MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4587

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL BAGI SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN PAI SDN BANJARDOWO 1 JOMBANG

Development of the Wordwall Learning Media Application for Grade V Students in PAI Subject at SDN Banjardowo 1 Jombang

Susi Astari & Hilyah Ashoumi
Universitas KH. A.Wahab Hasbullah Jombang
susiastari552@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 8, 2024	Dec 23, 2024	Jan 3, 2025	Jan 8, 2025

Abstract

A This study aims to describe the feasibility of wordwall learning media applications for grade V students in Islamic religious education subjects and to describe student responses to wordwall learning media applications for grade V students at SDN Banjardowo 1 Jombang. Product development that will be applied at SD Negeri Banjardowo 1 Jombang is in the form of wordwall learning media based on the problems that exist in the school. In this research, the development model uses ADDIE, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This development research aims to test the feasibility of learning media, evaluate better learning outcomes, and determine student reactions to the developed application-based learning media. Based on the feasibility of wordwall application learning media from the results of the validator getting an average score of 82% and the results of material expert validation with an average score of 83% included in the very good category. At the student response stage based on the trial to 33 students, the average score was obtained to be 87 with a very good category. The results of

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

student responses can be seen from 5 indicators in the closed questionnaire, namely: (1) students' opinions on learning based on contextual problems score percentage 81% positive category; (2) the ease of students in understanding the subject matter through a contextual approach score percentage 90% very positive category; (3) student motivation in learning that leads to concept discovery score percentage 92% very positive category; (4) student interest in learning based on real experience score percentage 91% very positive category; (5) enthusiasm for student learning with a contextual approachscore percentage 80% positive category. So it can be concluded that the wordwall application learning media is feasible to use and apply as a teaching media.

Keywords: Application, Learning Media, Wordwall, PAI

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan aplikasi media pembelajaran wordwall bagi siswa kelas V pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran wordwall bagi siswa kelas V di SDN Banjardowo 1 Jombang. Pengembangan produk yang akan diterapkan di SD Negeri Banjardowo 1 Jombang ini berupa media pembelajaran wordwall yang didasarkan pada permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Dalam penelitian ini, model pengembangan megunakan ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar yang lebih baik, dan menentukan reaksi siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi yang dikembangkan. Berdasarkan kelayakan media pembelajaran aplikasi wordwall dari hasil validator mendapatkan skor rata-rata 82% dan hasil validasi ahli materi dengan skor rata-rata 83% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap respon siswa berdasarkan uji coba kepada 33 siswa diperoleh skor rata-rata sebesar menjadi 87 dengan kategori sangat baik. Hasil respon siswa dapat dilihat dari 5 indikator pada angket tertutup yaitu :(1) pendapat siswa terhadap pembelajaran berdasarkan masalah kontekstual skor presentase 81% kategori positif; (2) kemudahan siswa dalam memahami materi pokok melalui pendekatan kontekstual skor presentase 90% kategori sangat positif; (3) motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengarah kepada penemuan konsep skor prsentase 92% kategori sangat positif; (4) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata skor presentase 91% kategori sangat postif; (5) antusias belajar siswa dengan pendekatan kontekstual skor presentase 80% kategori positif. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran aplikasi wordwall layak digunakan dan diterapkan sebagai media pembejaran.

Kata Kunci: Aplikasi; Media Pembelajaran; Wordwal ;PAI

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada awal observasi di kelas pada tanggal 16 Mei 2024 di SDN Banjardowo1 Jombang, sekaligus mewawancarai bu hilya selaku guru pendidikan agama Islam kelas V mengatakan tidak adanya media pembelajaran untuk mata pelajaran pai serta dalam penggunaan media pembelajaran, ada beberapa masalah yang dihadapi guru, seperti lemahnya pengetahuan penggunaan media, kurangnya pemahaman tentang aturan dan teknik pemilihan media. Ini pasti tidak dapat dibiarkan terus menerus karena dapat

menyebabkan proses pembelajaran yang tidak menyenangkan dan tidak aktif. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung menyukai sesuatu yang baru dan menyenangkan. Saat ini, bahan ajar yang digunakan lebih berpusat pada buku, dan guru hanya menggunakan metode ceramah dan menulis materi di papan tulis. Jadi, beberapa siswa lupa materi yang telah pelajari dan merasa mengantuk saat di kelas. Selain itu proses belajar mengajar masih menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat pada guru *(Teacher Centered Learning)*. Dalam model ini, guru bertindak sebagai pendidik dan menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Model pembelajaran TCL hanya memotivasi siswa melalui hukuman dan *reward* guru dan berfokus pada mencapai prestasi tertentu dalam waktu yang relatif singkat. Punishment atau hukuman yang diberikan seperti berdiri ketika tidak dapat menjawab soal dan mendapatkan *reward* dengan mendapatkan poin tambahan ketika telah berhasil menjawab soal (Zeda & Muliati, 2022).

Dalam penelitian ini *wordwall* termasuk media pembelajaran berbasis *Website (web facilitated learning*). Menurut Prihayuda (2018) Media pembelajaran berbasis website merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet tanpa ada batasan ruang dan waktu. Dalam penggunaan media pembelajaran media berbasis *website* dapat menurunkan suasana yang statis dan dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Setyadi & Qohar, 2017).

Media pembelajaran dianggap membuat pelajaran lebih menarik dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Media berbasis *website* adalah salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan (Yulianti, 2021). Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat menggunakan perangkat elektronik dan mengakses internet. Aplikasi atau media pembelajaran berbasis web yang interaktif dapat membantu pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi (Fitri et al., 2024). Dengan memanfaatkan media belajar selama kegiatan pembelajaran, guru dapat menumbuhkan minat dan semangat baru. Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Jika materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh siswa, mereka juga dapat menyelesaikan masalah dengan baik di lingkungan mereka sendiri (Kisworo, 2017).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian online yang menarik minat siswa. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, media belajar, dan alat penilaian untuk guru dan siswa. Selain itu, *Wordwall*

merupakan sebuah situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai *template* pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan (Murni, 2019). *Wordwall* menawarkan contoh karya guru untuk membantu siswa berkreasi. Media pembelajaran ini juga dapat didefinisikan sebagai *website* aplikasi yang digunakan untuk membuat *game* berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang dan me*review* penilaian pembelajaran (Tatsa Galuh Pradani, 2022).

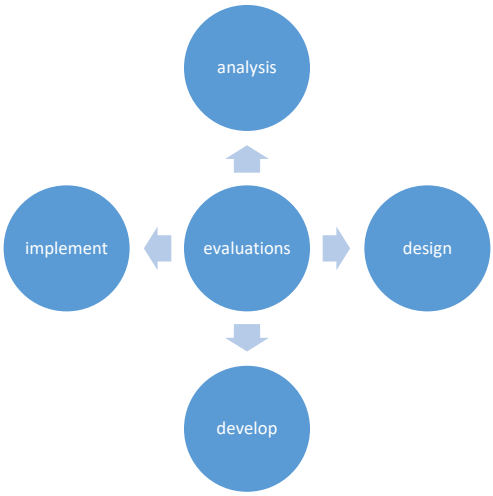
Banyak jenis permainan yang bisa digunakan, seperti kuis *(quis)*, teka-teki silang *(crossword),* pesawat terbang *(airplane),* roda acak *(random wheels),* benar atau salah *(true or false),* kuis *gameshow* dan sebagainya, *wordwall* menjadi pilihan yang tepat untuk penelitian ini. Selain itu, ada fitur evaluasi pembelajaran yang mencakup papan pemimpin dan kemampuan untuk melacak kesalahan dari setiap soal yang dikerjakan siswa. Selain itu, ada nilai presentasi yang menunjukkan soal yang paling sulit dan paling mudah (Sitinjak et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis website Wordwall yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, kemudian menilai kelayakan aplikasi ini dalam menarik minat dan perhatian siswa serta mengetahui respon siswa kelas V di SDN Banjardowo 1 Jombang terhadap penggunaan media pembelajaran Wordwall berbasis website dalam proses evaluasi pembelajaran PAI. Penelitian ini difungsikan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

METODE

Penelitian ini menggunakan R&D *(Research and Development)* adalah proses yang dilakukan untuk membuat produk baru atau memperbaiki yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (Novyanti et al., 2022). Pengembangan produk yang akan diterapkan di SD Negeri Banjardowo 1 Jombang ini berupa media pembelajaran *wordwall* yang didasarkan pada permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Proses penelitian dilakukan mulai 26 Mei 2024 – 17 Juli 2024. Dalam penelitian ini, model pengembangan menggunakan ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar yang lebih baik, dan menentukan reaksi siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi yang dikembangkan (Susilo, 2019). Prosedur pengembangan

menurut Dick et al. (2005) mengembangkan model-model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

1. Analisis Validasi Para Ahli

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu berupa analisis data validasi ahli (materi dan media) guna untuk mendapatkan nilai kevalidan menggunakan skala likert. Adapun instrument angket yang akan diisi para ahli (media dan materi) dapat dilihat pada tabel berikut (Aprisari et al., 2023) :

Tabel 1. Skala Likert :

Kriteria	**Skala**
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Kemudian, data yang didapatkan dihitung menggunakan rumus persentase berikut (Gulo & Harefa, 2022) :

$$P = \frac{Total\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Hasil perhitung tersebut daapat dilihat pada tabel kevalidan yaitu dengan kriteria kevalidan berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Validasi Ahli

Skor dalam persen	Kriteria kevalidan
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang
0 – 20%	Sangat kurang

2. Analisis Angket Respon Siswa

Analisis angket respon peserta didik menggunakan skala Likert (1-4) dengan kriteria dari Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Berikut kategori penilaian angket respon peserta didik (Riza et al., 2021) :

Tabel 3. Kategori Penilaian Respon Siswa

Skor penilaian	Kategori
4	Sangat setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak setuju (TS)
1	Sangat tidak setuju (STS)

Adapun pedoman perhitungan rata-rata skor angket respon peserta didik adalah sebagai berikut: Angket terdiri dari 10 pernyataan, dimana 8 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Terdapat 5 indikator pada angket tertutup yaitu : (1) pendapat siswa terhadap pembelajaran berdasarkan masalah kontekstual; (2) kemudahan siswa dalam memahami materi pokok melalui pendekatan kontekstual; (3) motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengarah kepada penemuan konsep; (4) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata; (5) antusias belajar siswa dengan pendekatan kontekstual. Dengan rumus sebagai berikut :

$$\mathrm{P} = \frac{Total\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menetukan kriteria berdasarkan setiap indikator dengan kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Khabibag yang dimuat dalam tabel berikut ini (Khairiyah, 2018).

Tabel 4. Kriteria Respon Siswa

Presentase	**Kategori**
85% ≤ RS	Sangat Positif
70% ≤ RS < 85%	Positif
50% ≤ RS < 70%	Kurang Positif
RS < 50%	Tidak Positif

HASIL

1. Hasil Analisis (Analysis)

Tahap pertama yaitu analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan siswa kelas V SDN Banjardowo 1 Jombang dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam melakukan observasi di kelas, yang dibutuhkan siswa yaitu adanya pemebelajaran yang menyenangkan dan seru yang akan di kaitkan dengan materi yang ada pada kurikulum merdeka sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Modul Ajar PAI di kelas V SD Negeri Banjardowo 1 Jombang. Media yang digunakan masih menggunakan media konvesional seperti mengerjakan soal hanya di sebuah kertas yang sering dilakukan berulang oleh seorang guru, mencari informasi di TV, koran atau surat kabar, serta suasana kelas ketika evaluasi sedang berlangsung rata-rata siswa bergurau, tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Media yang digunakan belum ada yang berbasis *game* atau aplikasi permainan, dan rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran.

2. Hasil *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan kegiatan analisis, selanjutnya peneliti memilih produk yang di kembangkan serta mendesain dengan membuat media *wordwall.* Produk yang dikembangkan berupa game atau kuis mata pelajaran Fiqih dan Aqidah Akhlak yang didesain agar dalam proses pembelajaran menjadikan suasana di kelas seru dan menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran ini berbasis wordwall yang terkait dengan Tujuan Pembelajaran (CP) dan Modul Ajar Pendidikan Agama Islam, kemudian membuat soal sesuai kriteria yang akan

ditampilkan didalam kuis *wordwall*. Setelah dilakukan penelaahan dan pengelompokkan soal maka selanjutnya penyusunan desain awal kuis di dalam website wordwall.

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dihasilkan produk dan dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. *Wordwall* yang dikembangkan divalidasi kepada para ahli yaitu ahli media, dan ahli materi. Validasi tersebut bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan produk apakah produk tersebut layak digunakan tanpa revisi, melalui revisi atau bahkan tidak layak samasekali untuk digunaka untuk pembelajaran. Untuk melihat kelayakan produk tersebut produk akan divalidasi dengan berbagai aspek tertentu pada ahli masing-masing. Jika ada beberapa komentar atau saran yang memang harus dipenuhi, maka produk atau materi perlu di revisi untuk menyempurnakan hasil rancangan produk. Jika produk sudah direvisi maka produk berupa kuis atau game dapat diterapkan dalam penelitian.

a. Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai materi pada kuis pembelajaran berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap desain evaluasi pembelajaran berbasis *wordwall* dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti serta memberikan kritik daan saran untuk perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan. Berikut rumus dan hasil validasi ahli materi :

$$\mathrm{P} = \frac{Total\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Tabel 5. Hasil Kriteria Penilian Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Presentase	Kategori
1	Aspek Relevansi	22	88%	Sangat Baik
2	Aspek Keakuratan	16	80%	Baik
3	Aspek Kelengkapan Sajian	4	80%	Baik
4	Aspek Konsep Dasar Materi	4	80%	Baik
5	Aspek Kesesuaian Dengan Tuntutan Pembelajaran Yang Terpusat Pada Peserta Didik	17	85%	Sangat Baik
		Rerata	82,6%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5, hasil penilaian validasi materi menyatakan ada 5 aspek yang pertama, aspek relevansi dengan nilai presentase 88% artinya sangat baik, kedua sampai keempat yaitu aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian, aspek konsep dasar materi dengan nilai presentase yang sama yakni 80% artinya baik dan kelima, aspek kesesuaian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik dengan nilai presentasi 85% artinya "Sangat Baik".

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai media wordwall pada pembelajaran berbasis wordwall yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap desain evaluasi pembelajaran berbasis *wordwall* dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti serta memberikan kritik daan saran untuk perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan. Berikut rumus dan hasil validasi ahli materi :

$$= \frac{Total\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Tabel 6. Hasil Aspek Penilaian

No	Aspek	Skor	Presentase	Kategori
1	Efesiensi Media	18	90%	Sangat Baik
2	Keakuratan Media	16	80%	Baik
3	Estetika	20	80%	Baik
4	Ketahanan Media	4	80%	Baik
5	Keamanan Bagi Peserta Didik	8	80%	Baik
		Rerata	82%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6, beberapa hasil penilaian validasi media menyatakan ada 5 aspek yang pertama aspek efesiensi media dengan nilai presentase 90% dengan kategori sangat baik. Kedua sampai kelima yaitu aspek keakuratan media, aspek estetika, ketahanan media, dan aspek keamanan bagi peserta didik , memiliki nilai presentase yang sama yakni 80% dengan kategori baik. Dapat disimpulkan skor dari ahli media rata-rata skornya 82% kategori "Sangat Baik".

Produk kuis pembelajaran berbasis wordwall yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli validator kemudian diuji cobakan didalam kelas. Produk diuji cobakan pada kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa kelas V SDN Banjardowo 1 Jombang dengan menggunakan angket respon siswa. Terdapat 10 pernyataan, 8 pernyataan postif yang di tandai dengan warna kuning dan 2 pernyataan negatif. Dengan hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 orang siswa memperoleh rata-rata 82,75 yang di bulatka menjadi 83 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu kelayakan media pembelajaran bebrbasis *wordwall* sangat layak di gunakan dalam media pembelajaran.

4. Hasil Implementasi

Pada tahap implementasi ini yang dilakukan di SDN Banjardowo 1 kelas V dengan uji coba kelompok besar. Setelah produk melalui percobaan dan sudah di validasi serta direvisi maka uji coba di lakukan kembali kepada kempok yang lebih besar. Tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis wordwall yang telah dikembangkan. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, selanjutnya produk yang dikembangkan diuji cobakan pada skala yang besar yang melibatkan 33 siswa kelas V SDN Banjardowo 1 Jombang Angket terdiri dari 10 pernyataan, dimana 8 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Hasilnya akan disajikan di dalam tabel di bawah sebagai berikut:

Subjek pada peneltian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Banjardowo 1 di Kabupaten Jombang dengan jumlah 33 orang siswa yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar materi perbandingan dan skala menggunakan pendekatan kontekstual. Instrumen yang digunakan merupakan angket tertutup respon siswa menggunakan skala Likert dengan empat kriteria penilaian, yaitu SS (Sangat Setuju); S (Setuju); TS (Tidak Setuju); dan STS (Sangat Tidak Setuju). Angket terdiri dari 10 pernyataan, dimana 8 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Terdapat 5 indikator pada angket tertutup yaitu : (1) pendapat siswa terhadap pembelajaran berdasarkan masalah kontekstual; (2) kemudahan siswa dalam memahami materi pokok melalui pendekatan kontekstual; (3) motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengarah kepada penemuan konsep; (4) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata; (5) antusias belajar siswa dengan pendekatan kontekstual. Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu untuk menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran materi perbandingan dan skala menggunakan pendekatan kontekstual. Teknik pengolahan data angket diawali dengan menghitung frekuensi responden yang memilih SS, S, TS, dan STS pada setiap pernyataan positif dan negatif. Setelah itu, menjumlahkan skor

setiap pernyataan dengan kriteria yang kemukakan oleh Riduan (Manisa et al., 2018). Hasil pengelolahan angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pengolahan Angket Respon Siswa Kelompok Besar

No	Indikator	(%) Skor	Kategori Skor
1	Pendapat siswa terhadap pembelajaran berdasarkan masalah kontekstual	81	Positif
2	Kemudahan siswa dalam memahami materi pokok melalui pendekatan kontekstual	90	Sangat Positif
3	Motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengarah kepada penemuan konsep	92	Sangat Positif
4	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata	91	Sangat Positif
5	Antusias belajar siswa dengan pendekatan kontekstual	80	Positif

Dari tabel 7, kita dapat melihat bahwa indikator pertama diperoleh presentase skor 81% dan dikategorikan positif. Hal ini terlihat jelas selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat belajar dengan menyenangkan. Indikator kedua diperoleh presentase skor 90% dan dikategorikan sangat positif. Hal ini terlihat bahwa siswa merasakan kemudahan dalam memahami pokok bahasan menggunakan pendekataan kontekstual dibandingkan dengan pendekatan konvensional (ceramah). Indikator ketiga diperoleh presentase lebih tinggi dari indikator lainnya dengan 92% dan dikategorikan sangat positif. Hal ini menunjukkan siswa memiliki motivasi untuk bersungguh-sungguh dalam belajar pendidikan agama Islam. Ini sesuai dengan karekteristik pendekatan konstektual, dimana proses belajar memberikan peluang kepada sisiwa untuk menyelesaikan masalah-masalah kontekstual. Indikator keempat diperoleh persentase 91% dan kategori sangat baik. Tingginya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual tidak hanya terlihat dari hasil pengolahan data saja, tetapi juga dapat dilihat selama proses pembelajaran. Indikator kelima diperoleh presentase 80% dan kategori positif. Hal ini terlihat antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dan juga mengerjakan soal. Ini bukti pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran.

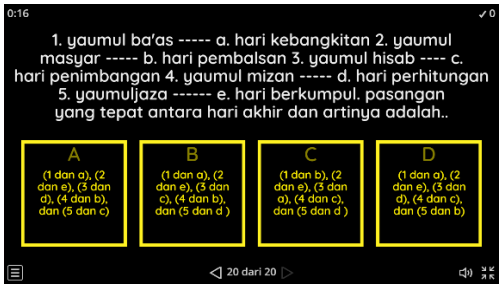
5. Hasil *evaluation* (Evaluasi)

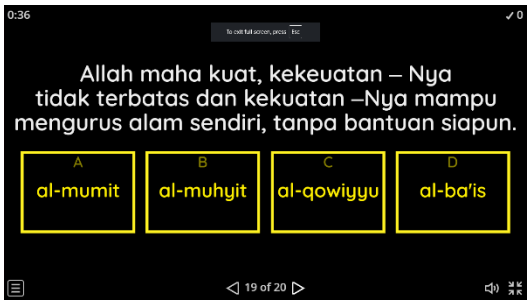
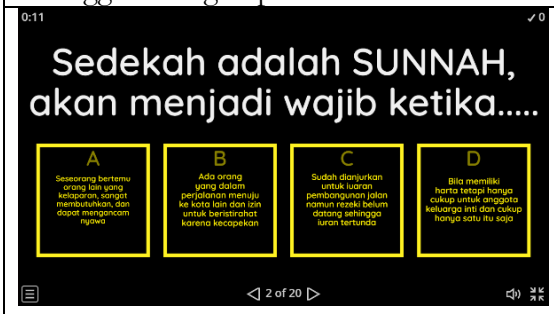
Pada tahap penelitian ini, dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap ADDIE yang digunakan untuk penyempurnaan produk kuis pembelajaran berbasis wordwall. Pada tahap ini dilakukan dengan cara merevisi produk setelah selesai tahap validasi. Revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli media, dan ahli materi. Pada tahap ini, penilaian media pembelajaran berbasis *wordwall* yang dilihat adalah aspek kelayaka produk dan respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran. Aspek kelayakan dilihat dari hasil angket validator dan uji coba dari kelompok kecil sedangkan respon siswa dilihat dari hasil uji coba kelompok besar berserta angket respon siswa. Berikut pemaparan revisi produk pada hasil evaluasi :

a. Revisi Produk

Pengembangan *wordwall* pada materi telah melalaui tahapan revisi berdasarkan komentar/saran dari validator, hal ini bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti agar lebih indah, menarik dan memudahkan siswa. Adapun tabel 8, terdapat perbaikan materi pembelajaran dari sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Revisi Produk

Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
	
Kombinasi warna kurang menarik Dan pertanyaan yang kurang jelas	Warna menjadi lebih menarik dan pertanyaan sudah diperjelas
	

Terdapat kesalahan dalam teks pertanyaan sehingga membingungkan siswa yang membacanya	Sudah di perbaiki dengan memperjelas pertanyaan
	
Terdapat typo penulisan pada kata "kekuatan", warna kurang menarik, pertanyaan yang kurang jelas dan tidak adanya gambar agar lebih menarilk	Sudah diperbaiki pada kata "kekuatan" dan pertanyaan sudah di perjelas. Warna lebih menarik, terdapat gambar membuat lebih menarik.
	
Pertanyaan ke-1 kurang sederhana sehingga kurang di pahami siswa SD	Pertanyaan ke-1 sudah lebih menjadi sederhana dan mudah di pahami siswa SD
	
Pernyataan ke-2 kurang sederhana sehingga kurang di pahami siswa SD	Pertanyaan ke-2 sudah lebih menjadi sederhana dan mudah di pahami siswa SD

PEMBAHASAN

1. Kelayakan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran *Wordwall* Bagi Siswa Kelas V Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Banjardowo 1 Jombang

Berdasarkan hasil dari analisis kelayakan media pengembangan aplikasi *wordwall* bagi siswa kelas V pada materi pelajaran pendidikan agama Islam di SDN Banjardowo 1 Jombang

yang dilakukan oleh validator materi dan media menunjukkan hasil yang sangat baik. Presentase dari hasil validasi media mendapatkan skor rata-rata 82% dan hasil validasi ahli materi dengan skor rata-rata 83%. Terlihat jelas bahwa dari hasil tersebut termasuk pada kriteria sangat baik. Hal ini berarti media *wordwall* sangat layak digunakan untuk media pembelajaran.

Hasil dari kelayakan media pembelajaran wordwall diatas berbanding lurus dengan penelitian terdahulu yang *pertama* dilakukan oleh Febri Yana Riza , Zariul Antosa, Gustimal Witri (2020) penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis multikultural pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas v sekolah dasar dengan nilai validasi yang dibagi menjadi 2 draft. Pada Validasi penelitian ini ada 3 ahli yaitu ahli materi, grafis dan juga kebahasaan dengan skor rata-rata draft1 81,37 dengan kategori valid dan skor rata-rata daft2 96,55 dengan kategori sangat valid (Riza et al., 2021).

Hasil dari kelayakan media dari penelitian terdahulu yang *kedua* dilakukan oleh Zhenith Surya Pamungkas, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, Atik Purwasih (2021) penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. Kelayakan media pembelajaran di validasi dengan di ujicobakan lapangan dilakukan pada 15 siswa Prototype yang dilakukan dilapangan mendapatkan presentase 80% sehingga dikonverensikan berada pada tingkat kualifikasi valid (Surya et al., 2021).

Hasil dari kelayakan media dari penelitian terdahulu yang *ketiga* dilakukan Ani Nur Aeni, Dadan Djuanda, Maulana, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani Putri Sopian (2022) Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. Kelayakan media dari validasi ada 4 tahap. Hasil validasi ke-1 pada seluruh aspek menunjukan bahwa produk permainan *wordwall* mendapat persentase skor sebesar 79% dengan kategori cukup. Hasil validasi ke-2 produk permainan *wordwall* mendapat persentase skor sebesar 88% dengan kategori baik. Hasil validasi ke-3 produk mendapat persentase skor sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Sedangkan, hasil dari validasi ke-4 yang menjadi acuan kelayakan produk untuk dilakukan pada tahap uji coba mendapat persentase skor sempurna sebesar 100% dengan kategori sangat baik (Aeni et al., 2022).

Hasil dari kelayakan media dari penelitian terdahulu yang *keempat* dilakukan Nurul Isma Azizah (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Mi Raden Fatah Malang. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapat nilai 92% yang berarti valid, dan hasil validasi ahli mater mendapat nilai 88% yang berarti valid (Azizah, 2023).

2. Respon Siswa Kelas V Terhadap Aplikasi Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Banjardowo 1 Jombang

Berdasarkan Respon siswa kelas V terhadap aplikasi media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN Banjardowo 1 Jombang dari hasil uji respon siswa dapat dilihat dari aspek lain yaitu Angket terdiri dari 10 pernyataan, dimana 8 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Terdapat 5 indikator pada angket tertutup yaitu:(1) pendapat siswa terhadap pembelajaran berdasarkan masalah kontekstual skor presentase 81% kategori positif; (2) kemudahan siswa dalam memahami materi pokok melalui pendekatan kontekstual skor presentase 90% kategori sangat positif; (3) motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengarah kepada penemuan konsep skor prsentase 92% kategori sangat positif; (4) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata skor presentase 91% kategori sangat postif; (5) antusias belajar siswa dengan pendekatan kontekstual skor presentase 80% kategori positif.

Hasil dari respon siswa media pembelajaran wordwall diatas berbanding lurus dengan penlitian terdahulu yang *pertama* Ummu Khairiyah (2019) penelitiannya, Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, siswa memberikan respon sangat positif terhadap media dakon matika dengan rata-rata persentase 93,6%. Pada aspek ketertarikan persentase skor sebesar 88% dengan kategori sangat kuat. Pada aspek motivasi persentase skor sebesar 84% dengan kategori kuat. Hal ini menunjukkan siswa merespon positif terhadap media dakon matika. Pada aspek kepuasan persentase skor 100% dengan kategori sangat kuat. Pada aspek penilaian dan tanggapan persentase masing-masing secara berturut-turut 96% dan 100% dengan kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dakon matika mampu meningkatkan hasil belajar sehingga diperoleh nilai yang baik, siswa juga mengingin kan dalam mata pelajaran lain bisa menggunakan media pembelajaran yang nantinya mampu membimbing siswa dalam memahami materi-materi yang sifatnya abstrak (Khairiyah, 2018).

Hasil dari respon siswa media pembelajaran *wordwall* diatas didukung dengan penlitian terdahulu yang *kedua* Ketut Sepdyana Kartini , I Nyoman Tri Anindia Putra (2020)

penelitiannya Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi tata nama IUPAC senyawa anorganik mendapatkan presentase rata-rata sebesar pada beta test I 76,41 % dengan kategori baik dan hasil angket respon siswa pada beta test II mendapatkan presentase rata-rata sebesar 83,07% dengan kategori sangat baik (Kartini & Putra, 2020).

Hasil dari respon siswa media pembelajaran *wordwall* diatas didukung dengan penlitian terdahulu yang *ketiga* Anjelica Octavia A., Farah Erika, Mukhamad Nurhad (2021) Respon siswa terhadap pembelajaran guided discovery learning berbasis indigenous knowledge di SMA Negeri 5 Samarinda. f. Hasil penelitian memperlihatkan rerata respon siswa diperoleh sebesar 80% dengan interpretasi tergolong kriteria kuat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan model GDL berbasis *indigenous knowledge* pada pembelajaran kimia secara daring dimasa pandemi Covid-19 (Octavia A. et al., 2021).

Hasil dari respon siswa media pembelajaran wordwall diatas didukung dengan penlitian terdahulu yang *keempat* Aldi Anugrah, Siti Istiningsih , Moh. Irawan Zain (2022) penelitiannya Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. Hasil respon siswa pada tahap I sebesar 96%, dan hasil belajar diperoleh 96% dan pada tahap II respon siswa dari 96% meningkat menjadi 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall termasuk ke dalam kategori sangat layak dan valid (Anugrah et al., 2022).

Hasil dari respon siswa media pembelajaran wordwall diatas didukung dengan penlitian terdahulu yang *kelima* Nila Zahidah, Ellianawati, Susilo (2023) penelitiannya Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media *Mobile Learning* Berbasis pada Materi Momentum dan Impuls. Persentase aspek isi memperoleh persentase sebesar 71,88%, aspek penyajian memperoleh persentase sebesar 71,32%, aspek kebahasan memperoleh persentase sebesar 72,24%, aspek kegrafikan memperoleh persentase sebesar 77,39%, dan aspek kepraktisan memperoleh persentase sebesar 79,41%. Angket respon terdiri dari 5 aspek dan skor tertinggi pada aspek kepraktisan sebesar 79,41 % dan termasuk dalam kriteria yang baik.. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang menganggap bahwa dengan menggunakan media pada sebuah smartphone maka dapat dibawa kemana-mana. Selain itu, dengan media ini siswa dapat menggunakannya ketika jam pelajaran ataupun diluar jam pelajaran dan juga bisa

digunakan dimana saja selama siswa membawa smartphone masing-masing (Zahidah et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan kelayakan media pembelajaran aplikasi *wordwall* dari hasil validator mendapatkan skor rata-rata 82% dan hasil validasi ahli materi dengan skor rata-rata 83% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap respon siswa berdasarkan uji coba kepada 33 siswa diperoleh skor rata-rata sebesar menjadi 87 dengan kategori sangat baik. Hasil respon siswa dapat dilihat dari 5 indikator pada angket tertutup yaitu :(1) pendapat siswa terhadap pembelajaran berdasarkan masalah kontekstual skor presentase 81% kategori positif; (2) kemudahan siswa dalam memahami materi pokok melalui pendekatan kontekstual skor presentase 90% kategori sangat positif; (3) motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengarah kepada penemuan konsep skor prsentase 92% kategori sangat positif; (4) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata skor presentase 91% kategori sangat postif; (5) antusias belajar siswa dengan pendekatan kontekstual skor presentase 80% kategori positif. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran aplikasi wordwall layak digunakan dan diterapkan sebagai media pembejaran

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary ; Jurnal Pendidikan Guru Sekolag Dasar*, *11*(6), 1835–1852. https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(3), 208–216.

Aprisari, S., Romadon, R., & Pitriyana, S. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbantuan Liveworksheet Kelas V SDN 19 Pangkalpinang. *JBES (Jurnal Basic Education Skills)*, *1*(3), 12–25. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.35438/jbes.v1i3.68

Azizah, N. I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V MI RADEN FATAH MALANG. In *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Fitri, A., Saleh, M., Rahman, A., Hamdanah, & Usman. (2024). Penggunaan Media

Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, *8*(1), 32–41. https://doi.org/DOI http://dx.doi.org/10.30 651/else.v7i1.21353

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 291–299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *4*(1), 12. https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981

Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, *5*(2), 197–204. https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476

Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, *3*(1), 110. https://doi.org/DOI https://doi.org/10.15294/jne.v3i1.8987

Manisa, T., Aryati, E., & Marlina, R. (2018). Respon Siswa Terhadap Lks Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Submateri Sistem Pernapasan Manusia Kelas Xi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *16*(1), 1. https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i1.771

Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, *4*(1), 27–33.

Octavia A., A., Erika, F., & Nurhadi, M. (2021). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Guided Discovery Learning Berbasis Indigenous Knowledge di SMA Negeri 5 Samarinda. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, *4*(2), 21–26.

Riza, F. Y., Antosa, Z., & Witri, G. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(2), 21–32. https://doi.org/DOI:10.24036/jippsd.v4i2.112327

Sitinjak, E. K., Marpaung, L. N. B., Simanungkalit, A. N., Simanullang, W., & Sihite, D. M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Belajar Di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, *5*(2), 1854–1859. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.2978

Surya, Z., Randriwibowo, A., Nur, L., & Wulansari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4. *Social Pedagogy : Journal of Social Science Education*, *2*(2), 135–148. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316

Susilo, M. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Alignment (Development of Learning Media Based on Android Applications To Increase Cognitive Learning Results in-Wheel Alignment Le. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, *19*(2), 91–98.

Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat danmotivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(5), 452–457.

Yulianti, Y. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, *5*(1), 28. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.969

Zahidah, N., Ellianawati, & Susilo. (2023). Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis pada Materi Nomentum dan Implus. *Unnes Physics Education Journal*, *12*(1), 91–95.

Zeda, F. R., & Muliati, I. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok. *As-Sabiqun*, *4*(4), 859–873. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2085