Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya
https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan
Vol. 4 No. 1 Januari 2025
P-ISSN:2830-7844; E-ISSN:2830-7755

REKONSTRUKSI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PAI DI SMK SUNAN AMPEL JOMBANG

Emi Lilawati[1], Chusnul Chotimah[2], Julia Darmayanti[3]
[1]Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
[2] Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
[3] Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
Email: emi@unwaha.ac.id[1], chusnulchotimah@unwaha.ac.id[2], damayantijulia305@gmail.com[3]

Abstract

This study aims to develop a product in the form of web-based wordwall learning media to increase students' interest in learning Islamic Religious Education subjects. The method used in this study is Research and Development (R&D). The development model used follows the steps in the ADDIE approach, which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. For data analysis, a descriptive approach is used both qualitatively and quantitatively. Data were collected using assessment instruments by validating materials, media, and student response questionnaires. This study was applied to grade XII students at SMK Sunan Ampel Sumberwinong Jombang. The results of the research on the development of web-based wordwall learning media in Islamic Religious Education subjects were obtained from three assessment subjects, namely material and media validators and student responses. Validation by material experts obtained an average percentage of 90.5% and validation from media experts obtained an average percentage of 91.8% so that the learning media was declared very feasible to use. And from the results of the student response test on the feasibility of learning media, an average percentage of 87.0% was obtained, including in the very good category. This shows that the media developed, namely web-based learning media wordwall, can be used in class and has the potential to increase students' interest in learning Islamic Religious Education subjects.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis web wordwall guna meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang dipakai mengikuti langkah-langkah dalam pendekatan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Untuk analisis data, digunakan pendekatan deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Data dikumpulkan menggunakan instrumen penilaian oleh validasi materi, media, dan angket respon siswa. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas XII di SMK Sunan Ampel Sumberwinong Jombang. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web wordwall pada mata pelajaran PAI didapat dari tiga subyek penilaian yaitu validator materi

dan media serta respon siswa. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase rata-rata 90,5% dan validasi dari ahli media memperoleh persentase rata-rata 91,8% sehingga media pemebelajaran dinyatakan sangat layak digunakan. Dan dari hasil uji respon oleh siswa terhadap kelayakan media pembelajaran mendapatkan persentase rata-rata 87,0% termasuk pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis web wordwall dapat digunakan di kelas dan memiliki potensi yakni meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.
Kata Kunci : Media Pembelajaran, Web Wordwall, Minat Belajar, PAI.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting yang harus mendapat perhatian serius dari suatu negara. ini karena pendidikan memainkan peran utama dalam mencetak generasi bangsa yang unggul. Lewat pendidikan, setiap orang diharapkan untuk terus berkembang dan memperoleh ilmu, dari usia masih dini hingga dewasa. Oleh karenanya, banyak negara yang berusaha keras untuk mengembangkan sistem pendidikan yang modern demi meningkatkan kualitas pendidikan.(Fikri et al., 2022)

Berbagai metode dan langkah dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang tentunya bervariasi antar negara. Salah satu cara untuk memperbaiki mutu pendidikan dengan cara memperbaiki pengelolaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pengelolaan kegiatan pembelajaran yang efektif sangat penting untuk menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kehidupan manusia pun ikut berkembang, Merancang kreativitas berpikir dan inovasi untuk mencapai masa depan yang gemilang. Pendidikan memainkan peran *krusial* dalam mewujudkan visi menciptakan generasi unggul yang siap menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan serta dapat menyesuaikan dengan perubahan zaman. Misi dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah bagaimana mengedukasi dan mengajar dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih secara maksimal. Pendidikan berbasis teknologi menjadi solusi efektif untuk mempermudah proses belajar, sekaligus menjadi alat penting dalam dunia pendidikan.(Agus et al., 2023) Maka dari itu diperlukan bantuan teknologi berupa alat pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pendidikan dan meningkatkan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Dengan demikian, media dalam hal pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan seharusnya tidak diabaikan oleh guru, karena media pembelajaran selain berfungsi sebagai alat penyampai

materi, media pembelajaran juga memiliki peran untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Di era digital saat ini, kita memiliki kesempatan untuk memanfaatkan berbagai teknologi terbaru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Teknologi ini memungkinkan pengajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta memudahkan siswa untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih efisien dan fleksibel. Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang memperkuat metode yang digunakan oleh guru, terutama pada guru PAI, banyak yang masih memanfaatkan media yang terbatas, sehingga membuat siswa kurang berminat dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar, penting untuk menghindari metode ceramah yang monoton, yang sudah terlalu sering mereka alami. Maka diperlukan gaya belajar modern dalam dunia pendidikan sekarang yakni dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terasa monoton.

Dari keterangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang ampuh untuk menjadikan lingkungan belajar yang lebih menarik. Diantara alat yang dapat digunakan adalah media pemebelajaran berbasis *web wordwall*, sebuah platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif yang interaktif. *wordwall* menyediakan beragam fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan berbasis teks dan gambar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran, termasuk untuk mapel PAI. Oleh karena itu, media pembelajaran yang di kembangkan ini diharapkan dapat membantu untuk mempermudah guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Gay, tujuan yang utama dari penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan suatu produk yang dapat digunakan secara efektif dalam konteks pendidikan, terutama di sekolah, dan bukan untuk menguji suatu teori yang ada. Dalam bukunya Metode Penelitian dan Pendidikan, Sugiyono menjelaskan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu, kemudian mengujikan sejauh mana produk tersebut efektif dalam memenuhi kebutuhan atau tujuan yang telah ditetapkan. Melalui metode ini, fokus utama adalah pada penciptaan dan pengujian produk yang dapat memberikan dampak nyata terhadap proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan yang ada.(Okpatrioka, 2023)

Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan juga memvalidasi suatu produk pendidikan supaya dapat diterapkan dengan efektif pada dunia pendidikan. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan atau penyempurnaan produk yang sudah ada, tetapi juga memiliki tujuan untuk menemukan pengetahuan baru yang dapat membantu memecahkan masalah praktis yang dihadapi dalam praktik pendidikan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, diharapkan tidak hanya tercipta inovasi yang bermanfaat, tetapi juga solusi-solusi yang relevan dan *aplikatif* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Proses pengembangan ini juga memungkinkan adanya penyesuaian produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.(Torang, 2023)

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE sebagai pendekatan utama. Model ADDIE diterapkan untuk merancang dan mengembangkan desain pembelajaran secara sistematis, yang melibatkan lima tahap utama yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap pertama yaitu analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa untuk menentukan arah pengembangan. Kemudian, pada tahap desain, rancangan media pembelajaran dibuat dengan mempertimbangkan hasil analisis tersebut. Tahap pengembangan berfokus pada pembuatan dan penyempurnaan materi pembelajaran yang sudah sesuai dengan desain yang telah dibuat. Implementasi dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam konteks pembelajaran nyata. Dan pada tahap akhir yaitu evaluasi, bertujuan untuk menilai efektivitas dan kualitas dari media pembelajaran yang digunakan. Dengan mengikuti model ADDIE ini, diharapkan proses pengembangan pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan terukur, sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.(Andi et al., 2021)

Instrumen yang diterapkan dalam pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

   Observasi merupakan kegiatan penelitian dengan tujuan meninjau dan mencatat keadaan awal di tempat tersebut. Observasi dilakukan peneliti dengan cara mengamati kegiatan pembelajran siswa disekolah khususnya pada kelas XII pada mapel PAI.

b. Wawancara

   Wawancara dilakukan peneliti untuk mencari informasi dengan cara tanya jawab. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI untuk menimbang sejauh mana minat siswa terhadap pembelajaran di kelas dan reaksi siswa terhadap pemakaian media

pembelajaran.

c. Angket (Kuisioner)

Angket digunakan untuk mengupulkan data dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada siswa bisa menggunakan google form ataupun print out. Tujuan angket yang di berikan adalah untuk menilai apakah media yang digunakan efektif atau tidak. Instrumen penilaian dan angket ini ditujukan bagi ahli materi, ahli media, dan siswa. Adapun jenis skala likert yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Kategori	Skor penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

d. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu sebuah metode yang digunakan untuk pengumpulan data yang mana tujuan dari dokumentasi adalah untuk megumpulkan informasi dalam bentuk gambar atau foto, untuk mendukung penguatan laporan penelitian.

Teknik analisis data merupakan suatu proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis, di mana analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan, yang meliputi validasi dari ahli materi, media, dan respon siswa. Data yang sudah diperoleh dianalisis dalam bentuk tabel dan melalui perhitungan persentase, kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kalimat sebagai penjelasan.

Setelah media selesai, media tersebut divalidasi untuk menilai sejauh mana kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan menjumlahkan dan membandingkannya dengan jumlah yang diinginkan, sehingga menghasilkan persentase, atau dapat dihitung menggunakan rumus berikut.(Suci et al., 2020)

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{Skor\ yang\ doobservasi}{Skor\ yang\ di\ harapkan}\ x100\%$$

Setelah persentase ideal diperoleh, langkah berikutnya adalah menyesuaikannya dengan kriteria pedoman penilaian. Adapun skala persentase dapat dilihat pada tabel berikut.

Tingkat Ketercapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
75%-89%	Layak	Direvisi
65%-74%	Cukup Layak	Direvisi
55%-64%	Kurang Layak	Direvisi
0%-54%	Tidak Layak	Direvisi

Presentase respon siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.(Devi et al., 2018)

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \; x \; 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

∑x = Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian

∑i = Jumlah keseluruhan skor ideal (kriterium) untuk seluruh item

Analisis respon siswa, setelah persentase diperoleh maka langkah selanjutnya adalah mencocokkannya dengan kriteria pedoman penilaian yang telah disusun berdasarkan tabel sebagai berikut.(Suci et al., 2020)

Persentase	Predikat
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup Baik
55% - 59%	Kurang Baik
0% - 54%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang di lakukan dalam penelitian ini berdasarkan pada potensi dan masalah yang ada. Fakta yang didapat dilapangan yakni kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran dan metode yang diterapkan masih cenderung monoton dan *repetitif* seperti ceramah, tanya jawab, menyalin tulisan dan kegiatan yang fokus pada guru, di mana siswa kebanyakan hanya fokus mendengarkan keterangan dari guru dan pencatatan informasi yang dianggap penting, tanpa keterlibatan aktif dalam diskusi atau interaksi yang mendalam dengan materi dan menjawab pertanyaan. Selain itu media pembelajaran yang digunakan umumnya lebih cenderung pada buku cetak, papan tulis, dan sesekali menggunakan PPT. Dalam penggunaan media pembelajaran seperti game edukasi masih jarang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, dimana hal tersebut membuat minat belajar siswa rendah dalam pemebelajaran PAI. Oleh karenanya kemudian peneliti melakuakn analisis materi yang di ajarkan oleh guru kepada siswa pada mapel PAI dan metode yang diterapkan oleh guru, dimana hal ini bertujuan untuk memberikan arahan dalam merancang media pembelajaran, sehingga media tersebut dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selanjutnya merancang desain media yang akan dipakai dalam pembelajaran, yaitu media pembelajran berbasis *web wordwall*. Perencanaan dimulai dari perancangan *storyboard*, pembuatan soal terkait materi, penyusunan instrumen penilaian atau angket, dan perancangan konten *wordwall*.

Kemudian peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *web wordwall,* sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Media pembelajaran tersebut berisi beberapa soal dan pertanyaan terkait pembelajaran PAI. Kemudian setelah media yang telah rampung dikembangkan, media tersebut di validasi oleh ahli materi dan media yakni dosen dan guru. Tujuan validasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui kualitas sebuah produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Aspek penilaian pada respon ahli materi terdapat empat aspek yang dinilai, yaitu aspek materi, bahasa, kelayakan isi, dan kelayakan format dengan persentase rata-rata keseluruhan mencapai 90,5%, media tersebut masuk pada kategori "sangat layak". Sedangkan, penilaian oleh ahli media mencakup empat aspek, yaitu kelayakan format, bahasa, pengaruh media, dan keseluruhan, dengan persentase rata-rata yaitu 91,8%, yang juga termasuk pada kategori "sangat layak". Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *web wordwall* dinilai layak untuk diterapkan pada siswa.

Setelah media di perbaiki sesuai saran ahli materi dan media (divalidasi) media pembelajaran berbasis *web wordwall* di implementasikan kepada siswa. Penggunaan media ini sangat berdampak positif terhadap pembelajaran terbukti dengan antusias siswa yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *web wordwall* selama proses pemebelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan serta bisa meningkatkan minat belajar siswa. Kemudian peneliti mengajukan beberapa pertanyaan berupa angket untuk dapat mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *web wordwall* ini. Penilaian media pembelajaran berbasis *web wordwall* ini meliputi 5 aspek yaitu aspek pemahaman, aspek kemudahan penggunaan, aspek efektivitas, aspek kemenarikan, aspek keterlibatan siswa, dengan presentase rata-rata dari keseluruhan aspek yaitu 87,0% termasuk kategori “sangat baik” yang artinya produk pembelajaran yang digunakan yaitu media berbasis *web wordwall* ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahap akhir, yaitu evaluasi, dilakukan analisis terhadap hasil dari penilaian serta penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi, ahli media, serta respon siswa terhadap penggunaan produk media pembelajaran berbasis *web wordwall* dalam mata pelajaran PAI, media tersebut dinilai layak untuk digunakan. Selain itu, media ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Melalui hasil validasi dari ahli dan respon siswa di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web wordwall* termasuk dengan kategori sangat layak untuk diuji

coba kepada siswa. Sementara itu, berdasarkan respons siswa, media pembelajaran ini yaitu media pembelajaran berbasis *web wordwall* termasuk dalam kategori sangat baik, yang berarti media ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dan bisa meningkatkan minat belajar siswa dalam mapel PAI.

KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian, pengembangan, dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web wordwall* adalah alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran PAI. Penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mapel PAI terbukti bisa meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mempermudah pemahaman materi yang diajarkan. Proses pengembangan media ini melalui tahap-tahap yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa.

Secara umum, media pembelajaran berbasis *web wordwall* bisa menjadi salah satu inovasi dalam bidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran PAI, untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Diharapkan hasil pengembangan media ini dapat diterapkan secara luas dan terus dikembangkan agar memberikan dampak yang lebih besar bagi peningkatan kualitas pembelajaran di masa depan.

Media pembelajaran berbasis *web wordwall* terbukti efektif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran PAI. Pemanfaatan *wordwall* sebagai media interaktif dapat memperbesar minat, partisipasi, keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Proses pengembangan media ini dilakukan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga validasi oleh ahli, dan respon siswa, dengan hasil menunjukkan:

1. Validasi dari ahli materi 1 dan 2 mencapai 90,5%, termasuk kategori sangat layak.
2. Validasi dari ahli media 1 dan 2 mencapai 91,8%, termasuk kategori sangat layak.
3. Respon dari siswa menunjukkan 87% termasuk kategori sangat baik.

Penerapan *wordwall* di SMK Sunan Ampel pada pembelajaran PAI memberikan dampak positif, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini sangat layak diterapkan untuk mendukung pembelajaran di era digital, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mapel PAI.

DAFTAR RUJUKAN

Agus Wildan, Suherman Suherman, and Isti Rusdiyani, 'Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.2 (2023), pp. 1623–34, doi:10.31004/cendekia.v7i2.2357.

Andi Rustandi, and Rismayanti, 'Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda', *Jurnal Fasilkom*, 11.2 (2021), pp. 57–60, doi:10.37859/jf.v11i2.2546

Devi Nanda Efendi, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini, 'ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP MEDIA ANIMASI POWERPOINT', 2018, pp. 49–53.

Fiqri Rahmad Zeda and Indah Muliati, 'Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok', *As-Sabiqun*, 4.4 (2022), pp. 859–73, doi:10.36088/assabiqun.v4i4.2085.

Okpatrioka Okpatrioka, 'Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), pp. 86–100, doi:10.47861/jdan.v1i1.154

Suci Prihatiningtyas and Nikmatus Fatikhatun Sholihah, 'Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers', *Pendidikan Fisika*, 8.3 (2020), pp. 223–35, doi:10.26618/jpf.v8i3.3442.

Torang Siregar, 'Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)', *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1.4 (2023), pp. 142–58, doi:10.58355/dirosat.v1i4.48