Asian Journal of
Islamic Studies and Da'wah

e-ISSN : 3025-4493
p-ISSN : 3025-5252

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJISD.v2i6.4019

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN GAMES WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS 8 PADA MATERI KITAB-KITAB ALLAH

The Use of Video Media and Wordwall Games to Increase Student Engagement in Grade 8 on the Topic of the Books of Allah

Putri Anggalia Puspita Sari[1], Nadia Saputri[2], Muhammad Ainur Rafiq[3], Abdul Aziz[4]
Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya
Putriangalia.ps@gmail.com; nadiasaputri.tandar@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 25, 2024	Oct 8, 2024	Oct 21, 2024	Oct 28, 2024

Abstract

This research departs from the lack of student activity in learning Islamic religious education. Because the lack of use of media in learning makes learning tend to be more boring and monotonous for students. To overcome these problems, it is necessary to develop interesting learning media that must be prepared according to the needs of students. The purpose of this research is to determine the development and feasibility of learning media, video media, and wordwall games on the material of believing in the books of Allah in grade VIII SMP NU Palangkaraya.This research is a research and development of Research and Development (R&D) which refers to the ADDIE development model which consists of five stages which include analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this study are media expert validators and material expert validators, using field trials applied to grade VIII students of SMP NU Palangkaraya.The results of this study are that video-based learning media products and wordwall games have been produced with assessments from material experts and media experts by material validators

AJISD Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

obtaining "decent" results to be tested, while validation from media experts has obtained "decent" results to be tested. Based on the explanation, it can be concluded that video-based learning media and wordwall games are suitable for learning students in grade VIII SMP NU Palangkaraya.

Keywords : Media Usage,Video,Wordwall Games,ADDIE Model

Abstrak: Penelitian ini bertolak pada kurangnya keaktifan siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam.Karena kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran membuat pembelajaran cenderung lebih membosankan dan monoton bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik yang harus disusun sesuai dengan kebutuhan siswa.Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran Media video dan games wordwall pada materi meyakini kitab-kitab Allah di kelas VIII SMP NU Palangkaraya.Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design),pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Adapun subjek penelitian ini adalah validator ahli media dan validator ahli materi, menggunakan uji coba lapangan yang diterapkan kepada siswa kelas VIII SMP NU Palangkaraya.Adapun hasil penelitian ini ialah telah dihasikan produk media pembelajaran berbasis video dan games wordwall dengan penilaian dari ahli materi dan ahli media oleh validator materi memperoleh hasil "layak"untuk diujicobakan, sedangkan untuk validasi dari ahli media memperoleh hasil "layak" untuk diuji cobakan.Berdasarkan penjelasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video dan games wordwall layak digunakan untuk pembelajaran siswa kelas VIII SMP NU Palangkaraya.

Kata Kunci: Penggunaan Media, Video, Games Wordwall, Model ADDIE

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, metode pembelajaran di Era digital semakin berkembang pesat. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan agama Islam di kelas VIII SMP NU Palangkaraya, materi meyakini kitab-kitab Allah merupakan salah satu materi yang krusial. Untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan menarik minat siswa, diperlukan media pembelajaran yang tepat. Menurut (Siregar & Rosmaini, 2021) dalam proses belajar mengajar, ada dua aspek yang paling berpengaruh yaitu metode mengajar dan media sebagai alat bantu untuk mengajar.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi Criticos Lewis menuliskan bahwa pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran efektif. Interaksi yang baik antara guru

dan peserta didik sesuatu yang harus terjadi, interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Video dan games wordwall menawarkan potensi yang menarik sebagai media pembelajaran yang interaktif dan engaging. Video dapat menghadirkan visualisasi yang menarik dan penjelasan yang sistematis tentang kitab-kitab Allah, sementara games wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan kepada guru bidang pendidikan agama Islam di kelas VIII SMP NU Palangkaraya dimana permasalahan pembelajaran terletak kepada keaktifan siswa saat berada dikelas,Selain itu, penggunaan media masih sangat minim.Dalam pembelajaran di kelas tersebut guru hanya menggunakan metode ceramah siswa terkesan kurang aktif saat pembelajaran, akibatnya kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Pamungkas et al., 2021) melakukan penelitian mengenai" Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih"kemudian ,Emi Saelan Malewa melakukan penelitian mengenai *"Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di Uptd SD Negeri 65 Barru"*.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video dan games wordwall sebagai alat bantu guru untuk melakukan pembelajaran materi meyakini kitab-kitab Allah Penggunaan media video akan membantu siswa memahami pembelajaran beserta contoh yang relevan dan menarik, Sedangkan media games wordwall mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, disertai dengan kuis (teks,gambar,tombol)teratur dan mudah difahami,sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan dengan efektif dan tidak monoton serta memotivasi siswa dalam keberlangsungan pembelajaran, media video dan games wordwall mampu memberikan kemudahan siswa dalam pembelajaran serta memfasilitasi siswa dalam belajar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan pengembangan biasanya sering dikenal dengan istilah Research and Developmnet (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Pada dasarnya penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diuji cobakan ke lapangan(Indana et al., 2019). Namun,

penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Agar produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan dalam membuat atau menyempurnakan sebuah produk sesuai dengan acuan kriteria produk yang telah dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu yang dihasilkan oleh suatu produk yang dibuat tersebut.

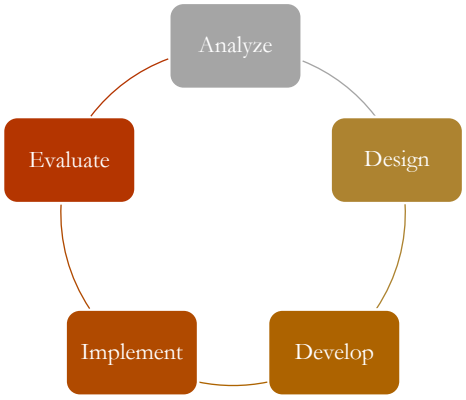
Materi meyakini kitab kitab Allah tertera pada bab pembelajaran kelas VII, meyakini kitab-kitab Allah yaitu Beriman dengan kitab-kitab Allah yang diturunkan kepada rasul-rasul Allaihisalam ialah rukun iman yang ketiga, karena Allah Ta'ala telah mengutuskan rasul-rasul-Nya dengan bukti-bukti yang jelas serta menurunkan kepada mereka kitab-kitab yang menjadi rahmat kepada alam semesta, Manusia diperintahkan untuk meyakininya. Supaya manusia dapat melaksanakan keadilan melalui petunjuk-petunjuk kitab. Dalam materi ini biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga kurangnya motivasi siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh penulis pada guru dan siswa di sekolah tersebut, penulis mendapatkan hasil dari penelitian bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang semangat ketika memulai pembelajaran dan kurang memahami materi pembelajaran sebab guru tidak memiliki media pembelajaran yang kreatif untuk membuat siswa menjadi semangat dalam memulai pembelajaran. dari pemaparan tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian ini agar sekiranya dapat membawa pembaharuan dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun judul penelitian ini, ialah "penggunaan Media video dan games wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswapadamateri meyakini kitab-kitab Allah di kelas 8 SMP NU Palangkaraya."

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Dalam bidang pendidikan, metode penelitian dan

pengembangan dapat digunakan untuk mengembangkan model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan guru, model kurikulum sekolah, model pendidikan karakter, modul pelatihan tenaga kependidikan, dan lain-lain. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate.



Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah berupa benda (hardware) atau berupa software. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa benda (hardware)(Hidayat et al., 2021). adapun produk yang dimaksud adalah pemaparan video dan games wordwall yang diperuntukkan bagi siswa SMP. Hal ini dilakukan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pada materi meyakini kitab-kitab Allah.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP NU Palangkaraya yang terletak di RTA milono. Penelitian ini mengahasilkan produk media pembelajaran pemaparan Video dan games wordwall pada materi meyakini kitab-kitabAllah. Sebelum media ini diuji coba, maka terlebih dahulu produk direview oleh validator ahli materi dan validator ahli desain. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan memperoleh pengakuan layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry pada tahun (1996). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE dengan Tahap Analisis (Analysis), Tahap Desain (Design), Tahap Pengembangan (Development), Tahap Implementasi (Implementation), dan Tahap Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. **Tahap Analisis *(Analysis)***

   Tahap analisis ini merupakan hal penting dalam mengidentifikasi terkait penyebab kesenjangaan dalam suatu kinerja terutama dalam pembelajaran(Hidayat et al., 2021). Tahap pertama pada penelitian ini adalahAnalisis (Analysis). Bersumber dari hasil peneliti di SMP Palangkaraya. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan pengembangan media pembelajaran video dan games wordwall Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik.

   Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis permasalahan terletak pada keaktifan siswa dalam pembelajaran,penjelasan materi dengan metode yang monoton membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan merasa bosan dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran.Kurang menarik nya media pembelajaran yang disediakan sehingga membuat minat dan motivasi siswa berkurang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan di sekolah ini karena dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru.

2. **Tahap desain *(Design)***

   Pada tahap ini bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran berupa video dan games wordwall dan langkah pertama yang dilakukan penulis adalah menentukan konten yang akan ditampilkan dengan memilih format video yang menarik dan mudah difahami,serta menentukan konten yang sesuai dengan materi meyakini kitab-kitab Allah, selanjutnya membuat butir soal yang terkandung dalam materi meyakini kitab

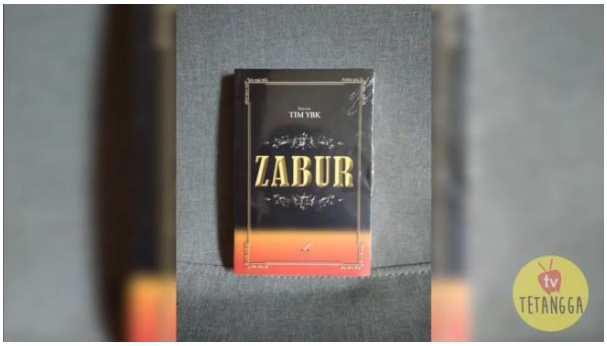
kitab Allah dengan menggunakan gambar,font warna yang disesuaikan dengan siswa,menyesuaikan tingkat kesulitan games dengan kemampuan siswa kelas VII. Tahap Desain sangat diperlukan untuk medesain unsur-unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran untuk mendaptkan hasil yang maksimal(Anafi et al., 2021).

3. **Tahap pengembangan *(Development)***

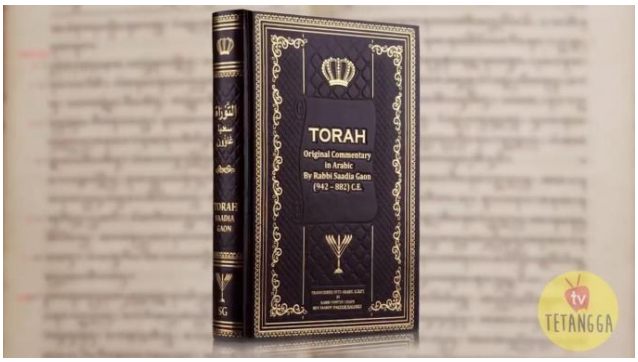
   Pada tahap pengembangan ini penulis memproduksi media pembelajaran yang sudah dikembangkan serta melakukan validasi media dengan 2 validator yaitu bapak Slamet Riyadi, M. Kom sebagai validato media dan ibu Noorazmah hidayani, S.Pd. M. Hum sebagai validator materi yang dilakukan secara offline dengan melakukan validasi sebanyak 1 kali.

4. **Tahap Implementasi *(Implementasion)***

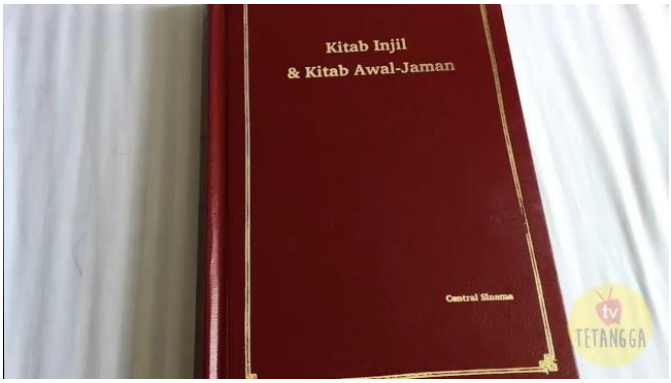
   Pada Proses penerapan penggunaan produk diawali dengan penjelasan oleh pemateri terkait dengan meyakini kitab kitab Allah. Proses uji coba dimulai dengan menampilkan media video kepada siswa kelas VII. Video tersebut dirancang untuk memberikan penjelasan yang komprehensif dan mudah dipahami mengenai konsep meyakini kitab-kitab Allah, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman dasar tentang materi yang akan dipelajari. Peneliti memilih kelas VII sebagai target uji coba karena dianggap memiliki tingkat pemahaman yang relatif sama dengan siswa kelas VIII, sehingga hasil uji coba dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang efektivitas media pembelajaran tersebut. Dengan menampilkan media video terlebih dahulu, peneliti berharap siswa dapat memperoleh pemahaman awal yang kuat tentang materi meyakini kitab-kitab Allah. Hal ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya yang menggunakan games Wordwall sebagai media interaktif untuk menguji pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Adapun dokumentasi video yang ditampilkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Penjelasan Tentang Kitab Zabur



Gambar 2. Penjelasan Kitab Taurat



Gambar 3. Penjelasan Kitab Injil

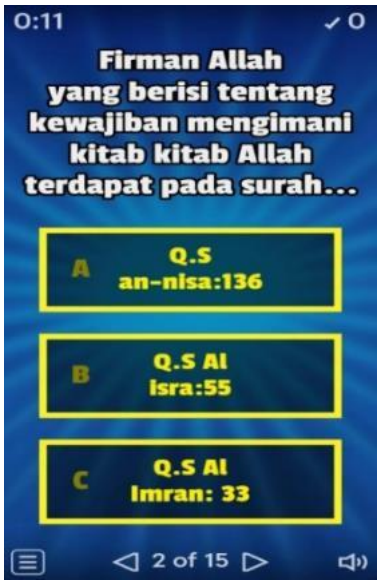


Gambar 4. Penjelasan tentang Kitab Suci Al-Qur'an

Setelah penjelasan yang diberikan terkait materi meyakini kitab-kitab Allah maka melakukan uji coba produk kuis wordwall kepada siswa kelas VIII. Diawali denganmeminta siswa untuk membuka link yang sudah dikirimkan melalui pesan grup, kemudian menuliskan nama masing masing siswa kemudian memilih tombol start:



Gambar 5. Tampilan Awal Wordwall



Peserta didik mengerjakan soal sesuai perintah dengan timer yang berjalan

Gambar 6. Menu dari awal wordwall

Memilih tombol leader board untuk melihat score masing-masing siswa



Gambar 7. ampilan selama waktu pengerjaan soal

Perolehan score yang didapatkan



Gambar 8. tampilan score 10 siswa teratas

5. **Tahap Evaluasi (*Evaluation)***

Tahap kelima ini adalah tahap yang merupakan hasil pengelolaan dari terhadap hasil penilaian yang dilakukan dari hasil penyebaran angket, pengimplemntasian untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk video dan games wordwall. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media video dan games wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan dokumentasi yaitu dalam observasi peneliti melihat adanya perubahan perilaku peningkatan aktivitas siswa untuk berpartisipasi

dalam penggunaan media video dengan menyimak video yang ditampilkan(Anden, 2022).

Adapun dokumentasi nya adalah sebagai berikut:





Gambar 9. dan 10.3 Kegiatan Pemaparan Produk



Gambar 10. Uji Coba Produk

PEMBAHASAN

Media pembelajaran berupa video dan games wordwall yaitu dengan panduan pemilihan video yang sesuai dengan materi pembelajaran, dengan memperhatikan aspek uraian materi yang jelas, kualitas gambar video yang jernih dan tajam, komposisi gambar dalam video seimbang dan menarik, visualisasi yang digunakan dalam video relevan dengan materi pembelajaran serta konten yang disampaikan menampilkan contoh-contoh sehingga dapat difahami dengan jelas serta relevan dan menarik bagi siswa. Wordwall Merupakan aplikasi bermain yang memiliki tamplet menarik yang memiliki desain serta fitur-fitur mulai dari kuis dan fitur inovatif dalam pembelajaran(Aeni et al., 2022).

Media Video dan games wordwall memiliki kelebihan yang dapat digunakan tanpa harus membuka laptop atau komputer, selain itu desain yang menarik dan juga memiliki unsur lengkap seperti grafis, video, audio,maupun game(Wildan et al., 2023). Pada penelitian ini tentu adanya proses panduan pembuatan serta rancangan konsep

pembelajaran. Langkah-langkahnya yaitu adalah membangun kuis interaktif menggunakan platformWordwall. Proses ini diawali dengan merumuskan soal-soal yang selaras dengan materi meyakini kitab-kitab Allah, menyesuaikan tingkat kesulitannya dengan kemampuan siswa kelas VIII SMP NU Palangkaraya. Soal-soal tersebut harus dirumuskan dengan bahasa yang mudah dipahami, jelas, dan ringkas, serta menggunakan format pilihan ganda untuk memudahkan siswa dalam memilih jawaban. Pilihan jawaban harus disusun secara logis dan menarik, agar siswa terdorong untuk berpikir kritis dan mencari jawaban yang tepat. Setelah soal-soal siap, langkah selanjutnya adalah membuka website Wordwall. Dan menjelajahi berbagai template kuis yang tersedia. Pilihlah template yang paling sesuai dengan tema dan desain media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya menarik dan menarik perhatian siswa.

Namun, Sebelum mengimplementasikan Media Video dan Wordwall ini diperlukan Validasi Media dan materi. Validasi ahli biasanya dilakukan kepada dosen ahli materi dan juga ahli media untuk memberikan nilai kelayakan media pembelajaran Video dan wordwall(Azizah et al., 2020).

Para ahli materi akan menilai apakah konten media pembelajaran sesuai dengan materi meyakini kitab-kitab Allah, apakah materi disajikan dengan tepat dan akurat dan apakah materi tersebut sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas 8 SMP NU Palangkaraya. Sementara itu, para ahli media pembelajaran akan menilai desain media, kejelasan tampilan, kemudahan penggunaan dan keefektifan media dalam Meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Tujuan akhir dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan telah siap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan manfaat yang optimal bagi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang telah divalidasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi meyakini kitab-kitab Allah, meningkatkan keaktifan belajar, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Adapun tabel validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil penilaian ahli materi dan media

Validator	Kriteria	Kategori
Slamet Riyadi, M.kom	Baik	Layak
Noorazmah hidayati, S.Pd.M. Hum	Baik	Layak

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah memenuhi kriteria validitas konten dan pedagogis. Media pembelajaran tersebut dianggap sesuai dengan materi pembelajaran, tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa, dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep meyakini kitab-kitab Allah. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran di kelas 8 SMP NU Palangkaraya. Selanjutnya Ibu Noorazmah Hidayati, S.Pd., M. Hum selaku validator ahli materi, memberikan penilaian "baik" dan "layak" terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Beliau menilai bahwa konten materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan materi meyakini kitab-kitab Allah, disampaikan dengan tepat dan akurat, serta sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas 8 SMP NU Palangkaraya. Media pembelajaran ini dinilai telah memenuhi standar kualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan validasi ahli kemudian dilakukan pengembangan media dan bahan ajar. Pengembangan media inilah sangat diperlukan dalam untuk keberhasilan dan ke efektivan pemngimplementasian dan efesiensi pembelajaran yang menarik dan juga mudah(Sugiantara et al., 2024). Proses penerapan penggunaan produk diawali dengan penjelasan oleh pemateri terkait dengan meyakini kitab kitab Allah. Proses uji coba dimulai dengan menampilkan media video kepada siswa kelas VII Kemudian dilakukan observasi.

Observasi adalah proses pengamatan dan juga pencatatan terkait apa yang diteliti(Mardhatillah & Trisdania, 2018). Pada proses observasi di kelas perlu memperhatikan pengamatan yang mengandung fakta yang bersifat objektif (Han et al., 2017). Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana siswa mengerjakan soal pilihan ganda dalam kuisWordwall.Peneliti memperhatikan seberapa aktif siswa dalam membaca soal, memilih jawaban, dan memberikan respon terhadap umpan balik yang diberikan oleh media. Selain itu, peneliti juga mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan fitur-fitur lain dalam mediaWordwall, seperti animasi, suara, dan gambar, serta bagaimana mereka merespons desain dan tampilan media. Dengan demikian, observasi yang fokus pada pengerjaan soal pilihan ganda dan respons positif siswa terhadap media Wordwall menjadi metode yang efektif untuk mengevaluasi keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan

media Wordwall. Seperti yang dikatakan (Wafiqni & Putri, 2021) bahwa media wordwall ini sangat mudah digunakan dan juga dapat diakses oleh guru maupun siswa.

Pembahasan dalam artikel bertujuan untuk: (1) menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian; (2) menginterpretasi/menafsirkan temuan-temuan; dan (3) memunculkan teori-teori baru atau modifikasi teori yang telah ada.

KESIMPULAN

Bagian ini Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran video dan games wordwall pada materi meyakini kitab kitab Allah pada siswa kelas VIII SMP NU Palangkaraya,maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video dan games wordwall pada materi "meyakini Kitab-Kitab Allah" ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahap:1. Tahap Analisis (Analysis): a. Analisis Kebutuhan Siswa: Penulis melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP NU Palangkaraya untuk memahami kebutuhan dan kesulitan siswa dalam memahami materi "Memyakini Kitab-Kitab Allah". 2.Tahap Desain (Design), a) Penentuan Konten: Konten media pembelajaran dirancang sesuai dengan materi "Memyakini Kitab-Kitab Allah", mencakup aspek-aspek penting yang perlu dipahami. b) pembuatan ButirSoal: Butir soal yang relevan dengan materi disusun untuk mengukur pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran.3 Tahap Pengembangan Produk (Development): a) Validasi Ahli: Media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan keakuratan dan efektivitasnya 4. Tahap Produksi (Production): a) Produksi Media: Penulis memproduksi media pembelajaran video dan games wordwall berdasarkan desain yang telah divalidasi.5. Tahap Validasi (Validation): a) Validasi Ahli: Media pembelajaran yang telah diproduksi kembali divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya.6. Tahap Implementasi (Implementation): a)Uji Coba Lapangan: Media pembelajaran diujicobakan di lapangan untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa.7 Tahap Evaluasi (Evaluation): a)Evaluasi Keaktifan Siswa: Keaktifan siswa dalam menggunakan media pembelajaran dievaluasi menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

2. Produk uji coba lapangan yang dilakukan di Kelas VIII SMP NU Palangkaraya

Mendapatkan respon positif siswa terhadap video dan games wordwall hal ini menunjukkan bahwa mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media tersebut. Dengan demikian, observasi yang fokus pada pengerjaan soal pilihan ganda dan

respons positif siswa terhadap media Wordwall menjadi metode yang efektif untuk mengevaluasi keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan media Wordwall.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, *9*(4), 433–438.

Anden, T. E. (2022). Penerapan Konsep Green Economy : Dalam Pengembangan Pendidikan, Pariwisata Dan Rekreasi Sebagai Upaya Mewujudkan Pembangunan Berwawasan Lingkungan (Studi Pada Kota Palangka Raya). *Prosiding Seminar Nasional Universitas Pgri Palangka Raya*, *1*, 121–137. https://doi.org/10.54683/puppr.v1i0.17

Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani, S. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *7*(2), 99–110. https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3564

Han, X., Jiang, T., Yu, L., Zeng, C., Fan, B., & Liu, B. (2017). Molecular characterization of the porcine MTPAP gene associated with meat quality traits: Chromosome localization, expression distribution, and transcriptional regulation. *Molecular and Cellular Biochemistry*, *364*(1–2), 173–180. https://doi.org/10.1007/s11010-011-1216-4

Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*. 28–37.

Indana, N., Fatiha, N., & Ba'dho, A. (2019). NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM (Analisis Buku Misteri Banjir Nabi Nuh Karya Yosep Rafiqi). *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Mardhatillah, & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *5*(1), 91–102.

https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/19

Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, *2*(2), 135–148. https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy

Siregar, Y. R., & Rosmaini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP. *KODE: Jurnal Bahasa*, *11*(3), 44–55. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/28297

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, *4*(1), 73–80. https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448

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

Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(2), 1623–1634. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357