interaktif atau fitur yang dapat membuat komunikasi dua arah atau multiarah.¹²

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 214 Muktisari

¹¹Ghofur, A. "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran PAI," *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1. no. 2. (2020)

¹²Jauhar S., dan Nur N., "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, *Global Journal Teaching Professional*, 1. no.3.(2022)

Kab. Luwu Utara, ditemukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru umumnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta pada saat akhir pembelajaran guru selalu melakukan evaluasi formatif dengan metode tulis dan lisan¹³. Penulis melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara, bahwa beliau belum pernah memanfaatkan *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam proses belajar sekarang ini guru sering mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara, bahwa peserta didik masih kurang menyukai pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama pada saat evaluasi pembelajaran peserta didik kurang tertarik, tidak memperhatikan, bosan, dan merasa capek untuk menulis kembali soal evaluasi beserta jawabannya melalui buku cetak.¹⁴

Dengan begitu penelitian ini mengarah pada pengembangan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan, yaitu *game* edukasi berbantuan *wordwall*. Media ini dirancang agar mendorong peserta didik lebih aktif selama pembelajaran. Melibatkan *game* dalam pembelajaran diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, menjadikan mereka lebih aktif, serta menumbuhkan semangat belajar yang lebih besar. Dengan demikian, pemanfaatan

¹³Observasi, di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara, Kamis, 24 Juli 2025

¹⁴Wawancara di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara. Kamis, 24 Juli 2025

media ini diharapkan akan berdampak positif pada peningkatan mutu proses belajar mengajar di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara.

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan adalah:

1. Bagaimanakah hasil pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara dengan menggunakan model *Borg and Gall*?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara?
3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara?
4. Bagaimanakah efektifitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara dengan menggunakan model *Borg and Gall*?

2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara?
3. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara?
4. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara?

D. *Manfaat Penelitian*

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Bagi peserta didik, dengan adanya media *game* edukasi ini diharapkan minat belajar peserta didik lebih meningkatkan lagi, sehingga pada akhirnya dapat mengembangkan daya pikirnya untuk menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran PAI.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan masukan atau wacana kepada guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat membantu pada pembelajaran pendidikan agama Islam menjadi pembelajaran yang lebih menarik.
3. Bagi penulis, sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu media pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Produk yang dihasilkan berupa media *game* edukasi berbantuan *wordwall*
2. Latihan soal-soal evaluasi yang disajikan dalam media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini berisi pertanyaan terkait materi menyayangi anak yatim yang telah disiapkan oleh pendidik.
3. Prosedur penggunaan yaitu menayangkan soal evaluasi berbantuan *wordwall* menggunakan laptop yang dihubungkan pada LCD.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Peserta didik akan lebih mudah melaksanakan evaluasi jika *game* edukasi berbantuan *wordwall* diterapkan dalam proses evaluasi pembelajaran dan membuat siswa tertarik serta tidak membuat bosan saat evaluasi pembelajaran.
 - b. Media *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik pada saat proses membantu guru menilai evaluasi pembelajaran peserta didik guna mengurangi kesalahan penilaian dan meningkatkan kualitas lingkungan kelas.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. *Game* edukasi berbantuan *wordwall* memiliki ketergantungan pada infrastruktur teknologi, seperti koneksi internet yang dapat menjadi kendala

utama terutama di daerah dengan akses terbatas.

- b. Peserta didik mengerjakan evaluasi berbantuan *wordwall* akan membantu meningkatkan semangat dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan guru di akhir materi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Penelitian Terdahulu yang Relevan*

Proses penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah lingkungan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan *game* edukasi berbantuan *Wordwall* untuk mengajarkan pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Lingkungan pembelajaran tersebut dirancang khusus dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi terkait menyayangi anak yatim. Bagian ini juga menyajikan ulasan terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini. Ulasan tersebut bertujuan untuk menyoroti kontribusi unik dari penelitian ini, sekaligus menunjukkan perbedaan signifikan antara penelitian ini dengan studi-studi terdahulu.

1. Nur Huda Sari melakukan penelitian pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar”. Dalam kajian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian pada penelitian ini yaitu desain pra-eksperimenta dengan pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Hasil uji hipotesis paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed). Sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik kelas lima sekolah dasar

yang berkaitan etika dan pendidikan agama islam.¹⁵

2. “Pengaruh Media Digital *Wordwall* Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” merupakan penelitian yang dilakukan oleh Eka Octavia pada tahun 2024. Penulis menggunakan mata pembelajaran IPS dan bentuk penelitian kuantitatif eksperimen semu dalam penelitian ini. Berdasarkan penelitian, terbukti bahwa media *wordwall* digital mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar di kelas IPS. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media *wordwall* digital efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas.¹⁶
3. “Pemanfaatan Media Permainan Edukatif *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” merupakan judul penelitian yang dilakukan oleh Nadhirotuz Zulfa pada tahun 2023. Tiga siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan mata pembelajaran matematika digunakan penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *games* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 2 Karanggitung. Dari hasil lembar observasi menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I memperoleh persentase 78% dengan kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 83,6% dengan kategori baik, dan pada siklus III mencapai 91% dengan

¹⁵ nur Huda Sari, “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar,” *At-Ta’lim : Kajian Pendidikan Agama Islam* 6, no. II (2024), <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attalim/article/view/721>.

¹⁶ Eka Octavia dan Rarasaning Satianingsih, “Pengaruh Media Digital Wordwall Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar,” *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)* 2, no. 1 (2024): 125–32.

kategori sangat baik.¹⁷

Pada tabel 2.1 ditampilkan perbandingan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya yang relevan :

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1.	Nama	Nur Huda Sari	Eka Octavia	Nadhirotuz Zulfa	Yuyun Lestari
2.	Judul Penelitian	Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar	Pengaruh Media Digital Wordwall Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.	Pemanfaatan Media Games Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Wordwall Pada Mata Pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari
3.	Tahun	2024	2024	2023	2025
4.	Model Pengembangan	Kuantitatif	Eksperimen	PTK	Borg and Gall
5.	Perbedaan Penelitian	- Jenis Penelitian yang dilakukan oleh Nur Huda Sari menggunakan penelitian kuantitatif - Penelitian ini berfokus	- Jenis penelitian yang digunakan oleh Eka Octavia adalah penelitian eksperimen dan penelitian ini	- Jenis penelitian yang dilakukan oleh Nadhirotuz Zulfa menggunakan penelitian tindakan kelas (	- Sedangkan pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) - Penelitian

¹⁷ Nadhirotuz Zulfah, "Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 1 (2023): 11–11, <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>.

		pada hasil belajar siswa	berfokus pada kemampuan berpikir kritis	(PTK) - Penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa	ini berfokus pada mata pelajaran pendidikan agama islam
			- Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS		- Penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa
6.	Persamaan Penelitian	- Sama-sama menggunakan wordwall - Sama-sama menggunakan pembelajaran pendidikan agama islam - Sama-sama di Sekolah Dasar	- Sama-sama menggunakan wordwall - Sama-sama di Sekolah Dasar	- Sama-sama menggunakan wordwall	- Menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall
7.	Kegiatan Uji Coba	Secara Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung

Tabel 2.1 diatas disimpulkan bahwa perbedaan penelitian ini dari tiga penelitian relevan yang diambil yakni penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* sedangkan ketiga penelitian sebelumnya berfokus pada motivasi belajar, hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik menjadi fokus utama. Aspek lain yang

temukan adalah adanya perbedaan dalam materi pembelajaran, lokasi penelitian, dan jenis penelitian yang dipakai. Adapun persamaan dari ke tiga penelitian relevan yaitu pada subjek penelitian dan sama-sama menggunakan *wordwall*.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media

Secara etimologis, “media” berakar dari bahasa Latin “medius”, yang dimaknai sebagai fasilitator ataupun penghubung pada proses transmisi pesan. Di sektor komunikasi, media berfungsi sebagai medium atau alat yang berfungsi mentransmisikan informasi dari sumber ke sasaran. Secara istilah, media mengacu pada alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses untuk mentransfer pesan atau informasi dari sumber ke tujuan. Dalam konteks pendidikan, media merupakan segala bentuk alat bantu yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan efektivitas belajar siswa. Para ahli berpendapat media dalam konteks pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima, serta merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa.¹⁸ Melalui media, seseorang dapat menyampaikan ide atau informasi tanpa harus melakukan kontak secara langsung dengan audiensnya. Sementara itu, media pembelajaran adalah perangkat fisik yang diterapkan dalam rangkaian pengajaran guna membantu penyampaian materi kepada peserta didik. Media merupakan bagian dari sumber

¹⁸ Risda Mustakim dkk., “Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam,” *Madaniya* 5, no. 3 (2024): 1007–12, <https://doi.org/10.53696/27214834.879>.

belajar yang dirancang agar informasi pembelajaran dapat dihadirkan langsung di sekitar peserta didik, sehingga mendorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Sumber belajar itu sendiri meliputi berbagai elemen pendukung, materi pelajaran, serta lingkungan belajar yang secara keseluruhan memiliki peran yang krusial dalam mendukung pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.¹⁹

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran krusial untuk mendukung terwujudnya belajar yang efisien di ruang kelas. Keberadaannya tidak hanya berperan sebagai alat bantu, melainkan bagian integral yang berperan strategis dalam perencanaan dan implementasi pembelajaran.²⁰ Beberapa fungsi utama media pembelajaran antara lain:

- 1) Sebagai salah satu sumber pembelajaran, media berfungsi menyampaikan materi dan informasi secara efektif kepada peserta didik. Dalam kondisi tertentu, media pembelajaran dapat mengambil alih sebagian peran guru dalam penyampaian materi ajar. Sebagai bagian dari komponen sumber belajar, media mencakup berbagai elemen dalam sistem pembelajaran, seperti

¹⁹Fatmawati Ramadani, St. Marwiyah, Arifuddin, "Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 95 Bulu," *Al Birru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no.2. (2024)

²⁰Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, ed. Firman, *Mata Kata Inspirasi* (Kabupaten Bantul, 2022), 1-14

pesan, peserta didik, materi, perangkat, metode, dan lingkungan belajar, yang secara keseluruhan berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar.

- 2) Fungsi semantik, lewat media peserta didik mampu memperluas kosakata spesifik, serta simbol-simbol komunikasi visual.
- 3) Fungsi manipulati, media dapat memanipulasi objek atau peristiwa, menyesuaikannya dengan kondisi dan tujuan pembelajaran. Misalnya, untuk memperlihatkan metamorfosis kupu-kupu menggunakan gambar, skema, atau video.
- 4) Fungsi psikomotorik, media membantu dalam pengembangan keterampilan fisik peserta didik, seperti keterampilan memasak, berbahasa, atau melakukan eksperimen di laboratorium.
- 5) Fungsi motivasi media dapat meningkatkan perhatian dan daya ingat peserta didik. Komunikasi yang menggabungkan unsur verbal dan visual terbukti meningkatkan daya ingat hingga 85%.²¹

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah menjadikan materi pembelajaran yang abstrak atau kurang jelas menjadi lebih nyata, serta informasi pembelajaran yang ditampilkan dengan menggunakan media yang tepat akan memberikan kesan yang lebih lama dan mendalam.²²

Secara garis besar, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting, di antaranya:

²¹Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*, Laksita Indonesia (Serang, 2019), 25.

²²Ervi Rahmadani, "Peningkatan Pengetahuan Tentang Tokoh Sejarah melalui Aplikasi Tiktok pada Peserta Didik," *Jurnal Nalar Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 50–55, <https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1.32781>.

- 1) Membantu menyajikan materi pelajaran secara lebih jelas sehingga tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal.
- 2) Memberikan solusi atas keterbatasan dalam hal waktu, tempat, tenaga, maupun kemampuan indera dalam proses pembelajaran.
- 3) Mendorong semangat belajar peserta didik dan memperkuat partisipasi aktif mereka dalam mengakses serta memanfaatkan sumber belajar secara langsung.
- 4) Memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan pembelajaran mandiri sesuai dengan potensi serta gaya belajar yang dimiliki, baik visual, pendengaran (auditori), maupun gerakan fisik (kinestetik).²³

Dari penjelasan diatas, jelas bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

d. Jenis-Jenis Media

Guru perlu mempertimbangkan media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Berikut adalah beberapa kategori media pembelajaran yang sering digunakan antara lain:

- 1) Media visual, menyampaikan informasi melalui indera penglihatan.
Contohnya gambar, foto, sketsa, poster, dan peta. Media ini tidak cocok digunakan oleh peserta didik tunanetra.

²³Juni Sahla Nasution Bintang Mahrani Abdullah, Miftahul Jannah, Yunita Azhari, "Konsep Media Pembelajaran Menyimak Di Kelas Tinggi," *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2(2024)

- 2) Media audio, menyampaikan pesan melalui suara, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik. Contohnya radio dan MP3. Media audio termasuk di antara bentuk media yang mendukung proses belajar secara menarik dan inovatif melalui stimulus pendengaran tanpa melibatkan unsur visual.
- 3) Media audio visual, mengintegrasikan audio dan visual. Contohnya televisi, DVD, dan film.²⁴ Untuk menyampaikan materi pembelajaran, alat audiovisual memanfaatkan kombinasi sensori visual dan auditori secara simultan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kemampuan peserta didik, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara optimal dan pembelajaran berlangsung lebih efektif.

2. *Game* Edukasi *Wordwall*

a. *Game* Edukasi

Definisi “*game*” pada kamus bahasa Indonesia adalah “permainan”. Permainan berkaitan dengan ide ketangkasan intelektual, juga dikenal sebagai permainan yang dapat dimainkan secara intelektual, yang dapat dilihat sebagai pengaturan untuk aksi pemain dan pengambilan keputusan, biasanya dalam suasana santai atau menghibur.²⁵

Game edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada pemainnya, baik itu game konvensional maupun *game*

²⁴ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, IAIN Antasari Press (Banjarmasin, 2012)

²⁵ Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (Medan, 2022) 5.

kontemporer dengan komponen edukasi. *Game* edukasi juga berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, berpikir, dan berinteraksi dengan lingkungan.²⁶

b. *Wordwall*

Salah satu media pembelajaran yang mendukung dan dapat membantu meningkatkan kreativitas dan minat belajar peserta didik adalah media pembelajaran berbasis *Wordwall*. yaitu aplikasi berbasis web yang pertama kali ditemukan oleh *Josh Smith*.²⁷ *Wordwall* adalah platform gamifikasi digital berbasis jaringan yang menawarkan penilaian dan permainan untuk membantu para guru dalam menilai pelajaran mereka. Sebuah program yang dibuat oleh *Visual Education Ltd.* dari Inggris ini sangat ideal bagi para guru yang ingin berkreasi dengan berbagai macam penilaian pembelajaran. Sebagai platform berbasis website, *wordwall* memberikan guru sebuah alat untuk membuat siswa tetap antusias, mencegah kebosanan selama proses evaluasi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.²⁸

Wordwall adalah aplikasi yang menarik dan terhubung dengan program pembelajaran. *Wordwall* yang secara khusus dibuat sebagai alat pendidikan, media, dan alat evaluasi yang menghibur, dapat digunakan untuk pembelajaran online dan offline pada semua jenjang pendidikan. Kesederhanaan tampilan *wordwall* serta

²⁶ Corie Mei Hellyana dkk., "Game Edukasi 'Perjalanan Si Koko' Sebagai Media Pembelajaran," *Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (2023): 88–96, <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>.

²⁷ Upit Hofifah & Mislan Mislan, "Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II" *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2, no.2 (2025): 42, <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720>

²⁸ Lovandri Dwanda Putra dkk., "Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar" *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 82, <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

berbagai fitur dan templat yang ditawarkan membuatnya lebih mudah digunakan oleh para pemula daripada program berbasis web lainnya.

Pengguna hanya perlu mengunjungi <http://Wordwall.net> untuk membuat sebuah kuis *wordwall*. Melalui link yang dibagikan guru, peserta didik dapat mengakses kuis dan menyelesaikan di laptop atau perangkat seluler mereka. Ketika menggunakan *wordwall* untuk mengimplementasikan penilaian pembelajaran, penting untuk diingat bahwa pengguna dapat menggunakannya mana saja dan tidak membutuhkan banyak ruang penyimpanan karena *wordwall* hanya perlu masuk ke situs web.²⁹



Gambar 2.1 Tampilan awal *Wordwall*

Panduan singkat dapat diperoleh dengan menggulir ke bawah dari tampilan awal *wordwall*. Pengguna harus terlebih dahulu membuat akun dengan mengeklik menu “Daftar” sebelum dapat membuat kuis. Pengguna kemudian akan diminta untuk memberikan informasi, dan setelah pendaftaran berhasil, mereka dapat langsung login.

²⁹ Ihfanti Fidya dkk., “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021, 219–27.



Gambar 2.2 Tampilan Pembuatan Akun *Wordwall*

Wordwall menyiapkan delapan belas template gratis dan jika pengguna melakukan upgrade, maka akan mendapatkan tambahan delapan belas template lainnya. Berikut adalah delapan belas fitur atau template games yang tersedia di *wordwall*:



Gambar 2.3 Template *Game* Edukasi *Wordwall*

Wordwall juga menyediakan berbagai contoh fitur yang dapat membantu pengguna baru mengembangkan kreativitas mereka. *Wordwall* dianggap sebagai media pembelajaran interaktif karena tampil dengan desain menarik, yang mampu meningkatkan kesenangan, minat, semangat, dan motivasi, sekaligus mengurangi kebosanan selama proses belajar.

Wordwall dapat diakses dengan mudah dan nyaman secara gratis, sehingga memudahkan proses pembelajaran bagi guru. *Wordwall* merupakan *game* edukasi yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan konten permainan dengan materi pembelajara dan mempermudah guru untuk membuat evaluasi pembelajaran berbasis *game* online tanpa perlu pengetahuan coding. *Wordwall* sangat ideal untuk membuat dan menilai tes pembelajaran.³⁰

Terdapat kelebihan dan kekurangan *wordwall* dalam proses pembelajaran, yakni sebagai berikut:

Kelebihan dari *wordwall* yaitu antara lain:

- 1) Memberikan system evaluasi pembelajaran yang efisien dan mudah dipahami bagi para peserta didik, baik di tingkat sekolah maupun di tingkat lanjut.
- 2) Siswa dapat menggunakan perangkat lunak wordwall, yang menawarkan model penugasan pada perangkat seluler mereka.
- 3) Dilengkapi dengan berbagai fitur yang fleksibel dan menarik, berbantuk permainan, dapat diterapkan di semua pembelajaran, membantu membangun karakter kerja sama, serta mudah untuk dilaksanakan.³¹
- 4) Bersifat kreatif.

Adapun kekurangan wordwall antara lain:

- 1) Membutuhkan koneksi internet jika penggunaannya menggunakan perangkat keras seperti handphone dan LCD

³⁰ Putti Larasati dkk., "Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 3 (2023): 395–412, <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>.

³¹ Rosyid Khoirul Nafian, "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul" *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)* 01, no. 4 (2024), <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>

2) Hanya dapat dilihat karena media visual.³²

3. Minat Belajar

a. Definisi Minat Belajar

Minat tidak dibawa sejak lahir, tetapi diperoleh kemudian. Minat terhadap suatu pembelajaran akan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat baru. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Oleh karena itu, minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar. Sebab tanpa dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya, sebaliknya tanpa minat seseorang tidak akan mungkin melakukan sesuatu.³³

Minat belajar merujuk pada kecenderungan atau perhatian yang kuat terhadap aktivitas pembelajaran, yang dipicu oleh rasa ingin tahu, ketertarikan, serta keinginan untuk memahami atau menguasai suatu pengetahuan atau keterampilan tertentu. Minat ini mencerminkan motivasi intrinsik seseorang untuk aktif terlibat dalam proses belajar, ditandai dengan antusiasme, perasaan senang, dan komitmen untuk terus mengeksplorasi pembelajaran.³⁴ Firman Allah Swt tentang minat belajar peserta didik terdapat dalam Al-Qur'an surah An-Najm:39/53 sebagai berikut:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

³² Arif Agus Mujahidin dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2021): 552–60.

³³ Mirnawati Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 98–112, <https://doi.org/10.58230/27454312.14>.

³⁴ Hamsi Mansur dan Rafiudin Rafiudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 37–48, <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>.

Terjemahnya:

“bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”³⁵

Maka untuk itu minat besar pengaruhnya terhadap proses belajar peserta didik, jika seorang peserta didik mempunyai minat dalam belajar maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut dapat tercapai. Untuk itu seorang guru harus berupaya menimbulkan minat belajar peserta didik sebab apabila minat belajar peserta didik telah dibangkitkan maka perhatian dan kegiatan akan timbul untuk mengikuti pelajaran yang disajikan.

Minat belajar tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan, tetapi juga oleh pilihan tujuan seseorang, apakah itu tujuan penguasaan, yang berfokus pada upaya untuk mempelajari dan menguasai keterampilan baru dengan baik, atau tujuan kinerja, yang lebih menitikberatkan pada menunjukkan atau memperlihatkan kemampuan kepada orang lain.

Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang dalam memilih cara untuk menerima dan memproses informasi dari lingkungannya. Minat belajar mencerminkan bagaimana seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, mengolah, dan menyimpan informasi baru maupun informasi yang dianggap sulit.³⁶

Dari pembahasan tersebut, minat belajar dapat didefinisikan sebagai pemicu bagi individu untuk mengambil atau menjalankan cara untuk berpikir,

³⁵Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jawa Barat: PT. Sygma examedia arkanleema, 2010), 599.

³⁶Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), hal.24

menyerap, mencerna, memahami secara mendalam, dan memanfaatkan informasi, serta menyimpannya dalam ingatan. Hal ini mencakup proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pembelajaran atau pengalaman yang melibatkan pengolahan informasi secara efektif.

b. Ciri –Ciri Minat Belajar

Minat belajar tercermin dari adanya motivasi yang besar untuk mengembangkan diri. Minat belajar dapat didefinisikan melalui beberapa ciri berikut:

- 1) Perkembangan minat sejalan dengan pertumbuhan fisik dan mental seseorang. Perubahan fisik dan mental, seperti perubahan usia, dapat memengaruhi individu di berbagai bidang.
- 2) Minat sangat dipengaruhi oleh aktivitas belajar. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat seseorang adalah kesiapan untuk belajar.
- 3) Minat tumbuh karena adanya kesempatan untuk belajar. Kesempatan belajar sangatlah berharga setiap orang punya kesempatan yang berbeda terhadapnya.
- 4) Budaya memiliki pengaruh signifikan terhadap minat seseorang. Hilangnya budaya dapat berpotensi menghilangkan minat yang terkait dengannya.
- 5) Minat berbobot egoisentris. Artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu maka, akan timbul hasrat untuk memilikinya.³⁷

Adapun indikator dari minat belajar antara lain:

³⁷Muhammad Agil Nugroho dkk., “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil belajar Mata Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2020)

- 1) Perasaan senang. Peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada peserta didik untuk mempelajari pelajaran tersebut.
- 2) Ketertarikan peserta didik. Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- 3) Perhatian peserta didik. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.
- 4) Keterlibatan peserta didik. Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.³⁸

c. Manfaat Minat Belajar

Minat dalam kegiatan belajar itu sangat penting dimiliki oleh seorang peserta didik agar mereka bias berhasil dalam belajar. Hal tersebut disebabkan juga oleh karena minat memberikan sejumlah manfaat kepada peserta didik. Adapun manfaat dari minat belajar antara lain:

- 1) Minat melahirkan perhatian secara bersamaan
- 2) Minat membantu terciptanya konsentrasi

³⁸Imelda Rahmi, Nurmalina, Moh. Fauziddin, "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal On Teacher Education* 2, no. 1 (2020)

- 3) Minat mencegah gangguan dari luar
- 4) Minat memperkuat melekatnya dan membuat peserta didik paham bahan pembelajaran dalam ingatan
- 5) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri
- 6) Faktor motivasi dalam pembelajaran dan perkembangan
- 7) Dapat memprediksi kesuksesan, kualitas pembelajaran, dan prestasi
- 8) Membuat tercapainya tujuan pembelajaran
- 9) Menambah keaktifan siswa
- 10) Berpengaruh dan meningkatkan proses belajar, hasil belajar, dan prestasi belajar.³⁹

4. Materi Menyayangi Anak Yatim

Menyayangi anak yatim berarti memberikan perhatian, kasih sayang, dan dukungan kepada anak-anak yang telah kehilangan salah satu atau kedua orang tua mereka. Bentuk kasih sayang ini mencakup pemenuhan kebutuhan kesehatan jasmani, perasaan, dan interaksi mereka. Menyayangi anak yatim merupakan wujud nyata kepedulian sosial yang penting, karena selain membantu mereka melewati masa sulit, juga memberikan rasa aman dan cinta yang sangat mereka butuhkan.⁴⁰

Dijelaskan didalam Al-Qur'an bahwasnya anak yatim sangat dimuliakan untuk berlakukan dengan baik dan kewajiban umat muslim akan keseharusannya

³⁹ Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Guepedia, 2021). hal.11-12

⁴⁰ Fauzul Adzim dkk., "Persepsi Masyarakat Tentang Pendidikan Anak Yatim Relevansinya Al-Qur'an Surat Al-Ma'un," *Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan* 09, no. 1. (2025), <http://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah>

mendapatkan haknya. Dimana firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah/2:220 sebagai berikut:

فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الْيَتَامَىٰ قُلْ إِصْلَاحٌ لَهُمْ خَيْرٌ وَإِنْ تُخَالِطُوهُمْ فَإِخْوَانُكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ الْمُفْسِدَ مِنَ الْمُصْلِحِ وَلَوْ شَاءَ اللَّهُ لَأَعْنَتَكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Terjemahnya:

“Tentang dunia dan akhirat. Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang anak-anak yatim. Katakanlah, “Memperbaiki keadaan mereka adalah baik.” Jika kamu mempergauli mereka, mereka adalah saudara-saudaramu. Allah mengetahui orang yang berbuat kerusakan dan yang berbuat kebaikan. Seandainya Allah menghendaki, niscaya Dia mendatangkan kesulitan kepadamu. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.”⁴¹

Ayat ini jelas menerangkan bahwasanya keseharusan bagi umat islam untuk bergaul kepada anak yatim secara patut, dengan memberikan pendidikan yang baik, mengelola harta mereka dengan baik untuk dipergunakan kelak saat mereka sudah waktunya untuk berkehidupan secara mandiri. Rasa solidaritas sosial adalah salah satu bagian penting bagi pendidikan anak, mengikut sertakan membantu beban orang yang tidak mampu, serta memberikan kasih sayang jasmani dan rohani.

Anak yatim adalah anak yang ditinggal oleh ayahnya ketika mereka masih kecil atau belum baligh. Sedangkan piatu adalah kondisi ketika sang anak ditinggal oleh sang ibu. Namun, anak-anak tidak lagi dianggap yatim sampai mereka baligh. Setiap anak tentu ingin memiliki orang tua lengkap, ada ayah ibu yang secara utuh memberikan kasih sayang. Namun, jika takdir berkata lain dan

⁴¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jawa Barat: PT Sygma examedia arkanleema, 2010). 35.

harus menjadi anak yatim maka sudah menjadi kewajiban kepada sesama muslim yang lain untuk memperhatikan anak-anak seperti mereka.⁴²

Al-Qur'an menyebut yatim dalam beberapa ayat dan surah, salah satu surahnya adalah surah al-Ma'un. Surah Al-Ma'un menjelaskan sifat-sifat individu yang menentang agama, di antaranya mereka yang menzalimi anak yatim dan tidak memberikan perhatian kepada fakir miskin. Selain itu, surah ini juga menekankan pentingnya melakukan kebaikan-kebaikan kecil, serta memberikan peringatan kepada mereka yang lalai dalam menunaikan salat.⁴³

Sebab di turunkannya surah al-Ma'un ayat 1-3 menceritakan tentang seseorang yang identitasnya diragukan oleh para perawi, seperti, Abu Sufyan, Abu Jahal, Al-Ash Ibn Walid atau orang lain, yang setiap minggu menyembelih seekor unta. Suatu ketika ada anak yatim yang datang meminta sedikit daging yang disembelih. Namun mereka menghardik dan mengusir anak yatim tersebut.⁴⁴

Peristiwa di atas merupakan pembelajaran yang sangat berarti agar kita memiliki kepedulian terhadap orang yang membutuhkan. Kita harus menyadari bahwa harta yang kita miliki merupakan titipan Allah yang harus di pergunakan dengan baik.

Rasulullah sangat memperhatikan dan menyayangi anak yatim. Di antaranya disebutkan dalam hadisnya:

⁴² Hafidz Muftisany, *Hikmah Memuliakan Anak Yatim* (Surbaya:INTERA,2021),hal.2

⁴³ H. Aminudin dan Harjan Syuhada, *Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah* (Jakarta:PT Bumi Aksara,2021),hal.19

⁴⁴ Soleh Baedowi & Hairil Muhammad Anwar, *Pendidikan Agama Islam Untuk SD Kelas V* (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2021), hal. 11.

عَنْ سَهْلِ بْنِ سَعْدٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ : أَنَا وَكَافِلُ الْيَتِيمِ فِي الْجَنَّةِ هَكَذَا ، وَأَشَارَ بِالسَّبَابَةِ وَالْوُسْطَى وَفَرَّجَ بَيْنَهُمَا. (رواه البخاري)

Artinya :

“Dari Sahal bin Sa’id Ra berkata: Rasul Saw bersabda: saya dan orang-orang yang memelihara anak yatim itu dalam surga seperti ini. Beliau mengisyaratkan dengan jari telunjuk dan jari tengahnya serta merenggangkan keduanya”. (HR.Muslim).⁴⁵

Hadis tersebut menunjukkan betapa Rasulullah sangat dekat dengan anak yatim. Bahkan menggambarkannya seperti dua jari yang saling berdampingan. Betapa mulia dan istimewanya orang yang menanggung kebutuhan yatim. Mereka yang mengurus dan mencukupi keperluan sehari-hari, seperti nafkah (makan dan minum), pakaian, dan keperluan akan mendapatkan kemuliaan di hari akhir.

Menyantuni anak yatim atau piatu dan anak-anak yang kurang mampu serta memperhatikannya adalah suatu hal yang bijaksana yang dapat dilakukan oleh orang-orang di sekelilingnya. Ajaran Islam menempatkan anak yatim atau piatu dan anak-anak yang kurang mampu dalam posisi yang sangat tinggi, Islam mengajarkan untuk menyayangi mereka dan melarang melakukan tindakan-tindakan yang dapat menyinggung perasaan mereka.⁴⁶

Berikut adalah beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memberikan bantuan antara lain:

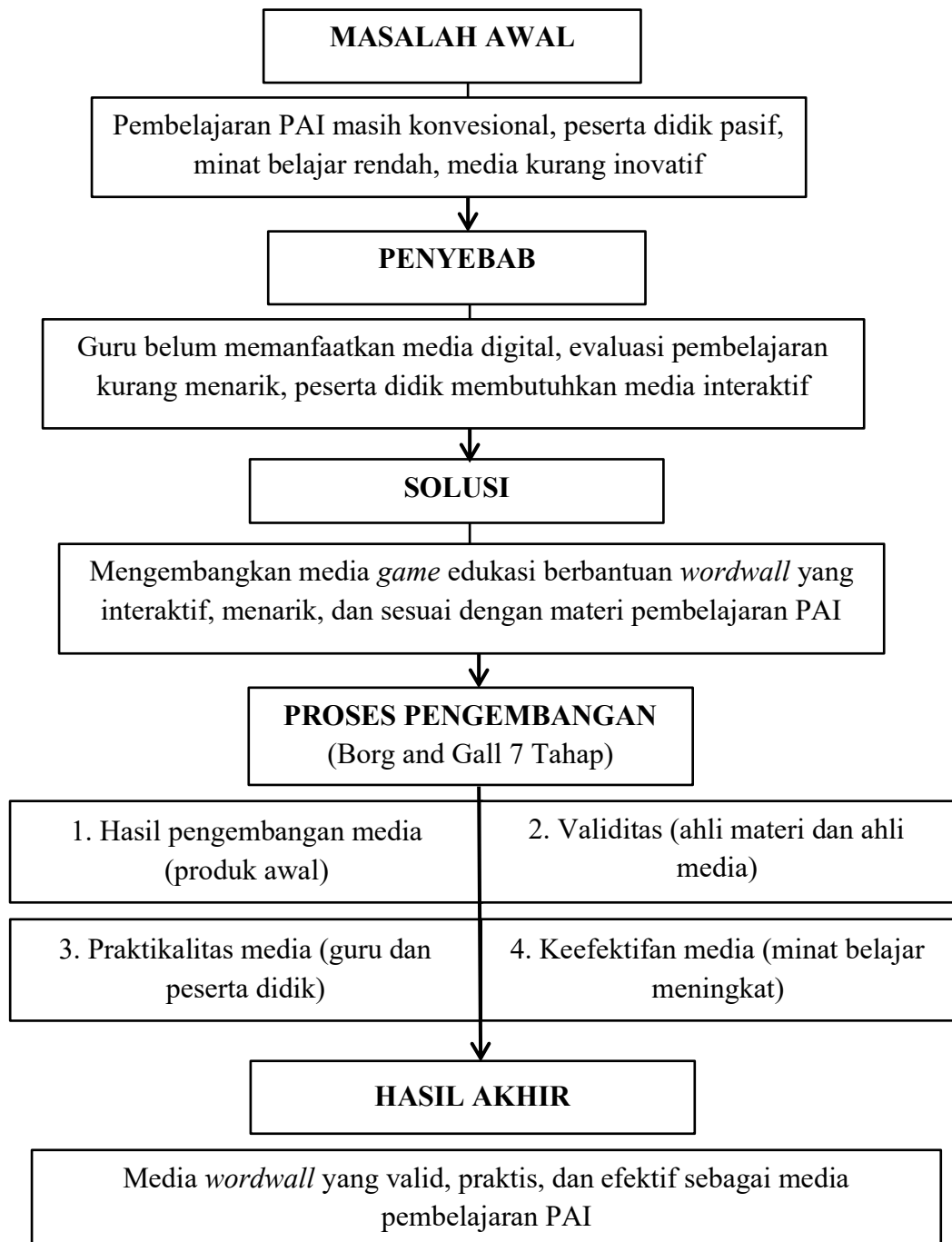
⁴⁵ Acep Ariyadi, “Konsep Pemeliharaan Anak Yatim Perspektif Al-Qur’an,” *Ulumul Qur’an: Jurnal Kajian Ilmu Al-Qur’an Dan Tafsir* 1, no. 1 (2021): 27–42, <https://doi.org/10.58404/uq.v1i1.11>.

⁴⁶ Nurhayati Hangio, “Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Menyayangi Anak Yatim Melalui Problem Based Learning,” *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): 733–42.

- a. Menunjukkan kasih sayang yang murni
- b. Memenuhi kebutuhan dasar mereka
- c. Memberikan pengasuhan dan arahan yang tepat

C. *Kerangka Pikir*

Media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini adalah materi ajar yang mendukung kondisi lingkungan belajar yang kondusif selama proses pembelajaran memengaruhi efektivitas dan minat belajar. *Game* edukasi dirancang berdasarkan berbagai teori yang menyoroti pentingnya pembelajaran aktif, minat belajar, pengalaman langsung, dan interaksi sosial. Media *game* edukasi ini mampu mendorong minat belajar peserta didik dengan didukung oleh beberapa teori yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar, *game* edukasi tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga mendorong minat peserta didik. Dengan mengadopsi prinsip-prinsip ini, *game* edukasi mampu menjadikan sarana yang efektif dalam membangkitkan minat belajar peserta didik. sekaligus mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Di bawah ini akan disajikan bagan kerangka berpikir penelitian:



Gambar 2.4 Kerangka Pikir

Bagan kerangka pikir tersebut menggambarkan alur penelitian yang dimulai dari permasalahan awal, yaitu pembelajaran PAI yang masih konvensional sehingga peserta didik pasif, minat belajar rendah, dan media kurang inovatif. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media digital oleh guru serta evaluasi pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik membutuhkan media yang lebih interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan media *game* edukasi berbantuan *Wordwall* yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan materi PAI. Pengembangan media dilakukan melalui model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap, mulai dari pengumpulan informasi hingga menghasilkan produk akhir. Proses ini kemudian menjawab empat fokus penelitian, yaitu hasil pengembangan media, tingkat validitas oleh ahli, tingkat praktikalitas oleh guru dan peserta didik, serta keefektifan media dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui rangkaian tahapan ini dihasilkan media *Wordwall* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PAI.

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* sebagai materi ajar dalam pembelajaran. Pada tinjauan teori, hipotesis penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

H_0 = Terdapat peningkatan terhadap minat belajar peserta didik

H_1 = Tidak terdapat peningkatan terhadap minat belajar peserta didik

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Jenis Penelitian dan Pengembangan*

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah jenis *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono, pada model Borg and Gall terdapat sepuluh tahapan.⁴⁷ Model ini menandakan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam proses penelitian dan pengembangan. Dengan merinci setiap langkah model Borg and Gall memberikan kerangka kerja yang jelas untuk memastikan bahwa pengembangan media ini berjalan efisien dan sesuai dengan tujuan penelitian.

B. *Lokasi dan Waktu Penelitian*

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih di SD Negeri 214 Muktisari, jl. Muktisari, Kecamatan Bone-Bone, Kabupaten Luwu Utara

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara dimulai pada tanggal 20-29 Juni 2024.

⁴⁷Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020)

C. Subjek dan Objek Penelitian

Terdapat 14 peserta didik kelas V SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Sementara itu, objek penelitian ini adalah pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran PAI.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan ini dirancang untuk memvalidasi sekaligus mengembangkan produk yang sudah ada. Fokusnya adalah mengembangkan produk tersebut dengan menerapkan kreativitas dan inovasi terbaru dari peneliti. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini akan menggunakan model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan yaitu *Research and information collecting*, *Planning*, *Develoment of preliminary form of product*, *Pleliminary field testing*, *Main product revision*, *Main field testing*, *Operational product revision*, *Operaational field testing*, *Final product revision*, *Dissemination and implementation*.

Peneliti hanya menggunakan 7 tahapan dalam penelitian ini, dengan memilih 7 tahapan dapat menghemat waktu dan sumber daya, proses pengembangan menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

- 1) Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi) adalah melakukan observasi untuk mengidentifikasi potensi masalah pembelajaran yang mungkin terjadi di kelas. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran untuk mengungkap kendala atau hambatan yang memengaruhi

efektivitas pembelajaran. Selain itu, wawancara dengan narasumber seperti guru dan pihak sekolah lainnya juga dilakukan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika pembelajaran, pandangan guru terhadap penggunaan teknologi, serta permasalahan yang mungkin tidak tampak dari hasil observasi saja. Melalui kombinasi observasi dan wawancara, penulis mampu memetakan permasalahan yang perlu diselesaikan, khususnya dalam konteks perancangan *game* edukasi berbasis *wordwall*. Produk ini ditujukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan ini memberikan landasan yang kuat untuk menghasilkan solusi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara.

- 2) Tahap kedua yaitu *Planning* (perencanaan) adalah pengumpulan data dan informasi yang menjadi landasan perencanaan produk pembelajaran di masa mendatang untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi. Informasi yang dikumpulkan mencakup kajian tentang pembelajaran yang relevan dengan subjek penelitian, yang kemudian dihubungkan dengan kajian teoritis terkait perencanaan pembelajaran. Tujuan utama dari tahap ini adalah mengumpulkan informasi yang komprehensif mengenai produk yang akan dikembangkan serta mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis kebutuhan dan studi kelayakan terhadap produk tersebut untuk keberhasilan implementasi, pastikan solusi ini benar-benar menjawab kebutuhan dan dapat diterapkan dengan efektif di lapangan.

- 3) Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah proses *Develop preliminary form of product* (mengembangkan produk awal). Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran dengan teliti, dimulai dari menyusun soal materi hingga menciptakan desain media. Penyusunan soal materi secara cermat guna memastikan bahwa pertanyaan yang disusun mampu menilai tingkat penguasaan peserta didik mengenai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peneliti mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan, menyiapkan komponen pendukung, dan evaluasi kelayakan.
- 4) Tahap keempat adalah *Preliminary form of product* (uji coba lapangan awal). Proses uji coba produk ini dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk melibatkan para ahli yang memiliki pengalaman dan keahlian di bidangnya untuk menentukan seberapa baik dan tepatnya produk yang telah dirancang. Pengukuran ini bertujuan memastikan bahwa produk memenuhi standar yang diperlukan dan dapat memberikan manfaat maksimal dalam mendukung pembelajaran.
- 5) Tahap kelima adalah *Main product revision* (revisi produk). Setelah produk melewati proses validasi atau uji coba, tahap ini dilakukan untuk memperbaiki desain sesuai dengan masukan dari para ahli. Revisi bertujuan tidak hanya untuk memenuhi kriteria kelayakan, tetapi juga untuk memastikan bahwa media pembelajaran siap digunakan dalam uji coba yang lebih luas. Dengan mempertimbangkan saran dan rekomendasi dari proses validasi, peneliti melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk

meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis *wordwall*.

- 6) Tahap keenam adalah *Main field testing* (uji coba lapangan). Setelah revisi selesai dilakukan, produk yang telah dikembangkan diuji coba secara terbatas di lapangan dengan melibatkan peserta didik dan guru tertentu. Uji coba ini dilakukan secara berulang selaras dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Tujuan utama dari langkah ini adalah untuk menilai apakah desain produk telah memenuhi kelayakan berdasarkan substansi yang ada. Melalui proses uji coba, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas dan kesesuaian produk dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.
- 7) Tahap akhir. Setelah melalui berbagai tahapan, peneliti berhasil menciptakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang memuat materi menyayangi anak yatim, khusus peserta didik SDN.

E. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data melibatkan berbagai teknik yang diterapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan terhadap penyelesaian masalah penelitian.⁴⁸ Penjelasan berikut merinci bagaimana data dikumpulkan antara lain, sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 214 Muktisari. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan metode ceramah dan tanya

⁴⁸ Rachmat Hidayat dkk., “Langkah Penelitian Manajemen Pendidikan: Penemuan Masalah, Telaah Pustaka, Persiapan Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data Dan Penyimpulan/Pemaknaan, Dan Pelaporan & Evaluasi Penelitian,” *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 6 (2025): 509–23, <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.509>.

jawab, serta evaluasi dilakukan secara tulis. Peserta didik tampak pasif, kurang antusias, dan cepat merasa bosan, terutama ketika mengerjakan soal evaluasi. Media pembelajaran digital belum dimanfaatkan oleh guru sehingga suasana kelas kurang interaktif. Temuan ini menguatkan perlunya media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru PAI dan peserta didik untuk mendukung hasil observasi. Guru menyampaikan bahwa peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang fokus saat evaluasi, serta guru belum pernah menggunakan media digital seperti Wordwall dalam pembelajaran. Sementara peserta didik mengungkapkan lebih menyukai pembelajaran yang disertai permainan atau aktivitas yang menyenangkan. Wawancara setelah uji coba media menunjukkan respon positif dari guru dan peserta didik, karena Wordwall dinilai lebih menarik dan membantu meningkatkan minat belajar dibanding evaluasi konvensional.

3. Angket

Untuk mendapatkan penilaian produk, penelitian ini menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, guru, serta peserta didik kelas V. Angket sebagai teknik pengumpulan data tidak langsung, berisi pertanyaan yang dijawab oleh responden.

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi berfungsi untuk menilai mutu konten serta keselarasan tujuan dari media *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang telah

dikembangkan. Selain itu, teknik ini bertujuan untuk mengkaji tahap kedalaman materi yang disampaikan dan keterkaitannya dengan kompetensi yang ingin dicapai. Teknik yang dipakai berupa angket validasi yang mencakup aspek kelayakan isi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian materi dalam media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall*, khususnya dalam pembelajaran Agama Islam, pada topik menyayangi anak yatim. Adapun berikut disajikan lembar teknik validasi materi:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Materi⁴⁹

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kualitas materi	Isi	1a, 1b, 1c, 1d
	Penyajian	1e, 1g
	Kontekstual	1f

b. Angket Validasi Ahli Media

Teknik angket validasi oleh ahli media digunakan untuk menyebarkan aspek teknis dari media pembelajaran yang telah dirancang. Tujuan dari teknik ini yaitu mengumpulkan data mengenai penilaian ahli media terhadap kualitas media *game* edukasi berbantuan *wordwall*, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pada topik menyayangi anak yatim. Berikut disajikan lembar teknik validasi media:

⁴⁹ Maya Marsevani dan Desty Febria, "Research and Develoment : Designing BIPA Learning Materials of Riau Island Context for Foreign Students," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 13, no 1 (2025).

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Media⁵⁰

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan media	Tampilan	1a, 1c, 1e, 1h
	Kemudahan	1b, 1f, 1g, 3b
	Kesesuaian	1d, 2b, 3a
	Kemenarikan	2a, 2c, 2d

c. Angket Praktikalitas Guru

Angket ini digunakan untuk menilai kepraktisan produk yang dikembangkan. Tabel berikut menampilkan kisi-kisi angket kepraktisan guru pendidikan agama islam.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Guru⁵¹

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan soal dan media	Kesesuain soal	8, 9
	Kemudahan/ Kepraktisan	2, 3, 4
	Desain dan Tampilan	1, 5, 6, 7, 10, 11
	Keteraturan	12, 13, 14, 15

d. Angket Praktikalitas peserta didik

Dasar untuk menilai kepraktisan dari produk yang dibuat adalah dengan pengisian kuesioner praktikalitas peserta didik. Tabel berikut menampilkan kisi-kisi angket praktikalitas peserta didik.

⁵⁰ Susana Anggraini dan Weni Nelmira, “Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta untuk Siswa Kelas XI di SMKN 3 Kota Solok,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1168–72, <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5403>.

⁵¹ Urip Purwono, *Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi, Pembelajaran Matematika* (Jakarta: BNS, 2008), 106-140.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik⁵²

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan soal dan media	Kemudahan atau Kepraktisan	2, 3, 4, 6, 8, 9
	Ketertarikan	1, 5, 7, 10
	Bahasa	14, 15
	Memotivasi	11, 12, 13

e. Angket minat belajar peserta didik

Dasar untuk menilai minat belajar dari produk yang dibuat adalah dengan pengisian kuesioner minat belajar peserta didik. Tabel berikut menampilkan kisi-kisi angket minat belajar peserta didik.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik⁵³

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Minat Belajar	Rasa Tertarik	1, 2, 3
	Keinginan/kesadaran	4, 5, 6
	Perasaan senang	7, 8
	Perhatian	9, 10

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan serangkaian metode yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari penelitian. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Analisis data kualitatif

⁵² Urip Purwono, *Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi, Pembelajaran Matematika* (Jakarta: BNS, 2008), 106-140.

⁵³ Agus Abhi Purwoko dkk., "Validitas Instrumen Dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Prosiding Saintek 3* (Januari 2021): 94-102.

Analisis data kualitatif merupakan proses mengolah dan menfasirkan data yang diperoleh melalui wawancara, catatan, serta masukan berupa saran, kritik, dan komentar dari validator. Setelah data dikumpulkan, direduksi, disajikan, dan ditarik kesimpulan menggunakan metode deskriptif kualitatif, hasilnya digunakan sebagai referensi utama dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap *game* edukasi yang dikembangkan agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif bertujuan untuk menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan dengan menggunakan instrument angket validasi yang diberikan kepada validator, seperti validator materi dan media, serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik, dimana jenis data yang diperoleh adalah angka atau skor yang dihitung berdasarkan skala penilaian terhadap sejauh mana produk valid dan praktis. Untuk menganalisis tingkat validitas dan praktikalitas, rumus yang digunakan adalah:

a. Analisis Validitas

Analisis kevalidan diperoleh dari hasil validasi yang dinilai oleh para ahli materi dan ahli media. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk peneliti sebagai berikut⁵⁴:

$$Persentase = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

⁵⁴ A. Muhammad dkk., "Media Komik Cerita Anak Sebagai Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtida'iyah," *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 5, no. 3 (2025): 1290–95, <https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.6798>.

Hasil penelitian data yang diperoleh, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validitas produk. Tingkat validitas produk dapat dikelompokkan berdasarkan kategori seperti tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid dan sangat valid.

Adapun kriteria hasil validasi dapat dilihat dari table di bawah ini:

Tabel 3.6 Kriteria Validitas⁵⁵

Presentase %	Kategori Kevalidan
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

b. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas diperoleh dari angket respon peserta didik dan guru.

Hasil dari angket tersebut dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut⁵⁶:

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Hasil analisis data yang diperoleh pada tahap praktikalitas, selanjutnya dapat ditentukan tingkat kepraktisannya. Skor yang diperoleh dapat dikelompokkan sesuai dengan tabel kepraktisan berikut:

⁵⁵ Jihan Maharani, Firman, dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar,” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 39–50, <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.37>.

⁵⁶Nilam Permatasari Munir, Riska Lestari, Edhy Rustan, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar,” *Jurnal Refleksi* 12, no.4 (2024)

Tabel 3.7 Kriteria Praktikalitas⁵⁷

Persentase %	Kategori Kepraktisan
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

c. Analisis Efektivitas

Analisis efektivitas bertujuan untuk mengukur seberapa besar keefektifitasan minat belajar diukur sebelum dan sesudah penggunaan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*. Analisis efektivitas produk diperoleh dari hasil angket pretest dan posttest minat belajar peserta didik. Hasil dari angket *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian diukur dengan menggunakan uji N-gain dengan rumus⁵⁸:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor Pretest = Nilai tes awal

Skor Posttest = Nilai tes akhir

Skor Ideal = Nilai maksimum

Angket digunakan untuk mengukur perubahan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *game* edukasi berbantuan *wordwall*, dianalisis menggunakan gain standard dengan kriteria sebagai berikut:

⁵⁷ Sarah Diva Umar Almahdali dkk., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Praktikum IPA Berbasis Bring Your Own Device (BYOD) Di Sekolah Dasar," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 83–92, <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.97>.

⁵⁸ Muhammad Akbar dkk., "Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Paedagoria* 2, (2022)

Tabel 3.8 Kriteria Gain Score⁵⁹

Presentase %	Kategori
$\geq 0,71$	Tinggi
0,31- 0,70	Sedang
0,00 – 0,30	Rendah

⁵⁹ Hamzah, Linda Sekar Utami, dan Zulkarmain, “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol 5, No.2 (2020)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian adalah produk media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran PAI kelas V SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara dengan materi menyayangi anak yatim. Penelitian ini merupakan jenis *R&D (Research and Develoment)* atau penelitian pengembangan, model *Borg and Gall* digunakan untuk mengembangkan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*, yang pada dasarnya terdiri dari sepuluh tahapan. Akan tetapi karena keterbatasan waktu, biaya, dan kondisi lain yang mempengaruhi terselenggaranya penelitian, langkah-langkah ini disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Oleh karena itu, tahapan pengembangan disederhanakan menjadi tujuh langkah. Penyederhanaan ini dilakukan karena melalui tujuh tahapan tersebut, data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian ini telah berhasil dikumpulkan. Berikut hasil yang diperoleh pada masing-masing tahapan pengembangan tersebut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada fase pembuatan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*, dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu melalui observasi dan wawancara. Peneliti mengamati proses pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara untuk mengidentifikasikan permasalahan yang ada. Berdasarkan temuan observasi, diketahui ternyata metode pembelajaran masih bergantung pada buku paket yang ada di sekolah, terutama pada saat akhir pembelajaran guru

selalu melakukan evaluasi formatif dengan metode tulis dan lisan. Sedangkan wawancara yang dilakukan oleh guru yaitu ditemukan, guru menambahkan bahwa metode evaluasi yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional, yakni melalui soal tertulis atau tanya jawab lisan. Menurutnya, metode seperti itu tidak memberikan stimulus yang cukup untuk menjaga perhatian peserta didik. Akibatnya, pemahaman siswa yang seharusnya diukur melalui evaluasi justru tidak tergambar secara maksimal. “Ada anak yang sebenarnya tahu jawabannya, tetapi malas menulis,” jelas guru, menunjukkan bahwa masalahnya bukan hanya pada kemampuan, tetapi juga pada minat dan cara penyajian evaluasi itu sendiri.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa kegiatan evaluasi menjadi salah satu bagian pembelajaran yang paling rentan memunculkan perilaku tidak fokus. Beberapa peserta didik memilih berbicara dengan temannya, memainkan alat tulis, atau mengeluh merasa lelah. Hal ini membuat proses evaluasi memakan waktu lebih lama dan tidak efektif. Guru pun menilai bahwa rendahnya minat belajar pada saat evaluasi berdampak pada hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Melalui wawancara tersebut, guru menegaskan pentingnya media evaluasi yang lebih menarik dan interaktif. Ia berharap jika evaluasi disajikan dalam bentuk permainan edukasi atau media digital, peserta didik tidak hanya lebih fokus, tetapi juga lebih termotivasi untuk mengikuti proses evaluasi hingga selesai. Dengan demikian, evaluasi tidak lagi dipandang sebagai beban, tetapi sebagai bagian pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Berikut adalah tabel pengumpulan informasi :

Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Informasi

No	Indikator	Teknik	Implikasi
1.	Media Pembelajaran	Observasi Wawancara	Buku cetak Guru belum pernah menggunakan media digital seperti wordwall
2.	Metode Pembelajaran	Observasi	Ceramah Diskusi Tanya jawab
3.	Minat Peserta Didik Terhadap Pembelajaran PAI	Wawancara	Kurang menyukai pembelajaran pendidikan agama islam Kurang tertarik pada saat evaluasi pembelajaran Merasa bosan dan capek dalam menulis soal serta jawaban melalui buku cetak

2. Perencanaan

Setelah informasi diperoleh, langkah berikutnya dalam pengembangan produk bahan ajar adalah tahap perencanaan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*. Pengembangan sumber belajar yang berkaitan dengan materi menyayangi anak yatim sebagian pedoman pengembangan media, dengan referensi dari buku paket pendidikan agama Islam kelas V. Proses perancangan dan pembuatan desain media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis agar menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Tahapan pertama adalah menentukan soal atau pertanyaan yang akan dituangkan ke dalam *game wordwall*. Selanjutnya, dilakukan pemilihan jenis permainan yang

tersedia pada platform *wordwall* dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta tingkat kesulitan yang sesuai. Setelah itu, menyusun rancangan soal, opsi jawaban, serta intruksi yang jelas dan komunikatif, kemudian dituangkan ke dalam desain *wordwall* dengan tampilan visual yang menarik, interaktif, serta mudah diakses melalui perangkat digital. Dengan demikian, perancangan dan pembuatan desain *wordwall* menjadi langkah penting dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selanjutnya membuat lembar tes penilaian terhadap media yang dikembangkan. Lembar tes ini akan melibatkan validasi angket ahli media dan ahli materi serta angket praktikalitas peserta didik dan guru.

3. Pengembangan Produk

Setelah tahap perencanaan diselesaikan, langkah berikutnya adalah penyusunan dan pembuatan *game* edukasi berbantuan *wordwall*. Produk yang dikembangkan pada tahap ini dengan mengacu pada desain yang telah direncanakan. Desain awal kuis dibuat di platform situs web *wordwall* setelah identifikasi materi dan pembuatan soal.

Games edukasi *wordwall* dapat digunakan secara online dengan mengunjungi situs web <http://wordwall.net>. Setelah itu, akan muncul tampilan layar, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Wordwall

Peneliti harus terlebih dahulu membuat akun *wordwall* dengan mengklik daftar pada sudut kanan atas layar sebelum dapat mulai membuat pertanyaan. Pertanyaan yang dibuat dapat langsung disimpan dalam akun yang terdaftar setelah proses pendaftaran ini, serta memberikan kemudahan untuk mengedit dan membagikan soal kepada peserta didik. Berbagai template tersedia untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di halaman utama.



Gambar 4.2 Macam-Macam Template *Wordwall*

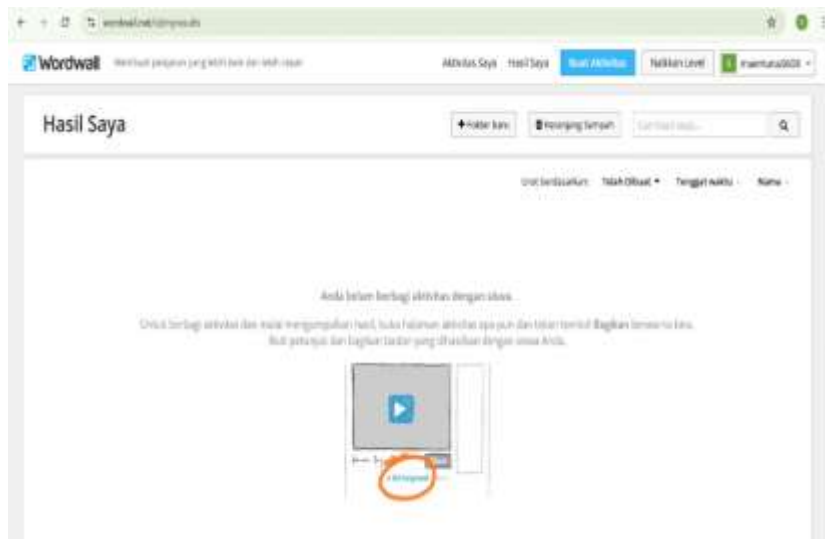
Semua templat dapat diakses secara gratis dan dapat diubah agar sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang dipilih guru. Selain itu, templat *wordwall* dibuat agar terlihat bagus, menghibur, dan mempermudah proses evaluasi pembelajaran. Berikut informasi yang perlu diisi untuk melakukan pendaftaran di *wordwall*.



The image shows the registration interface for a Wordwall account. At the top, there's a navigation bar with links like 'Beranda', 'Fitur', 'Paket harga', 'Masuk', and 'Daftar'. The main heading is 'Mendaftar ke akun Basic'. Below this, there's a 'Sign in with Google' button. The registration form consists of several input fields: 'Nama email', 'Kata sandi', and 'Konfirmasi kata sandi', each with a small eye icon for toggling visibility. There's also a 'Lokasi' dropdown menu currently showing 'Indonesia'. A checkbox labeled 'Saya menyetujui syarat penggunaan dan kebijakan privasi' is present below the location field. At the bottom of the form is a blue 'Daftar' button.

Gambar 4.3 Pendaftaran akun *wordwall*

Pengguna dapat menggunakan email atau akun google mereka untuk masuk ke *wordwall* setelah membuat akun, kemudian memasukkan kata sandi di bagian yang ditentukan. Selanjutnya, pengguna akan dibawa pada halaman utama situs web *wordwall*, seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.4 Beranda awal wordwall

Pengguna hanya perlu mengklik opsi “Buat Aktivitas” pada gambar di atas untuk mulai membuat pertanyaan, kemudian pengguna akan dibawa ke menu dengan berbagai pilihan template untuk membuat serangkaian pertanyaan.



Gambar 4.5 Template wordwall, pilih mencari kata

Salah satu template penilaian di situs *wordwall*, yaitu mencari kata yang digunakan dalam penelitian ini untuk pembuatan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*.

Edit content Last modified 17 Oct 10:48 Wordsearch

Activity Title:

SOAL

☐ Without clues ☒ With clues

Word	Clue	Swap Columns
1. Tujuh	Jumlah ayat dalam surah Al-Mau'n adalah	🔍 🔄 🗑️
2. Jelas	Arti dari Izhar adalah...	🔍 🔄 🗑️
3. Ria	Orang yang beribadah dan shalat semat	🔍 🔄 🗑️
4. Ayah	Anak yatim merupakan anak yang diting	🔍 🔄 🗑️
5. Dosa	Orang yang memberikan dengan cara ri	🔍 🔄 🗑️

Gambar 4.6 Tampilan memasukkan soal di *wordwall*

Untuk mulai merancang pertanyaan, peneliti memilih fitur mencari kata dan mengambil langkah-langkah berikut ini :

- a. Masukkan judul kegiatan
- b. Isi bagian yang kosong dengan pertanyaan dan jawaban. Kemudian pilih jawaban yang benar
- c. Klik “Tambah Pertanyaan” di pojok kiri bawah untuk menambahkan pertanyaan.
- d. Klik “Selesai” di pojok kanan bawah setelah membuat semua pertanyaan yang diperlukan.

Sebelum peserta didik diberikan kuis, atur waktu, jumlah nyawa, pengacakan pertanyaan, opsi untuk melanjutkan secara otomatis setelah menjawab dan jawaban di tampilan pada akhir permainan. Untuk mengubah peraturan permainan sesuai keinginan anda, klik “Terapkan Penugasan”.



Gambar 4.7 Pengaturan penugasan *wordwall*

Selanjutnya, pilih “Mulai” untuk mendapatkan tautan yang dapat dibagikan ke peserta didik.



Gambar 4.8 Link *wordwall* yang di share ke peserta didik.

Berikut ini adalah tampilan akhir di *wordwall*:



4. Uji Validasi

Uji coba produk dilakukan oleh para ahli, pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap media dan materi yang dilakukan oleh ahli media serta ahli materi, sebagai upaya untuk mengumpulkan penilaian dan saran dari pakar guna menilai kelayakan materi dan media pembelajaran sebelum diimplementasikan

secara luas. Hasil dari proses validasi menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang mengajarkan tentang materi menyayangi anak yatim.

a. Penilaian Ahli

Penilaian terhadap media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dengan materi menyayangi anak yatim dilaksanakan oleh para validator dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN PALOPO.

1. Validasi Lembar Instrumen Penilaian

Validasi lembar instrumen penilaian bertujuan untuk mendapatkan informasi kelayakan lembar instrumen penilaian sebelum diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media, serta guru dan peserta didik. Validasi dilakukan pada 12 Juni 2025, berikut nama validator lembar instrumen penilaian:

Tabel 4.2 Validator Ahli Lembar Instrumen Penilaian

No	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Dosen FTIK UIN Palopo	Ahli Lembar Instrumen Penilaian

Didasarkan pada tiga elemen: petunjuk, isi, dan bahasa, instrumen validasi penilaian dilakukan oleh ahli. Dari hasil analisis data, diperoleh ringkasan validasi yang dapat diidentifikasi dari tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Lembar Instrumen

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Petunjuk	6	10	60%	Cukup Valid
2.	Isi	6	10	60%	Cukup Valid
3.	Bahasa	6	10	60%	Cukup Valid
Jumlah Rata-rata		18	30	60%	Cukup Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{18}{30} \times 100 \\
 &= 60\%
 \end{aligned}$$

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa persentase hasil penilaian instrumen sebesar 60% termasuk dalam kategori cukup valid. Dengan demikian, lembar instrumen penilaian untuk produk media *game* edukasi berbantuan *wordwall* layak digunakan, meskipun memerlukan beberapa perbaikan. Revisi mengacu pada komentar dan rekomendasi yang diberikan oleh validator sebagai bahan perbaikan instrumen.

2. Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Aspek yang menjadi dasar dalam proses validasi meliputi kualitas isi atau materi. Validasi ini dilaksanakan pada 12 Juni 2025. Adapun nama validator ahli materi yang terlibat dalam proses validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Validator Ahli Materi

No	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1.	Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.	Dosen FTIK UIN Palopo	Ahli Materi

Berdasarkan hasil analisis data, hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Aspek isi	13	16	82%	Sangat Valid
2.	Aspek penyajian	6	8	75%	Valid
3.	Aspek kontekstual	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata		23	28	82%	Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{23}{28} \times 100 \\
 &= 82\%
 \end{aligned}$$

Mengacu pada tabel 4.5, media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dinyatakan sangat layak digunakan, dengan skor penilaian dari validator materi sebesar 82% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Media ini dapat langsung diterapkan tanpa perlu revisi, karena hasil validasi dari ahli materi tidak memberikan catatan kritis maupun saran perbaikan.

3. Validasi Produk Oleh Validasi Media

Tampilan media, daya tarik, dan ilustrasi adalah elemen penting dalam validasi ahli media. Validasi ini dilaksanakan pada 9 Juli 2025. Nama validator media yang terlibat dalam proses validasi tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Validator Ahli Media

No	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1.	Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.	Dosen FTIK UIN Palopo	Ahli Media

Validasi oleh ahli media telah dilakukan dengan mempertimbangkan tiga aspek utama yaitu, desain media, daya tarik, serta ilustrasi. Data yang telah dianalisis disajikan dalam ringkasan melalui tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	14	16	87%	Sangat Valid
2.	Kemudahan	7	8	87%	Sangat Valid
3.	Kesesuaian	3	4	75%	Valid
4.	Kemenarikan	13	16	81%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata		37	44	84%	Sangat Valid

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$= \frac{37}{44} \times 100$$

$$= 84$$

Merujuk pada tabel 4.7 media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dinyatakan sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PAI, dengan persentase penilaian sebesar 84% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi dari ahli media disertai sejumlah saran dan catatan yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan penyesuaian sebelum media tersebut digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

5. Revisi Hasil Uji Coba Produk

Sesudah menerima penilaian dari ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya dalam pengembangan produk yakni memperbaiki yang bertujuan untuk meningkatkan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah rincian revisi yang telah dilakukan:

- a. Memberikan petunjuk penggunaan berupa video animasi terhadap media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall*. Petunjuk penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang dirancang guna mendukung peserta didik dan guru ketika memanfaatkan media tersebut saat kegiatan belajar mengajar. Petunjuk penggunaannya yaitu:



Gambar 4.10 Penambahan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran

b. Petunjuk Penggunaan



Gambar 4.11 Petunjuk Penggunaan

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara, tepatnya kelas V yang terdapat 14 peserta didik. Dilakukannya uji coba guna mengevaluasi kualitas yang dihasilkan serta memahami pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall*. Uji coba dilakukan dalam satu kali pertemuan, dimana peneliti mengambil ahli peran guru pendidikan agama Islam untuk menyampaikan materi sekaligus memberikan evaluasi dengan menggunakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*, setelah pembelajaran berakhir, peneliti membagikan sebuah angket yang telah divalidasi sebelumnya oleh para ahli sebagai bahan penilaian terhadap *game* edukasi berbantuan *wordwall* kepada peserta didik dan guru yang berjumlah 14 pernyataan.

a. Uji Praktikalitas guru pendidikan agama islam

Hasil praktikalitas menurut hasil angket yang disebarkan kepada pendidik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Data Praktikalitas Guru Terhadap Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall*

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian soal	8	8	100%	Sangat Valid
2.	Kepraktisan	19	20	95%	Sangat Valid
3.	Desain dan Tampilan	18	20	90%	Valid
4.	Keteraturan	8	8	100%	Sangat Valid
Jumlah Rata-Rata		53	56	94%	Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Kepraktisan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 \\
 &= \frac{53}{56} \times 100 \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Pada hasil perhitungan, persentase skor yang didapatkan sebesar 94% sehingga menunjukkan produk yang dikembangkan ini memenuhi kriteria “Praktis”. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam tanpa ada revisi yang diberikan guru.

b. Uji Praktikalitas peserta didik kelas V

Hasil praktikalitas menurut hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Data Praktikalitas Peserta Didik Terhadap Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall*

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Kepraktisan	321	336	95%	Sangat Valid
2.	Ketertarikan	108	112	96%	Sangat Valid
3.	Bahasa	109	112	97%	Valid
4.	Memotivasi	216	224	96%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata		754	784	96%	Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Kepraktisan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 \\
 &= \frac{756}{784} \times 100 \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari angket praktikalitas peserta didik terhadap media *game* edukasi berbantuan *wordwall* diperoleh hasil 96% sehingga termasuk dalam kategori “sangat praktis” yang berfungsi sebagai sarana untuk mengukur pencapaian pembelajaran dalam pendidikan agama Islam.

Data mengenai tingkat kepraktisan yang diperoleh dari penilaian guru serta peserta didik diatas, diperoleh data terkait penggunaan media *game* edukasi

berbantuan *wordwall* ini dianggap mudah dalam penggunaannya atau praktis dalam kegiatan pembelajaran terutama saat evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam. Tahapan ini tidak dilakukan revisi terhadap komentar dan saran dari guru dan siswa.

c. Uji Efektivitas terhadap media *game* edukasi berbantuan *wordwall*

Hasil efektivitas berdasarkan angket pretest dan potest yang telah dibagikan kepada peserta didik dihadirkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10 Analisis Data Peningkatan Minat Belajar Menggunakan Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall*

Aspek Penilaian	Minat belajar peserta sebelum menggunakan media game edukasi berbantuan Wordwall	Kriteria	Minat belajar peserta sesudah menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall	Kriteria
Rasa Tertarik	42,6%	Rendah	86,6%	Tinggi
Keinginan/kesadaran	38,2%	Rendah	82%	Tinggi
Perasaan senang	48,5%	Rendah	84,8%	Tinggi
Perhatian	41,1%	Rendah	89,7%	Tinggi
Jumlah	107,4		343,1	
Rata-Rata	26,8%	Rendah	85,7%	Tinggi
Persentase Peningkatan			58,9%	

$$\begin{aligned}
 N - gain &= \frac{\text{Skor postes} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100 \\
 &= \frac{85,7 - 26,8}{100 - 26,8} \times 100
 \end{aligned}$$

$$= \frac{58,9}{73,2}$$

$$N - \text{gain} = 0,8046$$

Berdasarkan perhitungan N-gain sebesar 0,8046, yang mengidikasikan kategori “Tinggi”, dapat diinterpretasikan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik sangat signifikan. Hasil ini tidak hanya mencerminkan efektivitas metode pembelajaran, tetapi juga mengimplikasikan adanya peningkatan minat belajar peserta didik. Nilai N-gain yang tinggi menunjukkan bahwa peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sekedar menerima informasi, sehingga pemahaman dan minat mereka meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa intervensi pembelajaran berhasil memicu dan memelihara minat belajar peserta didik, yang merupakan faktor krusial dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

7. Produk Akhir

Berdasarkan tahapan-tahapan pengembangan yang telah dilakukan, produk yang dihasilkan menunjukkan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang sangat baik. Dengan demikian, menghasilkan produk akhir berupa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang dibuat khusus untuk menyajikan materi menyayangi anak yatim kepada peserta didik kelas V SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *game* edukasi berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran PAI, yang berfokus pada materi Menyayangi Anak Yatim. Pada penelitian ini, penulis berasumsi bahwa produk ini akan memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar terutama pada saat evaluasi pembelajaran serta membuat evaluasi lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian dalam rumusan masalah, penulis telah mengidentifikasi beberapa poin utama yang menjadi tujuan pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* untuk kelas V SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara. Tujuan tersebut meliputi:

1. Hasil prosedur pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*

Sebelum penulis merancang media *game* edukasi berbantuan *wordwall*, penulis terlebih dahulu melakukan tahap analisis kebutuhan. Dimana, dalam melakukan analisis ini melalui beberapa langkah yaitu melakukan analisis kondisi awal, analisis guru, dan juga analisis peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pada saat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih tepatnya kelas V ini menggunakan metode lisan dan tulisan. Sehingga, ini menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran terutama pada kegiatan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa untuk menciptakan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik,

menyenangkan bagi peserta didik dalam bentuk teknologi maka dibutuhkan pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*. Dimana, dalam penerapan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini diharapkan dapat mengurangi kebosanan dan ketidak tertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang ditujukan pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam, dengan tujuan dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran serta meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pada evaluasi. Langkah awal yang dilakukan dalam merancang produk media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini adalah:

- a. Menentukan materi pembelajaran Pendidikan agama Islam yang relevan.
- b. Menentukan tipe soal yang akan digunakan (soal esay)
- c. Menentukan jumlah butir soal
- d. Memilih soal yang telah disiapkan oleh guru
- e. Mendesain kuis melalui situs web wordwall di <http://wordwall.net> yang telah menyediakan template yang dapat digunakan dengan gratis secara online.

Pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang telah dikembangkan memiliki desain visual yang menarik sehingga berfungsi dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik dan keterlibatan mereka. Sehingga, ini menjadi pendorong bagi peserta didik untuk bisa semangat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan evaluasi. Melalui mekanisme yang dirancang agar menyenangkan

dan menantang ini proses evaluasi peserta didik menjadi lebih praktis dibandingkan dengan evaluasi secara tertulis atau lisan.

2. Hasil validasi pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*

Berdasarkan uji validasi yang melibatkan dua validator ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* telah mengalami revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan validator. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pengembangan media *game* edukasi berbantuan *Wordwall* telah di nilai oleh validator media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat baik, menarik, serta mampu membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan evaluasi. Namun, validator media memberikan saran agar dibuatkan petunjuk penggunaan atau petunjuk menjawab soal bagi peserta didik agar peserta didik tidak merasa bingung.

Berdasarkan validasi oleh ahli media, media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini memperoleh persentase validitas sebesar 84% dan ini masuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil validasi oleh ahli materi, media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dinilai sangat baik karena soal evaluasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran. Jadi, hasil validasi ahli materi menghasilkan persentase 82% dengan kategori “sangat valid”.

Secara keseluruhan, hasil dari validasi menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran pendidikan agama islam memenuhi kriteria “sangat valid” berdasarkan pada nilai rata-rata persentase kevalidan produk.

3. Hasil praktikalitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*

Praktikalitas guru dan peserta didik terhadap pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada pembelajaran pendidikan agama Islam yang melibatkan 14 orang peserta didik yang diukur melalui pengisian angket.

Berdasarkan analisis data, hasil angket praktikalitas guru menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* masuk kategori “Praktis” dengan nilai 94%. Adapun hasil analisis data hasil angket praktikalitas peserta didik memberikan dengan kategori “sangat praktis” terhadap penggunaan instrument evaluasi berbantuan platform *wordwall* dengan persentase 96%. Praktikalitas dari media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini juga dilihat dari kemudahan penggunaannya, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam menjawab soal selama proses evaluasi.

4. Hasil efektifitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*

Berdasarkan hasil analisis peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pemberian pretest dan posttest, diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai setelah penerapan media pembelajaran *Wordwall*. Data pretest menunjukkan kemampuan awal peserta didik berada pada kategori cukup rendah, sedangkan pada hasil posttest terjadi peningkatan nilai yang menunjukkan adanya perkembangan pemahaman terhadap materi.

Selanjutnya, analisis efektivitas yang dihitung melalui skor gain menunjukkan bahwa media *Wordwall* berada pada kategori “cukup efektif” dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kategori tersebut diperoleh berdasarkan kriteria interpretasi nilai gain pada Bab IV, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* dapat dikatakan mampu memberikan kontribusi dalam peningkatan minat belajar meskipun belum mencapai kategori sangat efektif.

Peningkatan nilai tersebut juga mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan tujuan pemanfaatan media berbasis digital yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, ditandai adanya peningkatan skor dari hasil pretest ke posttest serta nilai gain yang berada pada kategori cukup efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan merujuk pada hasil penelitian serta analisis data yang diperoleh, beberapa hal yang mencerminkan proses serta hasil pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada mata pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas V SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* materi menyayangi anak yatim untuk kelas V SDN. Pada penelitian ini mengikuti tahap model pengembangan Borg and Gall, yaitu tahap pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, dan tahap akhir. Pada tahap Borg and Gall peneliti menyederhanakan menjadi 7 tahap untuk mengatasi keterbatasan seperti biaya, waktu, dan sumber daya yang besar, serta kesulitan dalam tahap uji coba yang komprehensif pada penelitian skala besar.
2. Hasil dari tahap validasi menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini telah melalui proses validasi ahli, dengan hasil ahli materi memberikan penilaian sebesar 82%, sementara ahli media memberikan penilaian sebesar 84%, yang menunjukkan bahwa media tersebut valid untuk

digunakan. Dengan demikian media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam.

3. Dari tahap hasil uji praktikalitas media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada mata pembelajaran pendidikan agama islam ini diperoleh kategori “praktis” oleh guru dan “sangat praktis” oleh peserta didik. Oleh karena itu media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada saat evaluasi pembelajaran.
4. Hasil dari tahap keefektivan berdasarkan angket pretest dan posttest media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini diperoleh kategori “tinggi” oleh peserta didik. Sehingga media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* dapat dikatakan efektif untuk diterapkan.

B. Implikasi

Implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* memberikan alternative evaluasi yang lebih bervariasi, menarik, dan menyenangkan bagi siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* memudahkan guru dalam membuat evaluasi yang bervariasi dan menyenangkan, serta memudahkan guru dalam melakukan penilaian evaluasi.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terkait Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall*, maka dapat dikemukakan beberapa saran yakni:

1. Pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran bagi guru di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara, khususnya yang berkaitan dengan penilaian pembelajaran pendidikan agama Islam.
2. Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan terutama dalam evaluasi pembelajaran dengan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dengan menggunakan fitur-fitur atau template *games* yang ada di *wordwall* serta dapat membantu soal yang berbeda.
3. Saran untuk penulis selanjutnya yaitu pada pelaksanaan produk yang dikembangkan diharapkan memberikan kesempatan untuk guru mata pembelajaran langsung menerapkannya ke peserta didik.
4. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang penggunaan media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifha, Nur, dan Andi Arif Pamessangi. "Implementasi Metode Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VIII SMPN 13 Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 14, no. 1 (2025): 51–57.
- Almahdali, Sarah Diva Umar, Andi Riawarda, dan Mirnawati Mirnawati. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Praktikum IPA Berbasis Bring Your Own Device (BYOD) Di Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 83–92. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.97>.
- Amin, Muhammad Agil. "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan Qs. Al- Ikhlas (112): 1-4." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (2022): 365–75. <https://doi.org/10.59689/incare.v3i4.501>.
- Anggraini, Susana, dan Weni Nelmira. "Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta untuk Siswa Kelas XI di SMKN 3 Kota Solok." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1168–72. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5403>.
- Ariyadri, Acep. "Konsep Pemeliharaan Anak Yatim Perspektif Al-Qur'an." *Ulumul Qur'an: Jurnal Kajian Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 1, no. 1 (2021): 27–42. <https://doi.org/10.58404/uq.v1i1.11>.
- Fidya, Ihfanti, Romdanih Romdanih, dan Eva Oktaviana. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021, 219–27.
- Hangio, Nurhayati. "Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Menyayangi Anak Yatim Melalui Problem Based Learning." *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): 733–42.
- Hellyana, Corie Mei, Nuzul Imam Fadlilah, Ragil Wijianto, dan Khoerul Amin Ade Putra. "Game Edukasi 'Perjalanan Si Koko' Sebagai Media Pembelajaran." *Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (2023): 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>.
- Hidayat, Rachmat, Rafika Amelia Fitri, dan Dina Hermina. "Langkah Penelitian Manajemen Pendidikan: Penemuan Masalah, Telaah Pustaka, Persiapan Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data Dan Penyimpulan/Pemaknaan, Dan Pelaporan & Evaluasi Penelitian." *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 6 (2025): 509–23. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.509>.

- Larasati, Putti, Ida Bagus Putrayasa, dan I. Nengah Martha. "Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 3 (2023): 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>.
- Lathifah, Azizah Siti. "Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 4, no. 1 (2024): 69–76.
- Maharani, Jihan, Firman Firman, dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 39–50. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.37>.
- Makmur, Makmur, Baderiah Baderiah, Makmur Makmur, Nurjannah Jasmin, dan Syamsu Sanusi. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam Di SMAN 2 Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023): 161–70.
- Mansur, Hamsi, dan Rafiudin Rafiudin. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 37–48. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>.
- Mirnawati, Mirnawati. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 98–112. <https://doi.org/10.58230/27454312.14>.
- Muhammad, A., Sukirman Sukirman, dan Muh Agil Amin. "Media Komik Cerita Anak Sebagai Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III Madrasah Ibtida'iyah." *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 5, no. 3 (2025): 1290–95. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.6798>.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, dan Windy Aprillia. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2021): 552–60.
- Mustakim, Risda, Fitriani Fitriani, Fathurrakhman Ansar, Ariani Amri, dan Hasriadi Hasriadi. "Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam." *Madaniya* 5, no. 3 (2024): 1007–12. <https://doi.org/10.53696/27214834.879>.

- Nadira, Nurasih, Hamka Lodang, dan Muh Wiharto. "Uji Validitas Pengembangan E-Modul Materi Ekosistem Sebagai Sumber Belajar Biologi Pada Kelas X SMA." *ORYZA: Jurnal Pendidikan Biologi* 11, no. 2 (2022): 59–64. <https://doi.org/10.33627/oz.v11i2.944>.
- Nurseng, Anita Nuana, Syamsu Sanusi, Firman Firman, dan Mirnawati Mirnawati. "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 213–24.
- Octavia, Eka, dan Rarasaning Satianingsih. "Pengaruh Media Digital Wordwall Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)* 2, no. 1 (2024): 125–32.
- Purwoko, Agus Abhi, Burhanuddin Burhanuddin, Yayuk Andayani, dkk. "Validitas Instrumen Dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Prosiding SAINTEK* 3 (Januari 2021): 94–102.
- Rahmadani, Ervi. "Peningkatan Pengetahuan Tentang Tokoh Sejarah melalui Aplikasi Tiktok pada Peserta Didik." *Jurnal Nalar Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 50–55. <https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1.32781>.
- Restu, Naila Kurnia, Ai Sutini, dan Dinie Anggraeni Dewi. "Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6, no. 1 (2023): 94–101. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>.
- Sari, Nur Huda. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar." *At-Ta'lim: Kajian Pendidikan Agama Islam* 6, no. II (2024). <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attalim/article/view/721>.
- Zulfah, Nadhirotuz. "Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 1 (2023): 11–11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>.
- Jihan Maharani, Firman, dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 39–50. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.37>.

- Nilam Permatasari Munir, Riska Lestari, Edhy Rustan, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar,” *Jurnal Refleksi* 12, no.4 (2024)
- Sarah Diva Umar Almahdali dkk., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Praktikum IPA Berbasis Bring Your Own Device (BYOD) Di Sekolah Dasar,” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 83–92, <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.97>.
- Fatmawati Ramadani, St. Marwiyah, Arifuddin, “Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 95 Bulu,” *Al Birru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no.2. (2024)
- Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, ed. Firman, *Mata Kata Inspirasi* (Kabupaten Bantul, 2022), 1-14

**L
A
M
P
I
R
A
N**

LAMPIRAN 1 – BARCODE WORDWALL



LAMPIRAN 2 - PERSURATAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Kampus 2 Jl. Bittu Kel. Balandi Kec. Bora 91914 Kota Palopo
 Email: fak@uinpaloopo.ac.id / https://fak.uinpaloopo.ac.id

Nomor : B- 1017 /In.19/FTIK/HM.01/07/2025 Palopo, 7 Juli 2025
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu Kab. Luwu Utara
 di Masamba

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa(i):

Nama	: Yyun Lestari
NIM	: 2102010045
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Empat belas)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul,
"Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Wordwall pada Mata Pembelajaran PAI di SDN 190 Muktisari". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
 NIP 196705162000031002



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jl. Simpursiang Nomor 27 Masamba, Telp : (0473) 21000 Fax : (0473) 21000 Kode Pos : 92966
 Email : dpmptsp@luwuutarakab.go.id Website : http://dpmptsp.luwuutarakab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 0227/SKP/DPMPTSP/VII/2025

- Membaca** : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an: YUYUN LESTARI beserta lampirannya.
- Menimbang** : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara 070/221/VII/Bakesbangpol/2025
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2006 tentang Kementrian Negara;
 2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
 4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
 5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
 6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :
- Nama : YUYUN LESTARI
 Nomor Telepon : 0882021565006
 Alamat : Muktisari, Desa Muktisari, Kec. Bone-Bone, Kab. Luwu Utara
 Sekolah / Instansi : Universitas Negeri Palopo (IAIN)
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Wordwall pada mata Pelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari
 Lokasi Penelitian : SD Negeri 214 Muktisari

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 24 Juli 2025 s/d 14 Agustus 2025.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
 Pada Tanggal : 17 Juli 2025

An: BUPATI LUWU UTARA
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



Dikopi dengan menggunakan alat
 HapScan atau Pemindai QR Code
 Kabupaten Luwu Utara, Kabupaten Luwu Utara
 0882021565006
 0882021565006



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 214 MUKTISARI**

Alamat : Desa Muktisari Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara Kode Pos : 92966 Email : uptsdmuktisari@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor 400.3.10.2/064/UPT SDN 214/X/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ARLI, S.Pd
Alamat : Desa Muktisari, Kecamatan Bone-Bone
Jabatan : Kepala UPT SD Negeri 214 Muktisari

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Yuyun Lestari
NIM : 2102010045
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Semester : 9
Tahun Akademik : 2025/2026

Telah melaksanakan penelitian di UPT SD Negeri 214 Muktisari Pada Tanggal 25 Juli – 8 Agustus 2025, dalam rangka penulisan skripsi dengan Judul:

***“ PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBANTUAN WORDWALL PADA
MATA PELAJARAN PAI di SD NEGERI 214 MUKTISARI ”***

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Muktisari, 13 Oktober 2025

Kepala UPT



ARLI, S.Pd

NIP. 198504062010011020

LAMPIRAN 3 – VALIDASI LEMBAR INSTRUMEN

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

Peneliti : Yuyun Lestari

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pembelajaran PAI Di SDN 190 Muktisari

Informasi Umum

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.

Jabatan :

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian.
2. Penilaian dimulai dari rentang "Sangat Setuju" sampai "Tidak Setuju", silahkan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat baik

3. Komentar dan saran Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar angket ini.

Tabel Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
I.	Petunjuk					
	1. Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas			✓		
	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas			✓		
II.	Isi					
	1. Pernyataan dinyatakan dengan jelas			✓		

	2. Kesesuaian pertanyaan dengan instrument yang akan dilakukan			✓	
III	Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓	
	2. Kalimat yang digunakan mudah dipahami			✓	

Komentar/Saran : Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Pada tabel penilaian disesuaikan dengan kriteria penilaian.

Kesimpulan

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, 12 Juni 2025

Validator,


Bungawan, S Pd., M Pd.
NIP. 199311282020122014

LAMPIRAN 4 – HASIL VALIDASI INSTRUMEN

No	Pertanyaan	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	3	5
2.	Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas	3	5
3.	Pertanyaan dinyatakan dengan jelas	3	5
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan instrument yang akan dilakukan	3	5
5.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3	5
6.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	3	5
Jumlah		18	30
Persentase		60%	
Kategori		Sangat Valid	

Hasil Penilaian Ahli Lembar Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Petunjuk	6	10	60%	Cukup Valid
2.	Isi	6	10	60%	Cukup Valid
3.	Bahasa	6	10	60%	Cukup Valid
Jumlah Rata-rata		18	30	60%	Cukup Valid

Rumus Perhitungan Persentase

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{18}{30} \times 100 \\
 &= 60\%
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 5 – VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI MATERI GAME EDUKASI BERBANTUAN WORDWALL PADA MATA PEMBELAJARAN PAI DI SDN 190 MUKTISARI

A. Identitas

Nama Validator **DR. MAKNUM, M.Pd.**
Bidang Keahlian Validator Materi

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul *"Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Wordwall Pada Mata Pembelajaran PAI Di SDN 190 Muktisari"* oleh Yuyun Lestari NIM 2102010045 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator materi.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap media pembelajaran game edukasi berbantuan wordwall dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi				
	a. Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran.				✓
	b. Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	

c. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.			✓	
d. Soal mudah untuk dipahami			✓	
e. Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.			✓	
f. Soal sesuai sengan dengan materi pembelajaran			✓	
g. Soal yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.				✓

E. Komentar/Saran

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

--

F. Kesimpulan

✓	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 15 Juni 2025

Dr. MAIKAMUR, S. P. I. M. P. I.
NIP. 196401152019031006

LAMPIRAN 6 – HASIL VALIDASI MATERI

No	Pertanyaan	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran	4	4
2.	Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4
3.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah	3	4
4.	Soal mudah dipahami	3	4
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas	3	4
6.	Soal sesuai dengan materi pembelajaran	3	4
7.	Soal yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	4
Jumlah		23	28
Persentase		82%	
Kategori		Sangat Valid	

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Aspek isi	13	16	82%	Sangat Valid
2.	Aspek penyajian	6	8	75%	Valid
3.	Aspek kontekstual	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata		23	28	82%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{23}{28} \times 100 \\
 &= 82\%
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 7 – VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI MEDIA *GAME* EDUKASI BERBANTUAN WORDWALL PADA MATA PEMBELAJARAN PAI DI SDN 190 MUKTISARI

A. Identitas

Nama Validator *Muh. Yaminir, S.Pd, M. Pd.*
Bidang Keahlian Validator Media

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Wordwall Pada Mata Pembelajaran PAI Di SDN 190 Muktisari*" oleh Yuyun Lestari NIM 2102010045 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator media.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *wordwall* dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media				
	a. Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbantuan wordwall menarik perhatian peserta didik.			✓	
	b. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbantuan wordwall yang digunakan tidak mudah rusak.				✓

	c. Media <i>game</i> edukasi berbantuan <i>wordwall</i> dapat dikelola dengan mudah				✓
	d. Tampilan media <i>game</i> edukasi berbantuan <i>wordwall</i> sesuai dengan materi.			✓	
	e. Media <i>game</i> edukasi berbantuan <i>wordwall</i> mudah digunakan dan sederhana				✓
2	Daya Tarik				
	a. Penggunaan media <i>game</i> edukasi berbantuan <i>wordwall</i> dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik.			✓	
	b. Penggunaan media <i>game</i> edukasi berbantuan <i>wordwall</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik.			✓	
	c. Penggunaan media <i>game</i> edukasi berbantuan <i>wordwall</i> dapat menambah pengetahuan peserta didik.			✓	
	d. Penggunaan media <i>game</i> edukasi berbantuan <i>wordwall</i> dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif di kelas.				✓
3	Ilustrasi				
	a. Pertanyaan yang digunakan sesuai dengan materi yang dibahas			✓	
	b. Media dapat memudahkan peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar.			✓	

E. Komentor/Saran

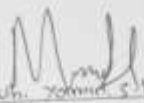
Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

- Tambahkan petunjuk penggunaan Media.

F. Kesimpulan

☐	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
☒	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
☐	Tidak layak digunakan

Palopo, 9 Juli 2025


Muhammad S. Pd, M. Pd
NIP. 199008192020121009

LAMPIRAN 8 – HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

No	Pertanyaan	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Tampilan media pembelajaran game edukasi berbantuan wordwall menarik perhatian peserta didik	3	4
2.	Media pembelajaran game edukasi berbantuan wordwall yang digunakan tidak mudah rusak	4	4
3.	Media game edukasi berbantuan wordwall dapat dikelola dengan mudah	4	4
4.	Tampilan media game edukasi berbantuan wordwall sesuai dengan materi	3	4
5.	Media game edukasi berbantuan wordwall mudah digunakan dan sederhana	4	4
6.	Penggunaan media game edukasi berbantuan wordwall dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik	3	4
7.	Penggunaan media game edukasi berbantuan wordwall dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik	3	4
8.	Penggunaan media game edukasi berbantuan wordwall dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif di kelas	4	4
9.	Penggunaan media game edukasi berbantuan wordwall dapat menambah pengetahuan peserta didik	3	4
10.	Pertanyaan yang digunakan sesuai dengan materi yang dibahas	3	4
11.	Media dapat memudahkan peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar	3	4
Jumlah		37	44
Persentase Kategori		84% Sangat Valid	

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	14	16	87%	Sangat Valid
2.	Kemudahan	7	8	87%	Sangat Valid
3.	Kesesuaian	3	4	75%	Valid
4.	Kemenarikan	13	16	81%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata		37	44	84%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{37}{44} \times 100 \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 9 – LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK GURU

**ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK GURU TERHADAP MEDIA GAME
EDUKASI BERBANTUAN WORDWALL**

A. Identitas Guru

Nama Guru : KOMALASARI, S. Pd. |
 Sekolah : UPT SD NEGERI 24 MUKTIDAR

B. Pengantar

Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian guru terhadap media game edukasi berbantuan wordwall, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu dalam meluangkan waktunya untuk membaca dan mengisi kuesioner/angket ini.

C. Petunjuk Pengisian

- Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
- Berilah tanda check list (✓) pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternative jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

1 = Sangat Kurang Setuju
 2 = Kurang Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Pembelajaran PAI pada materi menyayangi anak yatim sangat ditunjang dengan adanya media pembelajaran game edukasi berbantuan wordwall	✓			
2.	Media game edukasi berbantuan wordwall memudahkan dalam mengevaluasi peserta didik pada mata pembelajaran PAI dengan materi menyayangi anak yatim	✓			
3.	Media game edukasi berbantuan wordwall mudah digunakan	✓			
4.	Media game edukasi berbantuan wordwall tidak mudah rusak	✓			
5.	Warna pada media game edukasi berbantuan wordwall menarik dan jelas		✓		
6.	Tampilan media sesuai dengan materi	✓			
7.	Soal pada media game edukasi berbantuan wordwall mudah untuk dipahami	✓			

8.	Soal yang disajikan sangat jelas dan benar.	✓			
9.	Tampilan (tulisan dan gambar) pada media game edukasi berbantuan wordwall jelas dan mudah dipahami		✓		
10.	Dengan menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall tidak terkesan monoton		✓		
11.	Media game edukasi berbantuan wordwall dapat menambah pengetahuan siswa	✓			
12.	Media game edukasi berbantuan wordwall membuat belajar PAI menjadi lebih menyenangkan	✓			
13.	Bahasa yang digunakan sederhana	✓			
14.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	✓			

E. Saran/Komentar

Muktisari, 2025

Guru Agama Islam,

Koh
Muktisari, S.Pd.

LAMPIRAN 10 – HASIL ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK GURU

No	Pertanyaan	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Pembelajaran PAI pada materi menyayangi anak yatim sangat ditunjang dengan adanya media pembelajaran game edukasi berbantuan wordwall	4	4
2.	Media game edukasi berbantuan wordwall memudahkan dalam mengevaluasi peserta didik pada mata pembelajaran PAI dengan materi menyayangi anak yatim	4	4
3.	Media game edukasi berbantuan wordwall mudah digunakan	4	4
4.	Media game edukasi berbantuan wordwall tidak mudah rusak	4	4
5.	Warna pada media game edukasi berbantuan wordwall menarik dan jelas	3	4
6.	Tampilan media sesuai dengan materi	4	4
7.	Soal pada media game edukasi berbantuan wordwall mudah untuk dipahami	4	4
8.	Soal yang disajikan sangat jelas dan benar	4	4
9.	Tampilan (tulisan dan gambar) pada media game edukasi berbantuan wordwall jelas dan mudah dipahami	3	4
10.	Dengan menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall tidak terkesan monoton	3	4
11.	Media game edukasi berbantuan wordwall dapat menambah pengetahuan siswa	4	4
12.	Media game edukasi berbantuan wordwall membuat belajar PAI menjadi lebih menyenangkan	4	4
13.	Bahasa yang digunakan sederhana	4	4
14.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	4	4
Jumlah		53	56
Persentase		94%	
Kategori		Sangat Valid	

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian soal	8	8	100%	Sangat Valid
2.	Kepraktisan	19	20	95%	Sangat Valid
3.	Desain dan Tampilan	18	20	90%	Valid
4.	Keteraturan	8	8	100%	Sangat Valid
	Jumlah Rata-Rata	53	56	94%	Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Kepraktisan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 \\
 &= \frac{53}{56} \times 100 \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 11 – LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK PESERTA DIDIK

ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA GAME EDUKASI BERBANTUAN WORDWALL

A. Identitas Responden

Nama Responden : ADRESIA HARATI HIKAM

Kelas : 5

B. Pengantar

Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian peserta didik terhadap media game edukasi berbantuan wordwall, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Responden dalam meluangkan waktunya untuk membaca dan mengisi kuesioner/angket ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternative jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

1 = Sangat Kurang Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Pembelajaran PAI pada materi menyayangi anak yatim sangat ditunjang dengan adanya media pembelajaran game edukasi berbantuan wordwall	✓			
2.	Media game edukasi berbantuan wordwall memudahkan dalam mengevaluasi saya dalam belajar PAI dengan materi menyayangi anak yatim	✓			
3.	Media game edukasi berbantuan wordwall mudah digunakan		✓		
4.	Media game edukasi berbantuan wordwall tidak mudah rusak		✓		
5.	Warna pada media game edukasi berbantuan wordwall menarik dan jelas		✓		
6.	Tampilan media sesuai dengan materi		✓		
7.	Soal pada media game edukasi berbantuan wordwall mudah untuk dipahami	✓			

8.	Soal yang disajikan sangat jelas dan benar.	✓			
9.	Saya tertarik dengan tampilan pada media game edukasi berbantuan wordwall.	✓			
10.	Dengan menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall saya merasa minat dalam mengerjakan soal dan tidak bosan belajar PAI.	✓			
11.	Media game edukasi berbantuan wordwall dapat menambah pengetahuan saya.	✓			
12.	Media game edukasi berbantuan wordwall membuat belajar PAI menjadi lebih menyenangkan	✓			
13.	Bahasa yang digunakan sederhana	✓			
14.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	✓			

E. Saran/Komentar

Muktisari, 2025

Responden,



(APRILISCAHRECHANA)

LAMPIRAN 12 – HASIL ANGKET PRAKTIKALITAS PESERTA DIDIK

No	Nama	Penilaian														JS	SM
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1.	Adiib Albarra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56
2.	Adresia Hayatul Hikam	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	52	56
3.	Ahmad Althaf Zakii	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56
4.	Aisya Nur Cahyani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56
5.	Aldi Aditya	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	52	56
6.	Aldo Aditya	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	50	56
7.	Alfriadi Dhiyas	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54	56
8.	Fillo Alvandi	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54	56
9.	Hafis Ibnu Hakim	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56
10.	Ichang Maulana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56
11.	Ilham Alhasbi	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	50	56
12.	Irvan Alfandi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56
13.	Muhammad Alif	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	52	56
14.	Nurul Miswari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56
Jumlah																756	784
																96% Sangat Praktis	

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Kepraktisan	321	336	95%	Sangat Valid
2.	Ketertarikan	108	112	96%	Sangat Valid
3.	Bahasa	109	112	97%	Valid
4.	Memotivasi	216	224	96%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata		754	784	96%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Kepraktisan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 \\
 &= \frac{756}{784} \times 100 \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 13 – LEMBAR ANGKET EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEBELUM
MENGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI BERBANTUAN
WORDWALL PADA MATA PEMBELAJARAN PAI DI SD NEGERI 214
MUKTISARI**

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (✓) atau silang (x) pada kolom alternative jawaban berikut:
SL : Selalu
SR : Sering
KK : Kadang-Kadang
TP : Tidak Pernah
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang tersedia
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam nomor

Identitas Responden :

Nama : AHMAD ALTOP ZAFKI

Kelas : 5

No. Absen : 64

No	Pertanyaan	SL	SR	KK	TP
1.	Saya sangat senang belajar Pendidikan Agama Islam			✓	
2.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu jika melakukan evaluasi tanpa menggunakan media				✓
3.	Saya mempelajari kembali soal yang sudah diberikan guru diluar jam pembelajaran			✓	
4.	Bagi saya belajar tanpa menggunakan media pembelajaran cukup menarik			✓	
5.	Saya senang ketika guru memberikan point saat saya dapat mengerjakan tugas didepan kelas			✓	
6.	Saya senang ketika guru, orangtua, dan teman menghargai usaha belajar saya			✓	✓
7.	Saya senang dalam mengerjakan latihan soal pendidikan agama Islam				✓
8.	Di kelas, saya mengantuk atau pikiran saya tidak fokus karena belajar tanpa media			✓	

	pembelajaran itu membosankan			✓	
9.	Saya semangat mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam			✓	
10.	Saya senang belajar saat suasana kelas kondusif			✓	

Komentar/Saran

Saya merasa bosan saat mengisi soal

Muktisari, 2025
Peserta didik

Aisy
Ahmad AHOF 2025

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SESUDAH
MENGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI BERBANTUAN
WORDWALL PADA MATA PEMBELAJARAN PAI DI SD NEGERI 214
MUKTISARI**

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (✓) atau silang (x) pada kolom alternative jawaban berikut:
SL : Selalu
SR : Sering
KK : Kadang-Kadang
TP : Tidak Pernah
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang tersedia
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam nomor

Identitas Responden :

Nama : AHMAD ALIF ZAYY
Kelas : 5
No. Absen : 04

No	Pertanyaan	SL	SR	KK	TP
1.	Saya sangat senang belajar Pendidikan Agama Islam terkhusus materi menyayangi anak yatim menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall	✓			
2.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu jika melakukan evaluasi menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall		✓		
3.	Saya mempelajari kembali soal yang sudah diberikan guru diluar jam pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall		✓		
4.	Bagi saya belajar menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall lebih menarik		✓		
5.	Saya senang ketika guru memberikan poin saat saya dapat mengerjakan tugas didepan kelas		✓		
6.	Saya senang ketika guru, orangtua, dan teman menghargai usaha belajar saya		✓		

7.	Media game edukasi berbantuan wordwall membuat saya senang dan bersemangat dalam mengerjakan latihan soal pendidikan agama Islam terkhusus materi menyayangi anak yatim		✓		
8.	Dengan media game edukasi berbantuan wordwall saat mengerjakan latihan soal saya tidak mengantuk karena mengerjakan soal bervariasi dan tidak membosankan	✓			
9.	Saya semangat dalam mengerjakan latihan soal pembelajaran pendidikan agama islam terkhusus materi menyayangi anak yatim dengan menggunakan media game edukasi berbantuan wordwall		✓		
10.	Saya senang belajar saat suasana kelas kondusif	✓			

Komentar/Saran

Belajar menggunakan media pembelajaran tidak membosankan
dan mengerjakan soal tidak membosankan

Muktisari,
Peserta didik

2025

Ahmad

Ahmad Rofiq Zaki

LAMPIRAN 14 – SOAL

1. Anak yatim adalah anak yang ditinggal wafat...

Jawaban: Bapaknya

2. Hadist tentang menyayangi anak yatim diriwayatkan oleh...

Jawaban: Bukhari

3. Memakan harta anak yatim hukumnya...

Jawaban: Haram

4. Mengerjakan sholat dengan cara ria (pamer) akan mendapatkan...

Jawaban: Dosa

5. Jumlah ayat dalam surah Al-Ma'un adalah...

Jawaban: Tujuh

6. Arti dari izhar adalah...

Jawaban: Jelas

7. Arti dari ikhfa' adalah...

Jawaban: Samar

8. Orang yang beribadah dan shalat semata hanya ingin mendapatkan pujian dari orang lain termasuk dalam golongan orang yang berbuat....

Jawaban: Ria

9. Ikhfa safawi artinya...

Jawaban: Samar

10. Sikap nabi Muhammad terhadap anak yatim selalu...

Jawaban: Memuliakan

11. يَكْذِبُ Arti dari lafal tersebut adalah...

Jawaban: Mendustakan

12. سَاهُونَ Arti dari lafal tersebut adalah....

Jawaban: Lalai

13. بِالَّذِينَ Arti dari lafal tersebut adalah....

Jawaban: Agama

14. Sebagai anak muslim tentu memiliki akhlak terpuji dan terbiasa memiliki sikap.....yatim

Jawaban: Menyayangi

LAMPIRAN 15 – DOKUMENTASI



Uji coba produk oleh peserta didik (Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan *Wordwall* Pada Pembelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari Kab. Luwu Utara)



Pengisian Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Game Edukasi Berbantuan *Wordwall*

RIWAYAT HIDUP



Yuyun Lestari, nama penulis skripsi ini lahir di Muktisari, pada tanggal 05 Desember 2003, Kec. Bone-Bone Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Ayah Siono dan Ibu Surmalasari. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Muktisari. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SDN 190 Muktisari pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikannya di MTS Al-Falah Lemahabang pada tahun 2015 kemudian melanjutkan pendidikan lagi di MA Al-Falah Lemahabang hingga tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis mengambil langkah untuk melanjutkan pendidikannya di satu-satunya perguruan tinggi negeri di Kota Palopo yang banyak diminati yaitu Universitas Islam Negeri Palopo (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam.

Contact Person Penulis : yuyunlestari2003@gmail.com