



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
WORDWALL UNTUK PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA DI MIN 1  
PADANGSIDIMPUAN**

**TESIS**

Diajukan sebagai Syarat Mendapatkan  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

**Oleh**

**ROKY DARMA YUDA**

**NIM. 2350100030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
WORDWALL UNTUK PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA DI MIN 1  
PADANGSIDIMPUAN**

**TESIS**

Diajukan sebagai Syarat Mendapatkan  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

**Oleh**

**ROKY DARMA YUDA**

**NIM. 2350100030**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
WORDWALL UNTUK PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA DI MIN 1  
PADANGSIDIMPUAN**

**TESIS**

Diajukan sebagai Syarat Mendapatkan  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Oleh

**ROKY DARMA YUDA**

**NIM. 2350100030**



Pembimbing I

22/7 '25  
Acc Tesis  
*Magdalena*

Dr. Magdalena, M.Ag.  
NIP. 197403192000032001

Pembimbing II

*Zafnal Efendi Hasibuan*

Dr. Zafnal Efendi Hasibuan, M.A.  
NIP. 1980102420232211004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
*Wordwall* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah  
Kebudayaan Islam di MIN 1 Padangsidempuan

Nama : Roky Darma Yuda

Nomor Induk Mahasiswa: 2350100030

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dinyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana  
Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
Padangsidempuan untuk selanjutnya dapat dipresentasikan dalam sidang  
Munaqasyah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Padang Sidempuan, 2 Juni 2025

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
Pembimbing I, Pembimbing II,  
PADANGSIDIMPUAN

Dr. Magdalena, M.A.g.

NIP. 197403192000032001

Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.

NIP. 1980102420232211004





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKHALIHASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733 Telephone  
(0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)  
Email: [pascasarjana@uinsyahada.ac.id](mailto:pascasarjana@uinsyahada.ac.id)

DEWAN PENGUJI  
UJIAN SIDANG MUNAQOSYAH

Nama : Roky Darma Yuda  
NIM : 2350100030  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall*  
Untuk Peningkatan Aktivitas Sejarah Kebudayaan Islam  
Siswa di MIN 1 Padangsidempuan

NO NAMA

TANDATANGAN

1. Prof. Dr Erawadi, M.Ag  
Penguji Utama/Ketua

2. Dr. Zulhammi, M.Ag M.Pd  
Penguji I dan Bahasa/Sekretaris

3. Dr. Anhar M.A  
Penguji PAI/Anggota

4. Dr. Putra Halomoan Hsb, M.H  
Penguji Umum/Anggota

Pelaksanaan Ujian Sidang Munaqosyah  
Di : Padangsidempuan  
Tanggal : Kamis, 14 Agustus 2025  
Pukul : 14.00 WIB s.d. selesai  
Hasil/Nilai : 87 (A)



## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roky Darma Yuda

Nomor Induk Mahasiswa : 2350100030

Tempat, Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 11 Oktober 1999

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
*Wordwall* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar  
Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1  
Padangsidempuan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 30 September 2025

UNIVERSITAS SYEKH AHMAD ADDARY  
SYEKH AHMAD ADDARY



Roky Darma Yuda  
NIM. 2350100030

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roky Darma Yuda  
Nomor Induk Mahasiswa : 2350100030  
Tempat, Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 11 Oktober 1999  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan atas karya tesis yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Peningkatan Aktivitas Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Padangsidempuan.**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalihmedia atau memformatkan dan mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai penulis karya ilmiah tersebut. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan atas segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah tersebut.

Padangsidempuan, 30 September 2025



Roky Darma Yuda  
NIM. 2350100030



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: <http://pasca.iain-padangsidempuan.ac.id>

**PENGESAHAN**

Nomor: 2694/Un.28/AL/PP.00.9./06/2025

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MIN 1 Padangsidempuan  
Ditulis Oleh : Roky Darma Yuda  
NIM : 2350100030  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah Dapat Diterima Sebagai Salah Satu  
Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidempuan, 30 September 2025

Direktur Pascasarjana,



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL  
NIB 19680704 200003 1 003

## ABSTRAK

**Nama : Roky Darma Yuda**

**NIM : 2350100030**

**Judul : Pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam peningkatan aktivitas belajar siswa di MIN 1 Padangsidempuan**

Proses pembelajaran di sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan dalam menjaga minat dan keterlibatan siswa, terutama ketika media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan monoton. Di MIN 1 Padangsidempuan, rendahnya aktivitas belajar siswa menjadi salah satu kendala yang memengaruhi pencapaian hasil belajar. Media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* berpotensi menjadi solusi inovatif karena mampu menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan melalui berbagai permainan edukatif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa secara efektif dan menyenangkan.

Adapun tujuan dari penelitian ini difokuskan pada upaya pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Padangsidempuan. Penelitian ini mengkaji bagaimana proses pengembangan media tersebut dilakukan, sejauh mana tingkat validitas dan praktikalitasnya berdasarkan hasil penilaian ahli dan uji coba terbatas, serta apakah media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi yang diajarkan.

Jenis penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk peningkatan aktivitas belajar siswa adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. ADDIE menggunakan lima tahap atau langkah pengembangan yakni: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* melalui tahapan validasi dan evaluasi menunjukkan hasil yang sangat baik. Validasi oleh ahli media dan ahli materi dari UIN Syahada Padangsidempuan masing-masing memperoleh skor 87% dan 81% dengan kategori “sangat valid”, menunjukkan media ini layak digunakan dari segi tampilan, isi, dan penyajian. Evaluasi dilakukan secara bertahap untuk menyempurnakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Hasil angket praktikalitas dari siswa menunjukkan persentase 86% dengan kategori “sangat praktis”. Media *Wordwall* terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman materi, keaktifan, dan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan kelebihan seperti interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan dukungan terhadap pembelajaran digital, media ini dinyatakan efektif dan layak dikembangkan lebih lanjut.

**Kata kunci : Media pembelajaran berbasis *Wordwall*, sejarah kebudayaan Islam, Aktivitas belajar**

## ABSTRACT

**Nama : Roky Darma Yuda**

**NIM : 2350100030**

**Title : Development of Wordwall-Based Learning Media to Enhance Student Learning Activities at MIN 1 Padangsidempuan**

The learning process in elementary schools often faces challenges in maintaining students' interest and engagement, especially when the learning media used is less attractive and monotonous. At MIN 1 Padangsidempuan, the low level of student learning activity has become an obstacle that affects learning outcomes. Interactive learning media such as Wordwall has the potential to be an innovative solution, as it presents material in an engaging and enjoyable way through various educational games. Therefore, the development of Wordwall-based learning media is needed to effectively and enjoyably improve student learning activities.

This study aims to develop Wordwall-based learning media to enhance student learning activities in the subject of Islamic Cultural History at MIN 1 Padangsidempuan. It examines the development process, assesses the validity and practicality based on expert judgment and limited trials, and evaluates the effectiveness of the developed media in improving student engagement with the subject matter. This research follows a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five development stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The development of the Wordwall-based learning media through validation and evaluation stages showed excellent results. Validation by media and content experts from UIN Syahada Padangsidempuan yielded scores of 87% and 81%, respectively, categorized as "very valid," indicating the media is appropriate in terms of appearance, content, and presentation. Evaluation was conducted in stages to refine the media before its classroom implementation. Student practicality questionnaires indicated an 86% score, categorized as "very practical." Wordwall media proved effective in enhancing students' motivation, understanding of the material, active participation, and creating a more enjoyable learning atmosphere. With advantages such as interactivity, ease of use, and support for digital learning, this media is considered effective and suitable for further development.

**Keywords:** Wordwall-based learning media, Islamic Cultural History, learning activity

## خلاصة

اسم : روكي دارما يودا  
الرقم الجامعي : ٢٣٥٠١٠٠٠٣٠  
عنوان : تطوير وسائل تعليمية تعتمد على مجالات الحائط لتحسين أنشطة تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي للطلاب في مدرسة بادانجسيديمبون الابتدائية الحكومية الأولى

غالبًا ما تواجه عملية التعلم في المدارس الابتدائية تحديات في الحفاظ على اهتمام الطلاب وتفاعلهم، خاصةً عندما تكون وسائل التعلم المستخدمة غير جذابة ومملة. في مدرسة ابتدائية نيجري ١ بادانجسيديمبون، يُعدّ ضعف نشاط تعلم الطلاب أحد العوائق التي تؤثر على نتائج التعلم. تُعدّ وسائل التعلم التفاعلية، مثل المجالات الجدارية، حلاً مبتكراً نظراً لقدرتها على عرض المواد بطريقة شيقة وممتعة من خلال ألعاب تعليمية متنوعة. لذلك، يُعدّ تطوير وسائل التعلم القائمة على المجالات الجدارية أمراً ضرورياً لزيادة فعالية أنشطة تعلم الطلاب وتمتعها.

تتمحور هذه المشكلة حول مراحل تحليل التصميم والتطوير والابتكار والتقييم في تطوير وسائل تعليمية للتاريخ الثقافي الإسلامي قائمة على المجالات الجدارية. ويهدف هذا البحث إلى دراسة الجهود المبذولة لتطوير وسائل تعليمية قائمة على المجالات الجدارية لتحسين أنشطة تعلم الطلاب في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي في مدرسة ابتدائية نيجري ١ بادانجسيديمبون. وتبحث هذه الدراسة في كيفية تنفيذ عملية تطوير هذه الوسائل، ومدى صلاحيتها بناءً على نتائج تقييم الخبراء، ومدى قدرة وسائل التعلم القائمة على المجالات الجدارية المُطوّرة على تحسين أنشطة تعلم الطلاب للمادة المُدرّسة.

البحث والتطوير هو نوع البحث المُجرى لتطوير وسائل تعليمية قائمة على المجالات الجدارية لتعزيز أنشطة تعلم الطلاب، وذلك باستخدام نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. يعتمد هذا النموذج على خمس مراحل تطوير: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم.

أظهر تطوير وسائل التعلم القائمة على المجالات الجدارية، خلال مرحلتي التحقق والتقييم، نتائج ممتازة. وحصل كلٌّ من خبراء الوسائط وخبراء المواد من جامعة الشيخ علي حسن أحمد أداري الإسلامية الحكومية في بادانجسيديمبون على درجة ٨٧٪ و ٨١٪ على التوالي، بتصنيف "صالح جداً"، مما يشير إلى ملاءمة هذه الوسيلة للاستخدام من حيث المظهر والمحتوى والعرض. ويُجرى التقييم على مراحل لإتقان الوسيلة قبل تطبيقها في التعلم. وقد أُجريت نتائج اختبار الاستبيان قبل وبعد الاختبار، حيث بلغت نتيجة الاختبار ٢٠٢٦، بينما بلغت نتيجة الجدول ٢٠٩٣، بمستوى دلالة ٥% ودرجات حرية ١-ن. ومن هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن هناك فرقاً جوهرياً بين الجدول والحساب، مما يؤدي إلى زيادة في أنشطة التعلم وصلاحية الاستخدام.

الكلمات المفتاحية : وسائل التعلم القائمة على جدار الكلمات، التاريخ الثقافي الإسلامي، أنشطة التعلم

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian lain dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Pedoman transliterasi yang digunakan adalah sistem Transliterasi Arab-Latin berdasarkan KB Materi Agama dan Materi P&K RI no. 158/1987 dan No. 054/b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988. Berikut ini daftar huruf Arab dan Transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Bā	B	-
ت	Tā	T	-
ث	Šā	Š	S (dngan titik di atasnya)
ج	Jīm	J	-
ح	Hā	H	H (dengan titik di bawahnya)
خ	Khā	Kh	-
د	Dal	D	-
ذ	Žal	Ž	Z ( dengan titik di atasnya)
ر	Rā	R	-
ز	Zai	Z	-
س	Sīn	S	-
ش	Syīn	Sy	-
ص	Šād	Š	S (dengan titik di bawahnya)
ض	Dād	Ḍ	D (dengan titik di bawahnya)
ط	Ṭā	Ṭ	T (dengan titik di bawahnya)
ظ	Zā	Ẓ	Z (dengan titik di bawahnya)
ع	‘ ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	-
ف	Fā	F	-
ق	Qāf	Q	-

ك	Kāf	K	-
ل	Lām	L	-
م	Mīm	M	-
ن	Nūn	N	-
و	Wāwu	W	-
هـ	H	H	-
ء	Hamzah	..’..	Apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata
ي	Yā	Y	-

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

- a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dommah	U	U

- b. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
َ.....ي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
.....و	Fathah dan Wau	Au	a dan u

- c. *Maddah* adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
.....ا.....ي	Fathah dan Alif atau Ya	Ā	a dan garis di atas
.....ي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di bawah
.....و	Dommah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

### 3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

- a. *Ta marbutah* hidup yaitu *Ta marbutah* . yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
- b. *Ta Marbutah* mati yaitu *ta marbutah* . yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *ta marbutah* . diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

### 4. Syaddah (Tasydid)

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

### 5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ّ namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

- a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

- b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

## **6. Hamzah**

Dinyatakan di depan daftar transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan a postrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan siakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

## **7. Penulisan kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupu huruf, ditulis terpisah. Bagi katakata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bias dilakukan dengan dua cara : bisa dipisah perkata bias pula dirangkaikan.

## **8. Huruf Kapital**

Meskipun dalam system kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri san permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital itu untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisanm itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

## **9. Tajwid**

Bagi mereka yang mengiginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur *Alhamdulillah* peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tesis ini dapat diselesaikan, dengan judul :” **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Di MIN 1 Padangsidimpuan.**

Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, mudah-mudahan kita mendapat syafaatnya dikemudian hari. Tesis ini merupakan salah satu dari syarat untuk menyelesaikan studi S-2 di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia biasa pasti mempunyai kelemahan dan kekurangan, sehingga apa yang tertulis dalam Tesis ini akan jauh dari kesempurnaan.

Peneliti dengan senang hati akan menerima saran dan kritik dari pihak manapun demi kemajuan bidang ilmu secara umum dan khususnya dunia pendidikan. Meski melalui banyak hambatan dan kendala dalam melakukan penelitian ini, namun berkat perjuangan, bantuan dan dorongan dari banyak pihak tesis ini dapat diselesaikan. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, juga memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I peneliti, semoga kebaikan ibuk menjadi amal sholeh yang menjadi bekal untuk akhirat nanti.

2. Bapak Dr. Zainal Efendi Hasibuan M.Pd selaku Pembimbing II peneliti dalam menyelesaikan penulisan tesis ini, banyak pikiran dan waktu yang tercurahkan dalam menyelesaikan tesis ini, semoga Allah membalas kebaikannya.
3. Bapak Prof. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, beserta seluruh civitas akademik.
4. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan Dr. Zulhimma, M.Ag, Wakil Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta seluruh civitas akademik yang telah memberikan arahan tentang penulisan tesis ini.
5. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd. sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen serta Staf Administrasi Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah banyak membantu hingga terselesainya studi ini.
7. Teristimewa kepada Ayah tercinta Surya Darma dan ibu tersayang Yuni Laila Siregar yang tidak pernah mengeluh dan mencurahkan kasih sayang, mendidik, mendoakan dan mencukupi kebutuhan penulis, semoga Allah swt mengampuni dosa keduanya dan melindungi serta memberikan umur panjang dan berkah. Adik tercinta Anre Ca'ayu S.E, adik tercinta Dea Inriani, dan adik tercinta Wulan

Ramadani yang menjadi sumber motivasi bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

8. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada teman-teman seperjuangan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan studi ini, khususnya kepada Khoirul Anwar Siregar, Hasmar Hidayat Harahap, Adi Gunawan Harahap, Jahiruddin Hutabarat, Ramadhan Sidiq Pane, Abdul Khalid Syahtama, Abdul Halim Harahap, dan Sazli Hidayat Ritonga. Terima kasih atas segala kebersamaan, semangat, canda tawa, serta dukungan yang tak ternilai selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kalian semua adalah bagian tak terpisahkan dari proses perjuangan ini, dan penulis sangat menghargai setiap momen yang telah dilewati bersama.
9. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh kawan-kawan lokal kelas PAI A angkatan 23 yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan semangat saling mendukung yang telah terjalin selama masa perkuliahan. Setiap canda, diskusi, hingga perjuangan bersama dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah menjadi kenangan berharga yang tak terlupakan dan turut memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Ucapan terima kasih yang penuh rasa syukur dan haru penulis sampaikan kepada Mufidah Saleh Harahap, seorang wanita yang dengan penuh kesabaran menanti di tengah perjalanan yang tak pasti. Terima kasih atas pengertian, doa, dan ketulusan yang selalu hadir dalam diam maupun dalam perhatian-perhatian kecil yang berarti besar. Kebersamaan yang belum tergariskan waktu kepastiannya

tetap menjadi penguat semangat dan harapan bagi penulis untuk terus melangkah dan menyelesaikan perjuangan ini hingga akhir.

Semoga segala kebaikan dan keikhlasan mereka semua mendapatkan balasan dari Allah Swt dan mudah-mudahan tesis ini mempunyai manfaat bagi pihak yang memerlukannya. Amin. `

Padangsidempuan, 30 September 2025

Penulis



Roky Darma Yuda  
NIM. 2350100030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH TESIS</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>PENGESAHAN DIREKTUR</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>خلاصة .....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah dan Fokus Masalah .....	5
C. Batasan Istilah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
G. Manfaat Penelitian .....	10
I. Sistematika Pembahasan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> .....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
b. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> .....	14
c. Peran Media Pembelajaran .....	15
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	18
e. Jenis <i>Wordwall</i> .....	19
2. Aktivitas Belajar.....	22
a. Pengertian Aktivitas Belajar .....	22
b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar .....	23
c. Nilai-nilai Aktivitas dalam Pembelajaran .....	26
3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah.....	27
a. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	27
b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	31
c. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam Peradaban Islam .....	32
d. Capaian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ( Fase C ).....	34
e. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam .....	35
B. Penelitian yang Relevan .....	38
C. Kerangka Berfikir.....	41
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>42</b>
A. Model Pengembangan.....	42

1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	45
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	48
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	56
4. <i>Implementation</i> (Penerapan).....	56
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	57
C. Teknik Pengumpulan Data .....	57
D. Instrumen Penelitian .....	59
F. Analisis Data .....	66
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>69</b>
A. HASIL PENELITIAN .....	69
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	69
2. Deskripsi Spesifikasi Produk Pembelajaran.....	72
a). Tahap <i>Analysis</i> (Analisis) .....	72
b). Tahap <i>Design</i> (Desain).....	76
c). Tahap pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	91
d). Tahap Penerapan ( <i>Implementasion</i> ) .....	102
e). Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	106
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>112</b>
A. Kesimpulan .....	112
B. Saran.....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase C diperuntukkan bagi siswa kelas V.....	33
Tabel 3.1 Media Model ADDIE .....	45
Tabel 3.2 Hasil Tujuan.....	47
Tabel 3.2 Daftar Perangkat yang Digunaka.....	49
Tabel 3.3 Daftar Tautan <i>Wordwall</i> .....	49
Tabel 3.5 Desain Pengembangan Media Pembelajaran .....	52
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	58
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian siswa terhadap Media <i>Wordwall</i> .....	59
Tabel 3.8 Instrumen Penelitian .....	59
Tabel 3.9 Kisi- kisi Ahli Materi .....	60
Tabel 3.10 Kisi- kisi Ahli Media .....	60
Tabel 3.11 Uji Validitas Instrument Respon Siswa .....	62
Tabel 3.12 Uji Validitas Instrumen Analisis Kebutuhan Guru .....	64
Tabel 3.13 Hasil Perhitungan Analisis Kebutuhan Guru .....	65
Tabel 3.14 Uji Validitas Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa.....	65
Tabel 3.15 Perhitungan Spss 23 .....	66
Tabel 3.16 Kriteria Kevalidan .....	67
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	74
Tabel 4.2 Sumber Daya Pengembangan Media Web .....	77
Tabel 4.3 Nama-Nama Validator Ahli .....	95
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	98
Tabel 4.6 Hasil Validasi ahli media dan ahli mater .....	100
Tabel 4.7 Saran Ahli Materi.....	101
Tabel 4.8 Saran Ahli Media .....	101
Tabel 4.9 Angket Respon Siswa Aktivitas Belajar Pretest dan Posttest .....	108
Tabel 4.10 Selisih Hasil Pretest dan Posttest .....	109

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	41
Gambar 3.1 Tampilan <i>log in Wordwall</i> .....	53
Gambar 3.2 Tampilan template <i>Wordwall</i> .....	53
Gambar 3.3 Tampilan pengisian materi di <i>Wordwall</i> .....	54
Gambar 3.4 Tampilan setelah dilakukan pengisian materi di <i>Wordwall</i> .....	54
Gambar 3.5 Tampilan materi yang sudah bisa digunakam .....	55
Gambar 3.6 Tampilan <i>Wordwall</i> saat digunakan.....	55
Gambar 4.1 Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis <i>Wordwall</i> .....	79
Gambar 4.2 Meneladani Abu Bakar Permainan Quiz.....	81
Gambar 4.3 Masa Kelahiran Abu Bakar Permainan <i>Spell the Word</i> .....	81
Gambar 4.4 Abu Bakar Sebelum Masuk Islam Permainan <i>Quiz</i> .....	82
Gambar 4.5 Abu Bakar Sesudah Masuk Islam Permainan <i>Match Up</i> .....	82
Gambar 4.6 Masa Khalifah Abu Bakar Permainan <i>Anagram</i> .....	82
Gambar 4.7 Abu Bakar Wafat Permainan <i>Quiz</i> .....	83
Gambar 4.8 Meneladani Umar Bin Khottob Permainan <i>Open the Box</i> .....	83
Gambar 4.9 Masa Kelahiran Umar Bin Khottob Permainan <i>Match Up</i> .....	84
Gambar 4.10 Umar Bin Khottob Sebelum Masuk Islam Permainan <i>Open the Box</i> .....	84
Gambar 4.11 Umar Bin Khotton Sesudah Masuk Islam Permainan <i>Spin the Well</i> .....	84
Gambar 4.12 Masa Khalifah Umar Bin Khottob Permainan <i>Flash Card</i> .....	85
Gambar 4.13 Masa Khalifah Umar Bin Khottob Permainan <i>Flying Fruit</i> .....	85
Gambar 4.14 Wafat Umar Bin Khottob Permainan <i>Quiz</i> .....	85
Gambar 4.15 Meneladani Usman bin Affan Permainan <i>Spin the Well</i> .....	86
Gambar 4.16 Masa Kelahiran Usman Bin Affan Permainan <i>True or False</i> .....	86
Gambar 4.17 Usman bin Affan Sebelum Masuk Islam Permainan <i>Crossword</i> .....	86

Gambar 4.18 Usman Bin Affan Sesudah Masuk Islam Permainan <i>Quiz</i> .....	87
Gambar 4.19 Masa Khalifah Usman Bin Affan Permainan <i>Quiz</i> .....	87
Gambar 4.20 Wafat Usman Bin Affan Permainan <i>Quiz</i> .....	87
Gambar 4.21 Meneladani Ali Bin Abitholib Permainan <i>Quiz</i> .....	88
Gambar 4.22 Masa Kelahiran Ali Bin Abitholib Permainan <i>Flash Card</i> .....	88
Gambar 4.23 Ali Bin Abitholib Sebelum Masuk Islam Permainan <i>Quiz</i> .....	88
Gambar 4.24 Ali Bin Abitholib Sesudah Masuk Islam Permainan <i>Quiz</i> .....	89
Gambar 4.25 Masa Khalifah Ali Bin Abitholib Permainan <i>Open the Box</i> .....	89
Gambar 4.26 Tampilan Awal Jika Membuka Website <i>http://Wordwall.net</i> .....	91
Gambar 4.27 Tampilan <i>Log in</i> .....	92
Gambar 4.28 Tampilan Setelah <i>Log in</i> .....	92
Gambar 4.29 Tampilan Template atau Fitur <i>Wordwall</i> .....	93
Gambar 4.30 Tampilan Pembuatan soal .....	93
Gambar 4.31 Tampilan <i>Game</i> .....	94
Gambar 4.32 Tampilan Materi Setelah Disimpan.....	94
Gambar 4.33 Nama-Nama Siswa .....	103
Gambar 4.34 Jenis Permainan yang Telah di Desain.....	104

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
 PADANGSIDIMPUAN

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Lampiran 2 Angket Analisis Kebutuhan Guru

Lampiran 3 Angket Aktivitas Belajar Siswa Pretest dan Posttest

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 5 Dokumentasi

Lampiran 6 Barcode Media Wordwall

Daftar Riwayat Hidup



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses penting yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, kepribadian, dan kecerdasan, budi pekerti, serta kebersamaan semangat sehingga manusia dapat bekerja sama untuk membangun bangsa atau dirinya sendiri.<sup>1</sup> Selain itu, pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam menciptakan manusia dengan tingkat kompetensi yang tinggi. Dalam konteks pendidikan Indonesia, kajian tentang akidah Islam memiliki pelajaran yang sangat penting. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan kajian tentang perkembangan awal dan berkelanjutan Islam serta praktik-praktiknya, yang pada gilirannya memengaruhi berbagai aspek cara hidup masyarakat umum.<sup>2</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu komponen pembelajaran tentang Islam, agama, dan akidah Islam. Akan tetapi, dalam jangka panjang, banyak siswa yang kesulitan memahami isi Sejarah Kebudayaan Islam, terutama karena metode pembelajaran konvensional yang kurang membangkitkan semangat siswa. Banyak siswa yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran karena materi yang diajarkan sulit dipahami atau tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

---

<sup>1</sup>Saptono A, *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 89 Jakarta*. (Jakarta: Econosains Jurnal Online Ekonomi dan Pendidikan., 2016).hlm.106.

<sup>2</sup>Abdul Hadi, *Sejarah Kebudayaan islam Indonesia Jilid 1(Akar Historis dan Nilai Budaya)* (Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). hlm.9.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu materi penting terutama di wilayah yang memiliki latar belakang agama yang kuat seperti di Indonesia. Namun, dalam proses pembelajaran sering kali dihadapi masalah, termasuk rendahnya aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa tidak memahami betapa pentingnya memahami nilai-nilai karakter yang dapat dipelajari dan ditiru dalam kehidupan sehari-hari, dan untuk memahami bahwa mempelajari sejarah budaya Islam dapat menarik perhatian orang dengan cara yang benar, apakah itu benar.

Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah, dan menggunakan papan tulis sebagai alat pembelajaran yang dinilai kurang efektif karena tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada pemahaman dan keterlibatan mereka, ini juga dikarenakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang selalu membuat siswa untuk menghafalkan nama, tanggal, dan tempat. Sering kali pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dianggap tidak menarik bahkan membosankan,<sup>3</sup> karena metode penyampaian yang kurang interaktif, materi yang disajikan hanya berupa hafalan tanpa dikaitkan dengan kehidupan nyata, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, banyak siswa merasa bahwa materi yang dipelajari hanya sebatas peristiwa masa lalu tanpa relevansi langsung dengan kehidupan mereka saat ini, sehingga minat mereka terhadap mata pelajaran ini menjadi rendah. Padahal, jika disampaikan dengan cara yang

---

<sup>3</sup>Palittin Ivylentini Datu, Wihelmus Wolo, Ratna Purwanty, *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa*, vol 6 vol., no 2 (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2019).hlm.2-3.

menarik, seperti melalui permainan edukatif dengan penggunaan teknologi digital, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan aktivitas siswa. Dalam proses pembelajaran, terdapat dua peran aktif yang penting. Pertama, media berfungsi sebagai pemicu dorongan psikis dalam diri individu, yang menumbuhkan keinginan untuk belajar dan memastikan kelangsungan proses pembelajaran demi mencapai tujuan tertentu. Kedua, media mampu menumbuhkan rasa senang selama proses belajar, sehingga menghasilkan energi positif untuk belajar lebih giat. Semakin tinggi semangat belajar seseorang, maka semakin besar pula pengaruhnya terhadap hasil belajarnya. Jadi, jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, maka akan muncul semangat dan energi yang tinggi.<sup>4</sup>

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan aktivitas siswa. Media pembelajaran merupakan pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu *platform* yang berpotensi diterapkan adalah *Wordwall*, yang menggabungkan pembelajaran interaktif dengan permainan yang relevan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *Wordwall* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat relevan untuk diterapkan guna meningkatkan aktifitas

---

<sup>4</sup>Rafika Andari, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*, vol 6 vol., No 1 (Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2020).hlm.136.

belajar siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara aktif.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di MIN 1 Padangsidimpuan, dapat diambil kesimpulan bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam dianggap hanya sebagai narasi masa lalu, sehingga kurang diminati oleh siswa. Penyajian materi yang seringkali monoton dan berpusat pada hafalan menyebabkan siswa kesulitan dalam menerima dan memahami materi. Selain itu, lebih dari setengah jumlah siswa di kelas merasa bosan karena pembelajaran cenderung kurang interaktif dan menarik, yang berdampak pada rendahnya partisipasi serta motivasi belajar mereka. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi atau metode yang interaktif, seperti permainan edukatif. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, dengan memanfaatkan strategi, media, dan metode berbasis teknologi agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>6</sup> Media interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi solusi untuk mengatasi problematika pembelajaran

---

<sup>5</sup>M. Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Vol 1 vol., no 2 (Jurnal Teknologi Pendidikan, 2013).hlm.97.

<sup>6</sup>Sarwan, Wkm kurikulum, MIN 1 Padangsidimpuan. (20,November,2024)

Sejarah Kebudayaan Islam. *Wordwall* menawarkan fitur animasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Padangsidempuan. Media ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk beraktivitas dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media tersebut terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan media pembelajaran di madrasah, serta menciptakan inovasi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam konteks Sejarah Kebudayaan Islam. Maka dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti sebuah judul yaitu ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MIN 1 Padangsidempuan”***

## **B. Identifikasi Masalah dan Fokus Masalah**

Berikut ini adalah identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah:

1. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas cenderung kurang interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga mengurangi partisipasi dan motivasi belajar mereka.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam masih terbatas, dan belum memanfaatkan teknologi atau metode pembelajaran yang interaktif seperti permainan edukatif.
3. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, yang dapat berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar mereka.

Sedangkan fokus masalahnya yaitu pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MIN 1 Padangsidempuan.

### C. Batasan Istilah

Untuk lebih jelas dan mempermudah pemahaman serta menghindari kesalahan pahaman, maka dibuat batasan istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja melalui prosedur tertentu agar produk yang dihasilkan lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* dengan

menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

## 2. Media Pembelajaran berbasis *Wordwall*

Media pembelajaran berbasis *Wordwall* adalah *platform* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif seperti *Match Up, Quiz/Kuis, Open the Box, Unjumble, Flash Card, Spin the Wheel, Find the Match, Group Short, Missing Word, Anagram, Wordsearch, Game show Quiz, Matching Pairs, Crossword, Labelled Diagram, Random Cards, Hangman, dan Flip Tiles*. Kelebihan *Wordwall* meliputi tampilan media pembelajaran yang menarik, tersedianya beberapa template yang mendukung penggunaan sesuai kebutuhan.

## 3. Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Aktivitas belajar adalah serangkaian tindakan, baik secara fisik maupun mental, yaitu yang di lakukan individu masing-masing untuk mengembangkan ilmu dan keterampilan selama proses belajar mengajar. Melalui proses belajar, pembelajaran dapat berlangsung secara baik. Peran pengajar bukan hanya sebatas mengajarkan ilmu dan keterampilan saja, tetapi juga harus bisa mendorong anak-anak supaya terlibat aktif dan kondusif selama proses belajar mengajar. Melalui aktivitas belajar, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan

materi pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga harus mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah, pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu komponen dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan membekali siswa agar dapat mengenal Sejarah Kebudayaan Islam. Pembelajaran ini diharapkan menjadi landasan dalam membentuk pandangan hidup (*way of life*) siswa melalui proses bimbingan, pengajaran, pelatihan, penerapan pengetahuan, dan pembiasaan.

Aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam mencakup kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa mengenal, dan menghayati perkembangan sejarah budaya Islam. Tujuan utamanya agar siswa dapat mengambil pelajaran berharga dari peristiwa masa lalu, meneladani kisah-kisah inspiratif, serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan.

Adapun maksud penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MIN 1 Padangsidimpuan.

#### 4. MIN 1 Padangsidimpuan

Adapun siswa yang diteliti yaitu siswa MIN 1 Padangsidimpuan pada Fase C kelas V.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?

2. Bagaimana tahap desain dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
3. Bagaimana tahap pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
4. Bagaimana tahap implementasi dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
5. Bagaimana tahap evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
2. Mengetahui tahap desain dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
3. Mengetahui tahap pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
4. Mengetahui tahap implementasi dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?
5. Mengetahui tahap evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ?

## F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Gambaran tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan ini yaitu:

1. Produk berupa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*, produk ini dapat digunakan oleh guru maupun siswa sebagai penunjang proses pembelajaran sekaligus memudahkan siswa mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Produk berupa permainan yang dibuat dan disediakan melalui platform *Wordwall*.
3. Produk dalam permainan ini seperti *Match Up, Quiz/Kuis, Open the Box, Unjumble, Flash Card, Spin the Wheel, Find the Match, Group Short, Missing Word, Anagram, Wordsearch, Gameshow Quiz, Matching Pairs, Crossword, Labelled Diagram, Random Cards, Hangman, dan Flip Tiles*.

## G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini kiranya dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Bahan penelitian yang dapat dikaji, dipertimbangkan dan langkah lanjutan terhadap penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
  - b. Permainan yang edukatif, khususnya bagi MIN 1 Padangsidempuan.
2. Manfaat Praktis
  - a. Secara umum

Produk dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik karena permainannya dapat diakses melalui *smart phone* pada *platform Wordwall* yang tersedia di *google*.

b. Secara khusus

Sebagai motivasi bagi guru agar lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi sesuai karakter siswa dan sebagai stimulus bagi siswa agar tidak selalu bergantung kepada guru, karena siswa dapat meningkatkan pemahaman dari permainan yang disediakan guru melalui *platform* yang dapat diakses kapan dan di mana saja.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Agar pembahasan pada penelitian ini lebih mudah dipahami oleh pembaca, maka diperlukan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I yaitu pendahuluan. Bab ini memaparkan latar belakang masalah, mulai dari fakta tentang keadaan terkini yang menarik perhatian penulis untuk diteliti dan kaitannya terhadap kerugian dan keuntungan bila tidak diteliti, sampai kepada alasan penulis memilih judul ini. Bab ini juga memuat identifikasi masalah dan fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, keterbatasan produk, manfaat penelitian dan di akhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab II yaitu kajian pustaka. Bab ini menguraikan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir terhadap produk yang dikembangkan.

Bab III yaitu metode pengembangan. Bab ini mengemukakan tentang model pengembangan dan metode penelitian.

Bab IV memuat hasil pengembangan produk berdasarkan metode R&D menggunakan model ADDIE, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan.

Bab V yaitu penutup. Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti perantara atau penghubung. Dalam pengertian sempit, media pembelajaran merujuk pada unsur bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dalam pengertian yang lebih luas, media mencakup pemanfaatan secara optimal seluruh komponen dalam sistem dan sumber belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>1</sup>

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas belajar yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, atau proses komunikasi antara pendidik, siswa, dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang berperan dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa.<sup>2</sup>

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merujuk pada perangkat khusus yang dirancang untuk

---

<sup>1</sup>M. Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, no 2 (Jurnal Teknologi Pendidikan, 2013), hlm.97.

<sup>2</sup>Suryani, Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT. Remaja Rosda karya, 2019), hlm.13.

materi kepada siswa secara sistematis. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat dan efisien.<sup>3</sup>

Penggunaan media dalam pembelajaran memegang peranan penting dalam menyampaikan penjelasan atau pengetahuan kepada siswa. Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media berfungsi sebagai alat atau pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah proses penyampaian materi.<sup>4</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa.<sup>5</sup> Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Namun, keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan media yang sesuai, aksesibilitas teknologi, dan kesiapan guru dalam memanfaatkannya.

---

<sup>3</sup>Sittati Musalamah, Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, *Pengembangan Media Pembelajaran ELearning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian* (PenSil, 2020), hlm.22.

<sup>4</sup>Wachid PratomoNadziroh, and Chairiyah, *Pengembangan Aplikasi Google Sites Sebagai Penguatan Literasi Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar*, vol. 7 (Jurnal Pekan, 2020), hlm.1-14.

<sup>5</sup>Syahroni dan Nurfitriyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*, vol. 7 (3) (Jurnal Formatif, 2017), hlm.32.

## **b. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall***

*Wordwall* merupakan aplikasi berbasis permainan yang dirancang untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Sebagai media pembelajaran, *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Dengan fitur yang fleksibel dan beragam, aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.<sup>6</sup>

Pengembangan media *Wordwall* berlandaskan pada teori konstruktivisme, Shamansky mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana siswa membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang ada dimilikinya.<sup>7</sup> Teori konstruktivisme mendukung efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

*Wordwall* dikembangkan oleh *Wordwall Ltd*, sebuah perusahaan teknologi pendidikan yang berbasis di Inggris. Platform ini diciptakan

---

<sup>6</sup>Eric Kunto, *Wordwall : Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2021), hlm.44.

<sup>7</sup>Agus N Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar dan Terpopuler* (Jogjakarta: Divapres, 2013), hlm.35-36.

untuk memberikan solusi praktis dalam membuat media pembelajaran yang interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Seiring berkembangnya kebutuhan pendidikan berbasis digital, *Wordwall* terus diperbarui dengan fitur-fitur baru yang mendukung berbagai gaya belajar dan kebutuhan pengajaran di seluruh dunia.

Berdasarkan penjelasan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan berbagai fitur dan jenis permainan edukatif yang fleksibel, *Wordwall* memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan.

### c. Peran Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan.<sup>8</sup> Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada siswa, sehingga mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, serta minat mereka dalam mengikuti proses belajar.<sup>9</sup> Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menulis, berbicara, dan mengekspresikan

---

<sup>8</sup>Niar Agustian dan Unik Hanifah Salsabila, *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*, 1 (Jurnal Islamik, 2021), hlm.53.

<sup>9</sup>Novi Irwan Nahar, *Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran*, 3 (Ilmu Pengetahuan Sosial, 2016), hlm.22.

imajinasi.<sup>10</sup> Media berperan penting sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas.
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
- 4) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- 5) Media dapat membangkitkan motivasi siswa.<sup>11</sup>

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru dan siswa. Jadi manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya
- 3) Media pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengar saja tetapi siswa bisa beraktifitas lain.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>Peprizal, Nurhan syah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*, No 3 (Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2020), hlm.20.

<sup>11</sup>Zahara Mustika, *Urgentitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif*, no. 1 (Circuit : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro 1, 2015), hlm.13.

<sup>12</sup>Ayu Fitria, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2 (Surabaya: Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2014), hlm.18.

Aspek kelayakan media pembelajaran menurut BNSP (Badan Nasional Standar Pendidikan) terdiri dari 4 macam yaitu:

1) Aspek kelayakan isi

Standar kelayakan isi terdiri dari: kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan.

2) Aspek kelayakan kebahasaan

Standar kelayakan bahasa terdiri dari: lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, sesuai dengan perkembangan siswa, serta penggunaan istilah dan simbol.

3) Aspek kelayakan penyajian

Standar kelayakan penyajian terdiri dari: teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan.

4) Aspek kelayakan kegrafikan

Standar kelayakan kegrafikan yang meliputi kejelasan teks dan kemenarikan gambar sangat penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran atau produk grafis tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Keduanya harus bekerja secara sinergis untuk menciptakan media yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup>Imam Fahrudin, *Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam*, No.3 (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2020), hlm.21.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran, keterbatasan pengalaman siswa dapat diminimalisir, interaksi dengan lingkungan dapat ditingkatkan, serta minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat lebih optimal.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Berbagai ahli telah mengemukakan klasifikasi media pembelajaran yang beragam, namun secara umum memiliki kesamaan dalam dasarnya. Adapun beberapa jenis media pembelajaran antara lain:

- 1) Media visual: yaitu media yang hanya dapat dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara.
- 2) Media Audio: yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, dan music.
- 3) Media audio visual: yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti slide show.
- 4) Media Alat, yaitu benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut dengan perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan

pembelajaran. Seperti: komputer, radio, televisi, handphone, dan VCD/DVD.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berdasarkan cara penyampaiannya, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan media alat. Masing-masing jenis media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda dalam mendukung proses pembelajaran. Media pada penelitian ini termasuk dengan media audio visual yang membuat guru dan siswa dapat melihat dan mendengarkan permainan yang ada pada *Wordwall*

#### **e. Jenis *Wordwall***

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa media *Wordwall* terdiri dari beberapa jenis permainan. Berikut jenis permainan yang dapat digunakan dalam penelitian ini:

- 1) *Match Up*/ Permainan Pencocokan, siswa harus mencocokkan dengan menggeser setiap kata kunci yang berada di samping definisinya.
- 2) *Quiz*/ Kuis, permainan yang berisi kumpulan pertanyaan pilihan ganda dimana siswa harus memilih jawaban yang benar agar bisa melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- 3) *Open the Box*, siswa diminta untuk memilih sebuah angka lalu kemudian diminta untuk menjawab soal atau tantangan pada setiap angka yang dipilih.

---

<sup>14</sup>Hamdani, *Strategi belajar mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm.246-247.

- 4) *Unjumble*, siswa diminta untuk menyusun atau menyortir kalimat pada kotak-kotak sehingga menjadi kalimat yang benar.
- 5) *Flash Card*, siswa diminta untuk menjawab dengan memilih dari kartu yang dengan benar.
- 6) *Spin the Wheel*, siswa diminta untuk memutar roda yang akan memunculkan perintah atau soal untuk dijawab oleh siswa. Fitur ini bisa dijadikan sebagai absensi/ penunjukan siswa untuk maju kedepan.
- 7) *Find the Match*, siswa diinstruksikan untuk memilih jawaban yang paling sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan cara secara berulang sehingga mendapatkan jawaban akhir.
- 8) *Group Short*, siswa diminta untuk menyeret setiap item ke dalam grup yang benar.
- 9) *Missing Word*, siswa diminta untuk mengisi kolom yang kosong dengan cara menyeret jawaban yang benar kepada kolom tersebut.
- 10) *Anagram*, siswa diminta untuk merangkai huruf ke posisi yang benar.
- 11) *Wordsearch*, siswa diminta untuk mencari kata yang kemudian harus disusun untuk menjadi jawaban yang benar.
- 12) *Gameshow Quiz*, siswa diminta untuk mengerjakan soal sesuai jangka waktu yang dijadwalkan.

- 13) *Matching Pairs*, siswa diinstruksikan untuk terus menyentuh respons yang tepat sampai mereka menemukan respons yang paling tepat untuk menjawab pertanyaan atau frasa yang diberikan.
- 14) *Crossword*, siswa diminta untuk menemukan kata sesuai perintah dengan metode teka teki silang.
- 15) *Labelled Diagram*, siswa diminta mengamati gambar dan selanjutnya melabeli terhadap gambar yang tersedia.
- 16) *Random Cards*, nama siswa akan dimasukkan kepada kartu yang kemudian akan keluar secara acak.
- 17) *Hangman*, siswa diminta untuk mencari jawaban dengan diberikan clue atau tidak pada setiap soalnya.
- 18) *Flip Tiles*, siswa diminta mengumpulkan dua sisi kartu dengan menyentuh kartu tersebut untuk diperbesar dan geser untuk membalik kartu tersebut.<sup>15</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* menawarkan beragam jenis permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Setiap jenis permainan memiliki mekanisme yang berbeda, memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

---

<sup>15</sup>Yunita Margareta Sinaga dan R soesanto, *Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar* (Tangerang: Jurnal Basicedu, 2023), hlm.79.

## 2. Aktivitas Belajar

### a. Pengertian Aktivitas Belajar

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri serta berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas merupakan kegiatan untuk mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>16</sup> Aktivitas adalah prinsip dasar yang sangat krusial dalam interaksi proses belajar mengajar.<sup>17</sup>

Selama proses pembelajaran, siswa dapat memberikan respons atau umpan balik kepada guru.<sup>18</sup> Aktivitas belajar melibatkan tindakan fisik maupun mental yang saling terkait. Kedua aspek ini berperan penting dalam proses belajar yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung.<sup>19</sup>

Aktivitas belajar dapat terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Belajar aktif merupakan upaya siswa untuk mengembangkan pengetahuan dalam dirinya. Proses pembelajaran akan menghasilkan perubahan serta peningkatan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa.<sup>20</sup> Siswa dapat mengembangkan kemampuannya

---

<sup>16</sup>Martinus Yamin, *Proses Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), hlm.75.

<sup>17</sup>Sudirman M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), hlm.34.

<sup>18</sup>Sudirman M, hlm.100.

<sup>19</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Edisi revisi (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.179.

<sup>20</sup>Martinus Yamin, *Proses Pembelajaran*, hlm.82.

melalui rasa ingin tahu, sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman yang mendorong keinginan untuk mempelajari hal-hal baru.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan elemen penting dalam pembelajaran yang efektif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar melibatkan tindakan fisik dan mental yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam dirinya.

#### **b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar mencakup tindakan fisik dan mental.<sup>21</sup> Kedua jenis aktivitas ini harus saling terkait dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa bersifat kompleks, dan kegiatan siswa dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, diantaranya meliputi membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan.
- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, dan mengeluarkan pendapat
- 3) *Listening activities*, seperti misalnya mendengarkan percakapan, diskusi dan pidato.
- 4) *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan dan menyalin.

---

<sup>21</sup>Sardiman M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.100.

- 5) *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak;
- 6) *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, dan menganalisis.
- 7) *Emotional activities*, misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup<sup>22</sup>

Pengelompokan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat ditingkatkan dengan menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menghadirkan variasi media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat. Dengan cara ini, siswa akan menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Terdapat 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu.<sup>23</sup> Beberapa cara di atas bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

- 1) Guru berperan sebagai pendorong utama. Guru juga berperan dalam memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 3) Mengingat kompetensi prasyarat.

---

<sup>22</sup>Paul B. Diedrich, dikutip dalam Sardiman, A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.101.

<sup>23</sup>Martinus Yamin, *Pembelajaran Aktif: Konsep dan Aplikasinya* (Jakarta: Gaung Persada, 2007), hlm.82.

- 4) Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari.
- 5) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya
- 6) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (*feed back*).
- 8) Memantau pengetahuan siswa dengan memberikan tes.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

Aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa dilihat berdasarkan indikator yang menunjukkan adanya aktivitas belajar. Indikator aktivitas dalam kegiatan pembelajaran di kelas antara lain:

- 1) Siswa membaca materi yang akan dipelajari.
- 2) Siswa berdiskusi dengan teman.
- 3) Siswa bertanya pada guru atau teman.
- 4) Siswa menyimak penjelasan dari guru.
- 5) Siswa membuat catatan tentang materi pelajaran.
- 6) Siswa menanggapi pendapat teman atau guru.
- 7) Siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri.
- 8) Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran.<sup>24</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan serangkaian tindakan fisik dan mental yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini mencakup berbagai aspek,

---

<sup>24</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm.172.

seperti partisipasi dalam membaca, berdiskusi, bertanya, menyimak, mencatat, menanggapi pendapat, mengerjakan tugas secara mandiri, serta menunjukkan semangat dalam belajar. Dengan demikian, semakin aktif siswa dalam pembelajaran, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami dan menguasai materi secara lebih baik.

### c. Nilai-nilai Aktivitas dalam Pembelajaran

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Partisipasi siswa dalam proses belajar memberikan kontribusi besar terhadap kualitas pembelajaran. Aktivitas belajar yang berlangsung dengan efektif dan optimal, akan menghasilkan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Penggunaan asas aktivitas memberikan nilai yang besar bagi pembelajaran.<sup>25</sup> Hal tersebut dikarenakan oleh:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri dalam belajar.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- 3) Memupuk kerja sama antar siswa sehingga siswa mampu bekerjasama dengan baik dan harmonis.
- 4) Siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- 5) Memupuk terciptanya disiplin kelas dan suasana belajar menjadi demokratis.

---

<sup>25</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 2009, hlm.179.

- 6) Mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- 7) Pengajaran diselenggarakan untuk mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis siswa.
- 8) Pengajaran di sekolah menjadi hidup dengan aktivitas siswa

Berdasarkan penjelasan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan efektif. Melalui aktivitas belajar yang optimal, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, mengembangkan keterampilan sosial, bekerja sesuai dengan minat dan kemampuannya, serta membangun kedisiplinan dalam belajar.

### **3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Kata “Sejarah” berasal dari bahasa Arab, yaitu “*Syajaratun*”. *Syajaratun* berarti pohon, sesuatu yang memiliki akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga dan buah.<sup>26</sup> Sejarah adalah kisah masa lalu yang mencatat peristiwa-peristiwa penting yang akan dikenang sepanjang waktu. Sebagai perumpamaan, akar pohon yang kuat akan menghasilkan batang yang kokoh, bahkan menghasilkan buah yang baik.<sup>27</sup>

Demikian pula Sejarah Kebudayaan Islam merupakan awal yang baik untuk menghasilkan kebudayaan yang baik. Kebudayaan merupakan

---

<sup>26</sup>M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, No 1 (Jakarta: Dirjen Pendidikan Depag, 2009), hlm.3.

<sup>27</sup>M. Hanafi, hlm.3.

hasil karya, emosi, dan kreativitas manusia. Awal mula Sejarah Kebudayaan Islam yang baik akan menghasilkan kebudayaan yang baik. Budaya ekonomi, politik, peradaban, ilmu pengetahuan, hukum, pendidikan, dan bahasa yang unggul. Akar Sejarah Kebudayaan Islam terletak pada kehidupan Nabi Muhammad SAW. Era ini terus meluas ke dalam Sejarah Kebudayaan Islam sampai *Khulafaur Rasyhidin*.

Khulafaur Rasyhidin berperan penting dalam menciptakan cabang dan tren Islam dalam Sejarah Kebudayaan Islam. Kata "Islam" dalam konteks Sejarah Kebudayaan Islam memiliki makna yang sangat luas. Hal ini mencakup pengertian bahwa kebudayaan tersebut dihasilkan oleh umat Islam, serta makna bahwa Islam menjadi sumber nilai dalam kebudayaan tersebut.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang terdiri dari berbagai unsur, termasuk unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Individu yang terlibat dalam sistem pengajaran mencakup siswa, guru, dan tenaga pendukung lainnya, seperti tenaga laboratorium. Unsur material mencakup buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, serta media audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan meliputi ruang kelas, peralatan audio visual, dan komputer. Sementara itu, prosedur

mencakup jadwal, media penyampaian informasi, praktik, proses belajar, ujian, dan sebagainya.<sup>28</sup>

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu komponen dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan mempersiapkan siswa untuk mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang nantinya akan menjadi landasan pandangan hidup mereka (*way of life*) melalui bimbingan, pengajaran, latihan, penerapan pengetahuan, dan pembiasaan.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah mencakup Sejarah Kebudayaan Islam pada periode Rasulullah SAW. Aspek penting lainnya terletak pada kemampuan untuk menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil, dan teori yang terkandung dalam fakta-fakta Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran akan mencakup pencapaian dalam ranah afektif. Dengan demikian, Sejarah Kebudayaan Islam bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (*value education*).

Diterbitkannya Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam nomor 3211 tahun 2022 mengenai Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah, dan dengan adanya perubahan cepat dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat, maka disusunlah kurikulum Sejarah

---

<sup>28</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, 3 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm.57.

Kebudayaan Islam untuk Madrasah Ibtidaiyah secara nasional, yaitu Kurikulum Merdeka yang memiliki ciri-ciri tertentu, antara lain.<sup>29</sup>

- 1) Materi disederhanakan; mendalam dan terfokus pada hal-hal yang hakiki, Sehingga siswa belajar lebih dalam dan tidak terburu-buru.
- 2) Lebih mandiri atau guru memiliki keleluasaan untuk mengajar sesuai dengan tingkat aktivitas dan perkembangan siswa.
- 3) Sekolah juga diperbolehkan menyusun kurikulum sesuai satuan pendidikan dan siswa.
- 4) lebih relevan dan interaktif, pembelajaran melalui kegiatan proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif.<sup>30</sup>

Kurikulum Merdeka hadir untuk mengatasi masalah yang sering ditemui pada peran kurikulum sebelumnya dengan mengembangkan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan diberikan secara optimal kepada siswa. Penggunaan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, Kurikulum Merdeka berusaha mencapai Profil Pelajar Pancasila sebagai bagian dari upaya untuk menyeimbangkan hal tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam membentuk kebudayaan yang baik dan unggul, berakar pada kehidupan Nabi Muhammad SAW dan berkembang hingga masa Khulafaur Rasyidin.

---

<sup>29</sup>Moh Isom, *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam : Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah.*, nomor 3211 (Jakarta: a.n Direktur Jenderal, 2022), hlm.82.

<sup>30</sup>Pat kurniati dkk, *Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka : Implikasinya Bagi Siswa dan Guru Abad 21*, vol. 2, no 2 (Jurnal citizenship virtues, 2022), hlm.7.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pendidikan nilai yang membentuk karakter siswa.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya mempelajari pengetahuan, fakta, dan kronologi, tetapi juga mencakup aspek akidah, akhlak-etik, serta politik dan sosial keagamaan. Pembelajaran ini bertujuan untuk memperkuat keimanan siswa, yang berdampak pada peningkatan iman mereka kepada Allah dan Rasul serta keyakinan terhadap kebesaran Islam.

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berperan dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, serta membentuk sikap, karakter, dan kepribadian siswa. Tujuan dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. Dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.
- 2) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

- 3) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban ummat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, ekonomi, iptek dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.<sup>31</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam bukan sekadar pembelajaran tentang fakta dan kronologi, tetapi juga mencakup aspek akidah, akhlak, politik, dan sosial keagamaan yang memperkuat keimanan siswa terhadap Allah dan Rasul-Nya. Mata pelajaran ini berkontribusi dalam membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa melalui nilai-nilai kearifan yang terkandung di dalamnya.

### c. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam Peradaban Islam

Adapun karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah:

- 1) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diarahkan untuk menjadikan peristiwa dan tokoh di masa lalu sebagai keteladanaan, dan inspirasi bagi siswa untuk kehidupan pada masa sekarang dan masa yang akan datang.

---

<sup>31</sup>Moh Isom, *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam : Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah.*, hlm.82.

- 2) Belajar Sejarah Kebudayaan Islam adalah bagaimana mempelajari kejadian-kejadian di masa lalu untuk dapat diimplementasikan.
- 3) Mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di madrasah dan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- 4) Mengembangkan pencapaian kompetensi siswa tidak hanya pada pemahaman keagamaan saja, namun diperluas sampai mampu menerapkan dalam kehidupan bersama di masyarakat secara istikomah.
- 5) Menempatkan madrasah sebagai bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar siswa.
- 6) Memberi waktu yang cukup untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan dengan mengoptimalkan peran pusat pendidikan madrasah, keluarga, masyarakat, dan tempat ibadah.<sup>32</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki karakteristik yang menekankan keteladanan, keseimbangan antara aspek spiritual, sosial, dan keterampilan, serta implementasi nilai-nilai sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pemahaman keagamaan, tetapi juga pada penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat melalui keteladanan guru dan lingkungan madrasah. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam harus mampu merespon tantangan era digital dengan mendesain metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

---

<sup>32</sup>Moh Isom, hlm.82.

#### d. Capaian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ( Fase C )

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase C diperuntukkan bagi siswa kelas V dan VI.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Periode Rasulullah saw	Peserta didik mampu menganalisis dakwah dan upaya Rasulullah saw. dalam menegakkan berbagai kesepakatan dengan kelompok nonmuslim di madinah sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap toleransi dan perdamaian di masa kini dan tantangan era digital. Menganalisis peristiwa-peristiwa pada masa menjelang akhir hayat Rasulullah saw. sebagai pembelajaran bagi kehidupan masa kini.
Periode <i>Khulafaur Rasyidin</i>	Peserta didik mampu menganalisis kisah teladan abu bakar as-siddiq, ali bin abitholib sebagai inspirasi menerapkan jiwa kepemimpinan yang demokratis dan optimis dalam meraih cita-cita.
Periode Islam di Nusantara	Peserta didik mampu menganalisis peran wali songo dalam mengembangkan Islam di Indonesia sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat juang menghadapi tantangan zaman.

Pada Capaian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V membahas dua elemen, yaitu periode Rasulullah SAW dan periode *Khulafaur Rasyidin* sedangkan periode Islam di Nusantara dibahas pada kelas VI. Adapun Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah yang dipegang oleh guru sebagai berikut.

- 1). Upaya Nabi Muhammad Saw Membina Masyarakat Madinah
  - a). Pembinaan Bidang Agama
  - b). Pembinaan Bidang Sosial
  - c). Pembinaan Bidang Ekonomi
  - d). Pembinaan Bidang Pertahanan
- 2). Upaya Nabi Muhammad Saw Dalam Menegakan Kesepakatan Dengan Kelompok Nonmuslim
  - a). Piagam Madinah; Kesepakatan Perdamaian
  - b). Perjanjian Hudaibiah Komitmen Damai Rasulullah Saw. Dengan Kafir Quraisy
  - c). Nabi Muhammad Menjalin Komunikasi dengan Raja Nonmuslim
- 3). Sebab-Sebab Dan Peristiwa Fathu Makkah
  - a). Pelanggaran Perjanjian Hudaibiah
  - b). Sikap Rasulullah Saw. atas Pelanggaran Hudaibiah
  - c). Kemenangan di Kota Makkah (Fathu Makkah)
- 4). Rasulullah Saw Menjaga Perdamaian Dalam Peristiwa Fathu Makkah
  - a). Rasulullah Saw. Memaafkan Penduduk Makkah

- b). Rasulullah Saw. Membersihkan Berhala di Ka'bah
- c). Rasulullah Saw. Menjaga Kehormatan Penduduk Makkah
- 5). Wafatnya Rasulullah Saw
  - a). Tanda-tanda Wafatnya Rasulullah Saw
  - b). Peristiwa Haji Wadak
  - c). Wafatnya Rasulullah Saw
- 6). Kisah Teladan Abu Bakar Ash Shiddiq R.A
  - a). Meneladani Sahabat Abu Bakar Ash Shiddiq r.a
  - b). Sahabat Abu Bakar Ash Shiddiq r.a. Menjadi Khalifah
- 7).Kisah Teladan Ummar Bin Khattab R.A
  - a). Meneladani Umar Bin Khattab r.a
  - b). Sahabat Umar Bin Khattab r.a. Menjadi Khalifah
- 8).Kisah Teladan Ustman Bin Affan R.A
  - a). Meneladani Sahabat Utsman Bin Affan r.a
  - b). Sahabat Utsman Bin Affan r.a. Menjadi Khalifah
- 9).Kisah Teladan Ali Bin Abu Thalib R.A
  - a). Meneladani Sahabat Ali Bin Abu Thalib r.a
  - b). Sahabat Ali Bin Abu Thalib r.a. Menjadi Khalifah

**e. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam**

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu upaya penting dalam membentuk karakter dan memperkaya wawasan siswa tentang sejarah Islam, baik secara global maupun di Indonesia. Namun, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering kali menghadapi tantangan dalam hal menarik minat dan motivasi siswa, terutama di era digital ini. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*.

*Wordwall* adalah platform digital yang memungkinkan pembuatan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti kuis, permainan, dan teka-teki, yang dapat diakses secara online maupun offline.

Media inidirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis danmelibatkan siswa secara aktif.<sup>33</sup>

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *Wordwall* dapat digunakan untukmenghidupkan materi yang biasanya bersifat deskriptif, seperti sejarah tokoh-tokoh Islam, peristiwa penting dalam sejarah Islam, dan perkembangan kebudayaan Islam di berbagai belahan dunia. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik, yangmendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan memahami materi dengan carayang lebih menyenangkan.

aktivitas belajar adalah salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, aktivitas belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang tidak hanya interaktif, tetapi juga memiliki relevansi dengan ajaran yang mereka pelajari.<sup>34</sup>

Teori-teori pembelajaran yang mendukung penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa antara lain teori konstruktivisme dan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) oleh John Keller.<sup>35</sup>

a. *Attention* (Perhatian): *Wordwall* menarik perhatian siswa dengan aktivitas yang interaktif dan visual yang menarik.

---

<sup>33</sup>Prensky M, *Digital Game Based Learning* (New York: Mc Graw, 2001), hlm.10.

<sup>34</sup>Rahim M A, *Penguatan Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pembelajaran Terintegrasi* (Kediri: IAIFA, 2018), hlm.33.

<sup>35</sup>Keller J M, *Development and use of the ARCS model of instructional design* (Australian University: Journal of Instructional, 1987), hlm.2-10.

- b. *Relevance* (Relevansi): Materi yang diintegrasikan dengan Sejarah Kebudayaan Islam memberikan relevansi yang lebih besar bagi siswa.
- c. *Confidence* (Kepercayaan Diri): Siswa merasa lebih percaya diri dalam belajar karena *Wordwall* menyediakan umpan balik yang cepat dan pembelajaran yang berbasis pada praktik.
- d. *Satisfaction* (Kepuasan): Aktivitas di *Wordwall* memberikan rasa pencapaian yang memuaskan, mendorong siswa untuk terus belajar.

Penggunaan *Wordwall* memiliki beberapa manfaat utama:

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga siswa lebih aktifberpartisipasi dan lebih termotivasi untuk belajar .

b. Pembelajaran Kontekstual dan Relevan

Integrasi dengan Sejarah Kebudayaan Islam lebih bermaknadan relevan bagi siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaranIslam .

c. Penguatan Nilai-Nilai Islam

Selain pengetahuan sejarah, siswa juga diperkuat dengan nilai-nilaiIslami.

d. Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan

*Wordwall* membantu guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar-mengajar, yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di eradigital .

Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah langkah inovatif yang dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>36</sup> Pendekatan ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam yang terkandung dalam sejarah.

## B. Penelitian yang Relevan

1. Fatkhul Ilma dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatularifin Pakis Kabupaten Malang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih didominasi oleh penggunaan LKS sebagai media utama. Media yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan guru cenderung hanya mengandalkan LKS tanpa menghadirkan variasi media pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi tentang Khulafaur Rasyidin. Situasi ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Mengevaluasi efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup>Nurhayati S, *Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Sejarah* (Parepare: Jurnal Pendidikan Islam, 2019), hlm.45.

<sup>37</sup>Fatkhul Ilma, *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Kabupaten Malang* (Malang: Uiversitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024), hlm.1.

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti menyimpulkan bahwa aspek yang membedakan penelitian ini adalah peneliti membahas motivasi dan hasil belajar, sedangkan persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan media *Wordwall* untuk melakukan pengembangan pada fase yang sama dan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Desi Rahmania Zulfa dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi *Wordwall* di MIN 1 Bantul, Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan adanya penurunan minat serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, ditambah dengan kurang optimalnya pemanfaatan fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan fasilitas yang tersedia dengan mengintegrasikan permainan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang bertujuan untuk mendukung guru dalam melaksanakan evaluasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V D di MIN 1 Bantul, yang berjumlah 27 orang.<sup>38</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti menyimpulkan bahwa aspek yang membedakan penelitian ini adalah peneliti membahas evaluasi

---

<sup>38</sup>Desi Rahmania Zulfa, *Tesis, Pengembangan Media evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi Wordwall di MIN 1 Bantul* (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023), hlm.1.

pembelajaran bahasa arab berbasis *Wordwall*, sedangkan persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan media *Wordwall* untuk melakukan pengembangan.

3. Penelitian Dwi Lucky Hermiyanto dan Wahyudi pada tahun 2022, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media *Pop Up* dan *Game Wordwall*) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pomewall* dinyatakan layak untuk digunakan. Validasi yang dilakukan oleh ahli menghasilkan skor sebesar 82%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selain itu, nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pre-test, dengan tingkat signifikansi  $< 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa aplikasi media pembelajaran *Pomewall* valid dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik di tingkat Sekolah Dasar.<sup>39</sup>

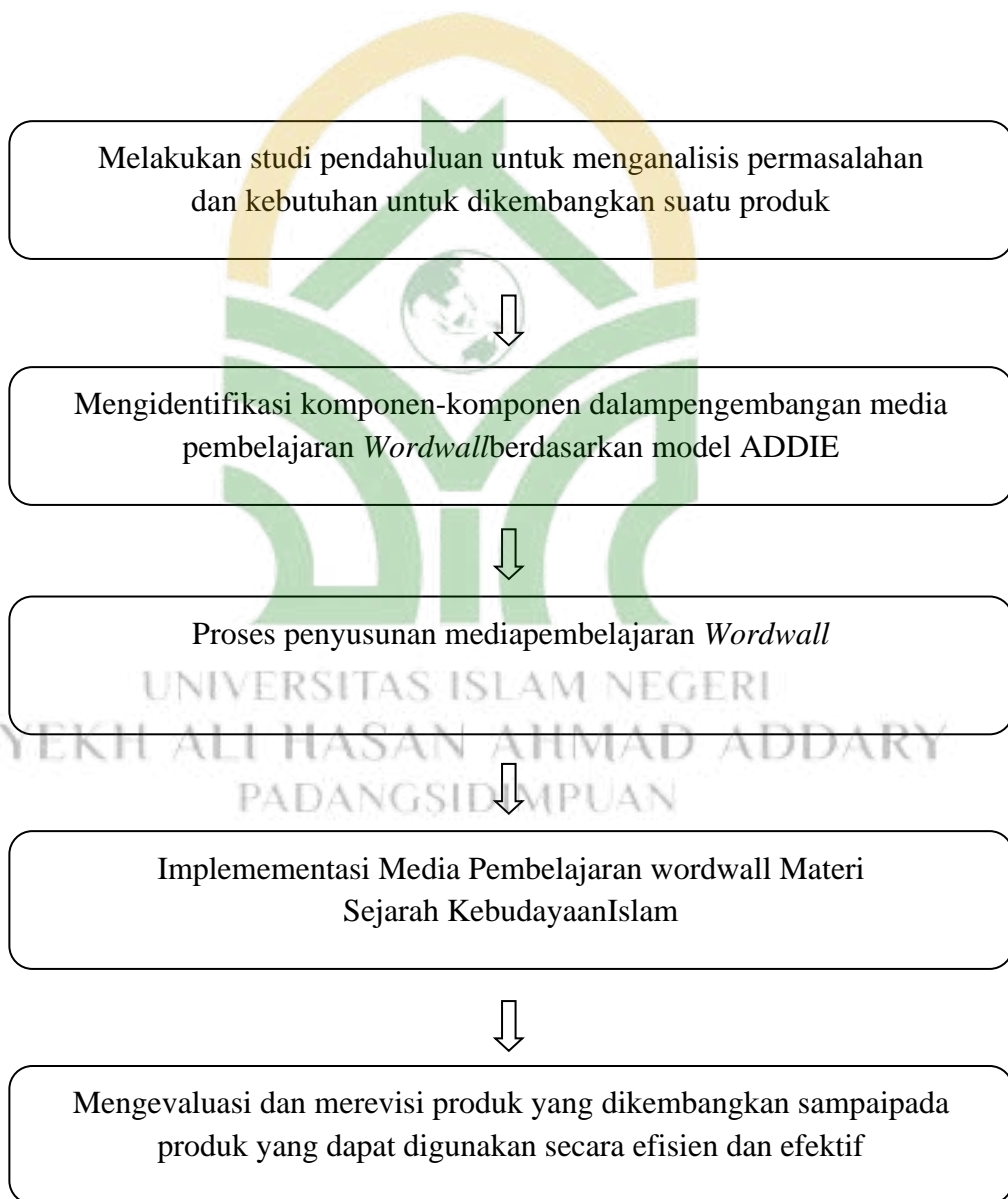
Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memperoleh tanggapan positif dari siswa. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Keunggulan ini didukung oleh fitur-fitur *Wordwall* yang menawarkan variasi dalam penyampaian materi, seperti kuis interaktif, permainan mencocokkan, dan latihan visual, yang memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

---

<sup>39</sup>Hermiyanto D L, *Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation)*. (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2022), hlm.1.

### C. Kerangka Berfikir

Penelitian Pengembangan ini memiliki kerangka berpikir yang dijadikan acuan dalam proses penelitian berjudul ‘‘Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MIN 1 Padangsidempuan’’ sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut *research and development* (R&D). Berdasarkan namanya, dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan yang dimulai dengan penelitian dan diteruskan dengan pengembangan. Dengan melakukan penelitian, akan ditemukan informasi mengenai *need assessment* untuk dapat mengetahui persoalan dan tantangan sehingga dapat merumuskan solusi yang efektif. Selanjutnya, dengan melakukan pengembangan akan dihasilkan *product* (media pembelajaran). Dalam menghasilkan media pembelajaran harus melalui tahapan pengembangan agar prosedural dan teruji.

Pengertian lain dari R&D menurut Saputro yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Adelina Hasyim, R&D merupakan proses pengembangan perangkat pembelajaran yang telah ada maupun yang baru dan dapat dipertanggungjawabkan. Bentuk produk dapat berupa *hardware* ataupun *software*.<sup>2</sup>

Dengan menggunakan metode penelitian R&D, peneliti dapat menemukan dan mengembangkan produk atau media pembelajaran di mana produk tersebut memiliki nilai efektivitas yang teruji. Selain R&D menghasilkan produk,

---

<sup>1</sup>Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2017), hlm.8-9.

<sup>2</sup>Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm.43.

kajiannya juga mengikuti alur periode waktu. Penelitian dengan desain dan proses seperti itulah kemudian disebut dengan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D).

Dalam pelaksanaannya, R&D menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data yang lebih komprehensif. Metode kualitatif digunakan pada proses analisis dan desain untuk menggali pemahaman mendalam terkait kebutuhan pengguna, konteks penggunaan, serta pengembangan konsep awal. Sementara itu, pada tahap pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan metode kuantitatif untuk mengukur efektivitas, menguji validitas, serta menganalisis data secara statistik guna memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat memenuhi standar dan tujuan yang telah ditetapkan. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan penelitian R&D menghasilkan temuan yang lebih akurat, aplikatif, dan relevan dengan perkembangan serta kebutuhan yang ada.

Dari beberapa definisi ahli tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan merupakan transformasi dari desain ke bentuk konkret. Bentuk produk yang dikembangkan tidak selalu berupa perangkat keras, namun juga dapat berbentuk perangkat lunak seperti bahan audio dan visual, *software*, aplikasi atau bentuk lainnya. Bentuk produk yang dikembangkan oleh penulis tergolong produk perangkat lunak, yaitu media pembelajaran Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* ini ditujukan kepada siswa MIN 1 Padangsidempuan untuk memudahkan siswa dalam

memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang representatif, valid, dan dapat diakses kapan dan dimanapun. Media pembelajaran ini menjadi alternatif bagi guru dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswanya.

Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ini menggunakan pendekatan model ADDIE sebagai acuannya. Model ADDIE merupakan kependekan dari lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi).<sup>3</sup> Model ini berfungsi untuk merancang dan mengembangkan berbagai perangkat pembelajaran seperti model, strategi, metode, media, serta bahan ajar.<sup>4</sup> Salah satu keunggulan dari model ADDIE adalah kemampuannya menjadi panduan dalam merancang program pembelajaran yang efektif, terstruktur, dan fleksibel.<sup>5</sup>

Adapun model rancangan pembelajaran ADDIE merupakan model prosedural yang simpel dan mudah digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran, baik dalam pelatihan singkat maupun berkelanjutan.<sup>6</sup> Untuk lebih detail, pada tabel berikut ini Branch merincikan pengembangan media berdasarkan model ADDIE ditinjau dari tujuan, prosedur dan hasilnya.<sup>7</sup>

Rinciannya model ADDIE sebagai berikut:

---

<sup>3</sup>Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach* (Boston: MA : Springer, 2009), hlm.20.

<sup>4</sup>Bintari Kartika Sari, *Desain Pembelajaran di Era Asean Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan* (Sidoarjo: Seminar Nasional Pendidikan, 2017), hlm.94.

<sup>5</sup>Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm.71.

<sup>6</sup>Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, 2016, hlm.97-100.

<sup>7</sup>Branch R. M, *Instructional Design : The ADDIE Approach* (Heidelberg: Springer, 2019), hlm.17-18.

Tabel 3.4 Media Model ADDIE

Model	Tujuan	Prosedur Umum	Hasil
<i>Analyze</i>	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis kesenjangan</li> <li>2. Merumuskan tujuan instruksional</li> <li>3. Menganalisis karakteristik siswa</li> <li>4. Menganalisis sumber daya dan kebutuhan</li> <li>5. Menyusun rencana kerja</li> </ol>	Ringkasan Analisis
<i>Design</i>	Verifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Merancang spesifikasi produk</li> <li>7. Buat strategi pengujian</li> </ol>	Rancangan
<i>Develop</i>	Verifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Membuat produk media pembelajaran</li> <li>9. Uji validasi media</li> </ol>	Media Belajar
<i>Implement</i>	Siapkan lingkungan belajar dan libatkan siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Guru menerapkan media kepada siswa</li> </ol>	Strategi Implementasi
<i>Evaluate</i>	Menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Menilai media apakah berhasil atau tidak</li> </ol>	Evaluasi

Berikut beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengacu model pengembangan ADDIE:

### 1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kemungkinan penyebab terjadinya kesenjangan dalam pembelajaran guna memperoleh data yang relevan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, telaah kurikulum, perumusan tujuan pembelajaran, penentuan

ruang lingkup materi, pengumpulan referensi, serta penyusunan rencana pengembangan media.

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan pada penelitian ini menggunakan angket kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran.

#### **b. Analisis Kurikulum**

Berdasarkan pengamatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MIN 1 Padangsidempuan, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.

Dari hasil studi pendahuluan diambil kesimpulan bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam dianggap hanya sebagai narasi masa lalu, sehingga kurang diminati oleh siswa. Penyajian materi yang seringkali monoton dan berpusat pada hafalan menyebabkan siswa kesulitan dalam menerima dan memahami materi. Siswa di kelas merasa bosan karena pembelajaran cenderung kurang interaktif dan menarik, yang berdampak pada rendahnya partisipasi serta motivasi belajar mereka. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih konvensional. Sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar mereka. Ketika peneliti menanyakan pendapat guru dan siswa terkait bagaimana jika materi Sejarah

Kebudayaan Islam dibuat media pembelajaran berbasis *wordwall* yang bersifat bermain dan lebih edukatif, mereka memberi respon baik dan tertarik dengan hal tersebut.

### c. Merumuskan Tujuan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rumusan tujuan pengembangan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Tujuan yang dirumuskan bertujuan untuk menjawab kebutuhan siswa. Proses ini menghasilkan perumusan tujuan secara umum maupun secara khusus.

Tabel 3.2 Hasil Tujuan

Tujuan Umum	Tujuan Khusus
Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> untuk peningkatan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa.	Mengembangkan media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis <i>Wordwall</i>
	Meningkatkan aktivitas belajar siswa

### d. Menentukan Batasan

Batasan yang ditetapkan meliputi teknik penggunaan media *Wordwall*, serta bagaimana cara pelaksanaan yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

### e. Menentukan dan Mengumpulkan Sumber

Penentuan dan pengumpulan sumber ditentukan berdasarkan keperluan serta kebutuhan selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Adapun sumber yang dibutuhkan yaitu

buku siswa Sejarah Kebudayaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.

#### **f. Menyusun Rencana Proses Pengembangan**

Langkah akhir dalam tahap analisis adalah merancang proses pengembangan. Aktivitas yang dilakukan meliputi penyusunan jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengembangan. Fokus dari pengembangan ini adalah menciptakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* guna meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun jadwal dan tahapan proses pengembangan media tersebut akan dijelaskan pada bagian berikutnya:

1. Studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2024.
2. Tahap *analysis* yang dilakukan pada bulan Desember 2025.
3. Tahap *design* yang dilakukan pada April 2025.
4. Tahap *development* yang dilakukan pada bulan Mei 2025.
5. Tahap *implementation* yang dilakukan pada bulan Mei 2025.
6. Tahap *evaluation* yang dilakukan pada bulan Mei 2025.

#### **2. Design(Perancangan)**

Tahap selanjutnya setelah dilakukan analisis yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan, identifikasian sumber daya, pembuatan rancangan media, dan menyusun langkah pembuatan media pembelajaran.

##### **a. Identifikasi Sumber Daya**

Selain mengemas media dengan menarik, tentunya terlebih dahulu menentukan suatu media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

berbasis *Wordwall* diisi dengan referensi dan sumber. Hal ini diperlukan agar materi yang terdapat pada *Wordwall* sesuai dengan pembelajaran yang ada di MIN 1 Padangsidimpuan. Adapun komponen untuk mengembangkan media pembelajaran ini dibagi menjadi sumber daya pengembang, materi, dan tautan e-sumber.

#### 1) Sumber Daya Pengembangan

Sumber daya pengembangan dalam mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* dapat dilihat pada tabel :

Tabel 3.5 Daftar Perangkat yang Digunakan

Nama Perangkat	Fungsi
<i>Wordwall</i>	Aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan
<i>Browser</i>	Membuka halaman web

#### 2) Sumber Tautan

Adapun sumber tautan digunakan pada media agar pengguna dapat mengakses hanya dengan mengunjungi *platform* yang dibagikan. Mencantumkan tautan (*link*) Sejarah Kebudayaan Islam.

Tabel 3.6 Daftar Tautan *Wordwall*

Nama	Tautan
<i>Wordwall</i>	<i>Wordwall.com</i>

### b. Pembuatan Rancangan Media

Pembuatan rancangan media ini bertujuan agar media yang dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* yang dikembangkan berisi 8 (delapan) menu utama sebagai navigasinya.

### 1) *Create* (Buat)

Menu ini memungkinkan pengguna untuk membuat permainan atau aktivitas pembelajaran interaktif mereka sendiri. Anda bisa memilih berbagai templat permainan yang disediakan oleh *Wordwall* untuk membuat permainan yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Beberapa templat yang dapat dipilih termasuk pilihan seperti kuis, permainan kata, kecocokan gambar, dan lainnya.

### 2) *Gallery* (Galeri)

Pada bagian ini, Anda dapat melihat dan menjelajahi berbagai permainan dan aktivitas yang telah dibuat oleh pengguna lain. Anda bisa mencari permainan berdasarkan kategori atau topik tertentu dan dapat memanfaatkannya untuk mengajar atau belajar. Pengguna bisa mengakses dan memodifikasi permainan yang ada sesuai dengan kebutuhan mereka.

### 3) *My Wall* (Dinding Saya)

Menu ini adalah area pribadi bagi pengguna untuk menyimpan dan mengelola permainan yang telah dibuat. Disini Anda bisa melihat semua aktivitas yang telah Anda buat, serta melakukan pengeditan atau berbagi dengan orang lain. Pengguna juga bisa mengelompokkan permainan berdasarkan topik atau kelas yang relevan.

### 4) *Assignments* (Tugas)

Melalui menu ini, pengguna dapat memberikan tugas atau latihan berbasis permainan kepada siswa. Tugas-tugas ini bisa berupa kuis atau

aktivitas lain yang bisa dikerjakan secara online. Siswa akan menerima link untuk mengerjakan tugas dan hasilnya bisa langsung dilihat oleh guru.

#### 5) *Results* (Hasil)

Menu ini digunakan untuk melihat hasil dari tugas atau aktivitas yang telah dikerjakan oleh siswa. Pengguna dapat melihat skor dan *feedback* yang diberikan kepada siswa berdasarkan hasil aktivitas atau kuis yang telah diselesaikan.

#### 6) *Settings* (Pengaturan)

Menu pengaturan ini memungkinkan pengguna untuk mengelola berbagai opsi platform, seperti mengubah bahasa, pengaturan akun, dan preferensi tampilan serta pengaturan privasi atau siapa yang bisa melihat dan mengakses aktivitas yang telah dibuat.

#### 7) *Upgrade*

*Wordwall* menyediakan versi premium dengan fitur tambahan. Menu ini memungkinkan pengguna untuk meng-upgrade akun mereka untuk mengakses fitur premium, seperti lebih banyak template, peningkatan kapasitas penyimpanan, dan fungsi lainnya.

#### 8) *Help* (Bantuan)

Menu ini menyediakan panduan dan bantuan untuk pengguna yang memerlukan informasi lebih lanjut mengenai cara menggunakan

*Wordwall*. Di sini, Anda dapat menemukan tutorial, FAQ, serta dukungan teknis lainnya.<sup>8</sup>

Adapun materi serta jenis permainan yang akan dikembangkan pada media pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut.

Tabel 3.5 Desain Pengembangan Media Pembelajaran

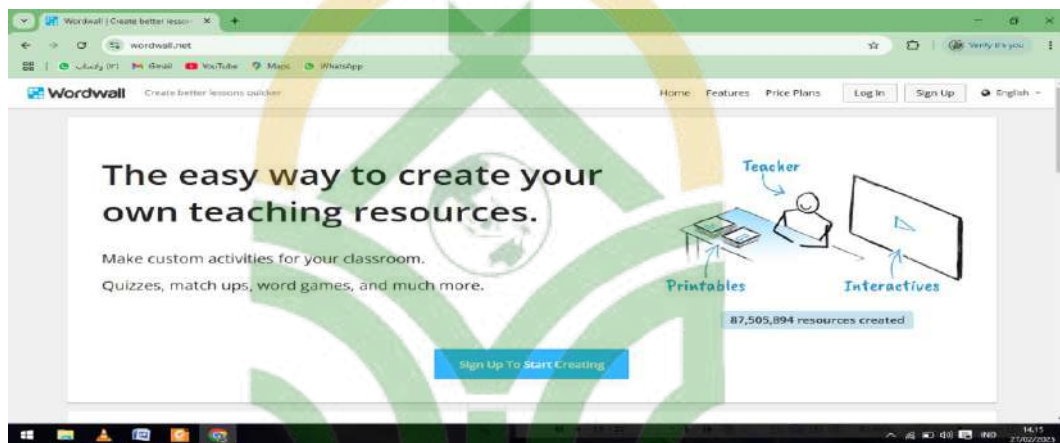
Materi SKI	Permainan <i>Wordwall</i>	Aktivitas yang diharapkan dari Siswa
Upaya Nabi Muhammad SAW Membina Masyarakat Madinah	<i>Matching Pairs, Find the Match, Group Sort</i>	1.Siswa mencocokkan bidang pembinaan dengan contohnya. 2.Siswa mendiskusikan dampak pembinaan Nabi dalam berbagai aspek.
Upaya Nabi Menegakkan Kesepakatan dengan Kelompok Nonmuslim	<i>Quiz, Open the Box, Spin the Wheel</i>	1.Siswa menjawab pertanyaan tentang isi Piagam Madinah dan Perjanjian Hudaibiyah. 2.Siswa menyimak penjelasan guru dan berdiskusi tentang pentingnya diplomasi dalam Islam.
Sebab-sebab dan Peristiwa Fathu Makkah	<i>Wordsearch, Crossword, Unjumble</i>	1.Siswa mencari kata kunci terkait Fathu Makkah. 2.Siswa menyusun peristiwa Fathu Makkah secara kronologis.
Rasulullah SAW Menjaga Perdamaian dalam Peristiwa Fathu Makkah	<i>Flash Card, Find the Match, Quiz</i>	1.Siswa mencocokkan tindakan Rasulullah dengan maknanya. 2.Siswa mengerjakan kuis tentang sikap toleransi Rasulullah.
Wafatnya Rasulullah SAW	<i>Hangman, Missing Word, Gameshow Quiz</i>	1.Siswa mengisi kata yang hilang dalam kronologi wafatnya Rasulullah. 2.Siswa bertanya kepada guru atau teman jika ada kesulitan.
Kisah Teladan Khulafaur Rasyidin	<i>Matching Pairs, Labelled Diagram, Group Sort</i>	1.Siswa mencocokkan khalifah dengan kebijakan dan teladannya. 2.Siswa berdiskusi tentang peran masing-masing khalifah dalam sejarah Islam.

<sup>8</sup>Jefry Corpry, Yoga Hasudungan, *Guide Book (Tutorial) Media Pembelajaran Wordwall* (Scrib.com, 2022), hlm.2-3.

### c. Menyusun Langkah Pembuatan Media Pembelajaran

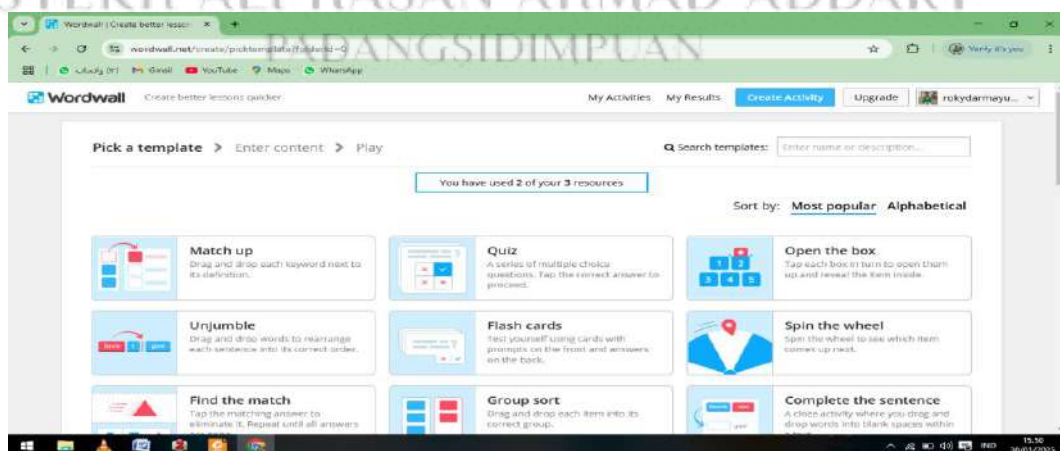
Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Secara garis besar dapat dilihat pada alur berikut ini:

- a) Kunjungi <https://wordwall.net> dan masuk.
- b) Apabila belum mempunyai akun *wordwall*, Pilihlah “Daftar” atau masuk dengan *google*.



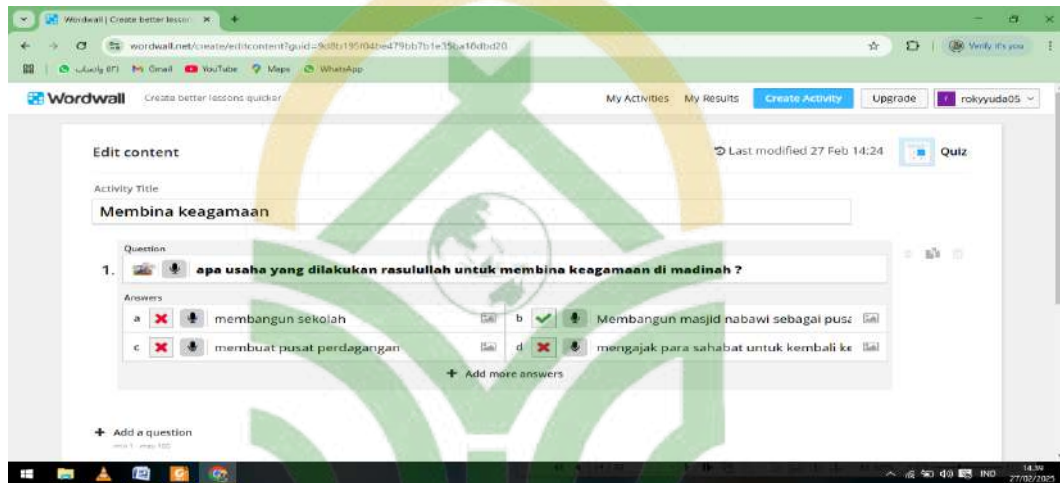
Gambar 3.1 Tampilan *log in* *Wordwall*

- c) Pilihlah templat yang sesuai lalu Tekanlah “Buat aktivitas” Sesudah itu. Ambil contoh templat.

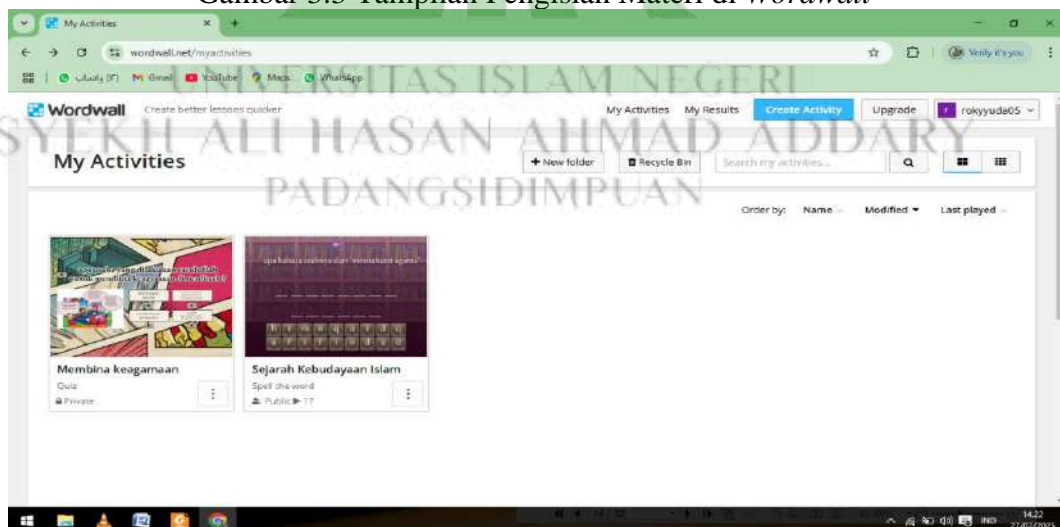


Gambar 3.2 Tampilan template *Wordwall*

- d) Sesudah itu, tekan template tersebut, dan berikutnya muncul tampilan seperti contoh. Tergantung dari tujuan pengimplementasiannya, setiap templat akan mempunyai tampilan yang berbeda. Sesuaikan dengan topik yang hendak dibahas, isilah materi yang sesuai dengan pembahasan, lalu Tekanlah "selesai" Sesudah semua informasi atau pertanyaan telah dimasukkan.

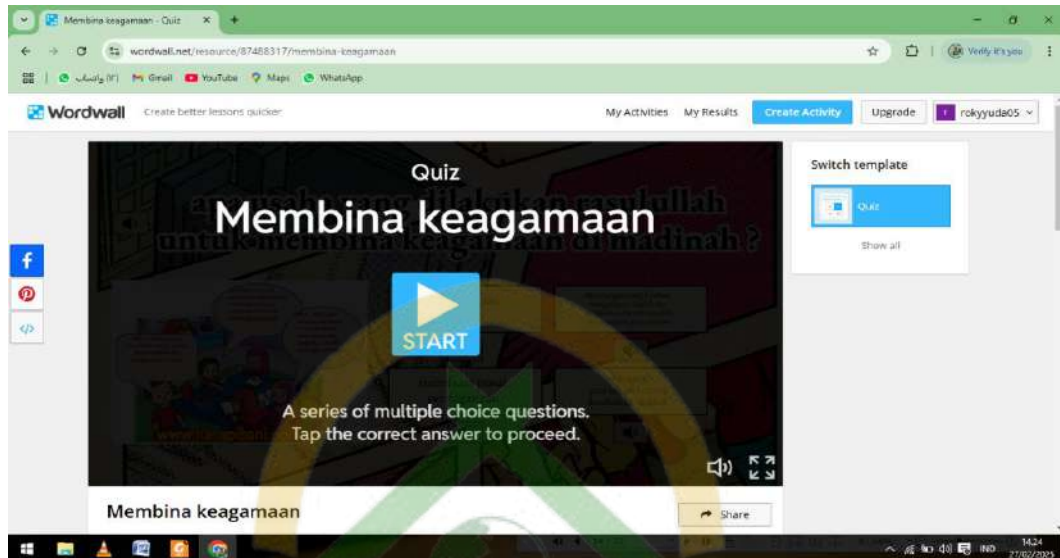


Gambar 3.3 Tampilan Pengisian Materi di *Wordwall*



Gambar 3.4 Tampilan Setelah Dilakukan Pengisian Materi di *Wordwall*

- e) Sesudah itu, pratinjau akan muncul sehingga dapat digunakan media dan dapat mengubah templatnya apabila perlu.



Gambar 3.5 Tampilan Materi yang Sudah Bisa Digunakan



Gambar 3.6 Tampilan *Wordwall* Saat Digunakan

- f) Untuk memanfaatkan media pembelajaran ini di dalam kelas, disarankan menggunakan proyektor agar penyajiannya lebih menarik. Jika materi ingin dijadikan sebagai tugas, klik opsi "*set assignment*" setelah konten siap. Selanjutnya, atur sesuai keperluan dan bagikan

tautannya melalui platform pembelajaran seperti *WhatsApp Group* atau *Google Classroom*. Setelah semua pengaturan dilakukan sesuai kebutuhan, klik "selesai" untuk menuntaskan prosesnya.

### **3. Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan 3 (tiga) kegiatan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*, yaitu :

- a. Produksi, merupakan kegiatan nyata dari pengaplikasian rancangan yang telah disusun sebelumnya. Produk yang ingin dikembangkan adalah *Wordwall* yang digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Validasi, merupakan kegiatan validasi oleh ahli media, dan materi terhadap produk awal yang dikembangkan. Dalam kegiatan ini akan didapati masukan dalam penyempurnaan produk.
- c. Revisi, merupakan kegiatan perbaikan produk dengan mempertimbangkan masukan dari ahli media dan materi.

### **4. Implementation (Penerapan)**

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan produk yang telah dikembangkan kepada siswa kelas V MIN 1 Padangsidimpuan. Pada tahap ini, dilakukan pretest sebanyak 2 kali dan posttest 1 kali, lalu disebarkan angket.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi diharapkan dapat memperbaiki produk akhir berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan.

### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MIN 1 Padangsidempuan pada kelas V yang beralamat di jalan Sutan soripada mulia Gg Man, Kelurahan Sadabuan, Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian dimulai bulan November 2024 s.d. Mei 2025.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih 20 siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan sebagai objek penelitian. siswa yang menjadi objek penelitian berasal dari siswa yang sudah mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Sumber data dalam penelitian ini selain didapati dari 20 orang siswa yang menjadi objek penelitian, juga bersumber dari 1 (satu) orang dosen ahli materidan 1 (satu) orang ahli media yang merupakan dosen UIN Syahada padangsidempuan.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Hardani dkk, teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang palingstrategis dalam penelitian, sebab tujuan dari pengumpulan data.<sup>9</sup>

#### 1. Angket

---

<sup>9</sup>Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020), hlm.120-121.

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan kepada responden. Tujuan dari kuesioner yaitu untuk melihat analisis kebutuhan dan penilaian respons siswa Kelas V MIN 1 Padangsidempuan. Pada angket digunakan skala *likert* 1 s.d. 5 dengan alternatif jawaban yaitu sangat kurang (SK), kurang (K), cukup (C), baik (B), sangat baik (SB). Skor nilai pada respons siswa menggunakan skala 5 alternatif jawaban, dengan skor sangat kurang (SK) = 1, kurang (K) = 2, cukup (C)=3, baik (B) = 4, dan sangat baik (SB) = 5. Adapun kisi-kisi angket analisis kebutuhan guru dan siswa sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan siswa

Kriteria	Indikator	Nomor item
Materi Sejarah Kebudayaan Islam	Ketertarikan siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam	1,
Pengetahuan tentang media	Peran media dalam proses pembelajaran	2,
Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i>	Pengetahuan tentang <i>wordwall</i>	3,4,
	Isi dari media <i>Wordwall</i>	5,6,7, 8,9,10, 11,12,13
	Penggunaan media <i>Wordwall</i>	14
	Jumlah	14

Adapun angket tersebut terlampir pada lembar angket lampiran 1 dan 2.

Indikator penilaian pada tabel di atas mengadaptasi pada penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Septi Setiyawati yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Game Based Learning (m-GBL) Pada Materi Stoikiometri Larutan.<sup>10</sup>

Adapun kisi-kisi angket penilaian siswa sebagai berikut:

<sup>10</sup>Septi Setiyawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Game Based Learning (m-GBL) Pada Materi Stoikiometri Larutan* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015), hlm.32.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian siswa terhadap Media *Wordwall*

Kriteria Aktivitas	Indikator Respons	Nomor item
Aktivitas Belajar Siswa	Siswa membaca materi yang akan dipelajari	1, 2,3
	Siswa berdiskusi dengan teman	4,5,6,7
	Siswa bertanya pada guru atau teman	8,9,10
	Siswa menyimak penjelasan dari guru	11,12,13
	Siswa membuat catatan tentang materi pelajaran	14,15,16
	Siswa menanggapi pendapat teman atau guru	17,18
	Siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri	19,20,21
	Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran	22,23,24
	Jumlah	

Adapun angket tersebut terlampir pada lembar angket lampiran 3.

#### D. Instrumen Penelitian

Agar mengumpulkan data berdasarkan variabel yang ditentukan, maka instrumen penelitian yang sesuai dengan metode *research and development* (R&D).<sup>11</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.8 Instrumen Penelitian

Tahap	Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Sumber
<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan	Angket	Kebutuhan pengembangan produk	a. Guru b. Siswa
<i>Design</i>	Rancangan media		Kebutuhan pengembangan produk	
<i>Development</i>	Validitas produk	Lembar validasi	Kevalidan produk	a. Ahli Materi b. Ahli Media
<i>Implementation</i>	Aktivitas pembelajara		Hasil Uji Coba Produk	a. Siswa
<i>Evaluation</i>	Hasil Produk	Angket	Hasil Produk	a. Siswa

<sup>11</sup>Rameli Agam, *Menulis Karya Ilmiah : Panduan Lengkap Menulis Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah Populer* (Yogyakarta: Familia, 2015), hlm.52.

#### a. Instrumen Validitas

Instrumen yang digunakan berbentuk angket validasi. Angket dengan rangkaian daftar pertanyaan dengan pola tertentu yang diberi kepada ahli yang bersedia memberikan respons (responden).<sup>12</sup> Ahli validator merupakan pakar di bidangnya sehingga penilaian yang diperoleh akurat. Masing-masing ahli yang dimaksud ialah 1 (satu) orang dosen ahli materi dan 1 (satu) orang ahli media yang merupakan dosen UIN Syahada padangsidempuan.

Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli materi memiliki 3 (tiga) indikator sebagai berikut :

Tabel 3.9 Kisi- kisi Ahli Materi

Validator	Indikator	Nomor
Penilaian ahli materi	Kesesuaian materi	1,2,3,4,5,6,7
	Kemanfaatan	8,9,10,11,12
	Penyajian	13,14,15
	Jumlah	

Adapun lembar validasi ahli materi terlampir pada lampiran 4.

Berikutnya, kisi-kisi lembar validasi ahli media memiliki 3 (tiga) indikator sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kisi- kisi Ahli Media

Validator	Indikator	Nomor
Penilaian ahli media	Tampilan media <i>Wordwall</i>	1,2,3,4,5,6
	Kesesuaian media <i>Wordwall</i>	7,8,9,10,11
	Kemanfaatan	12,13,14,15
	Jumlah	

Adapun lembar validasi ahli materi terlampir pada lampiran 5.

Indikator penilaian pada tabel di atas mengadaptasi pada penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Wirdatul Fuadi yang berjudul

<sup>12</sup>Magdalena dkk, *Metode Penelitian untuk Penulisan Laporan dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam* (Bengkulu: Literasiologi, 2021), hlm.129.

Pengembangan Perangkat Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Aspek Sikap Spritual dan Sikap Sosial Berorientasi Teknik Penugasan Portofolio di SMP Negeri 2 Silangkitang.<sup>13</sup>

b. Angket

Angket digunakan untuk menguji media dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*. Setelah itu, siswa mengisi angket untuk menilai aktivitas belajar pada saat dilakukan pretest dan posttest, kemudian dilakukan analisis dengan membandingkan anatar t-hitung dan t-tabel.

**E. Validitas Instrumen Penggunaan Data**

Data penelitian yang akurat dikumpulkan melalui angket pada penelitian. Peneliti mengukur instrumen yang berupa instrument analisis kebutuhan guru, instrument analisis kebutuhan siswa, dan intrument respon siswa. Sebelum instrumen dapat digunakan untuk memperoleh data, maka instrument analisis kebutuhan guru, instrument analisis kebutuhan siswa, dan intrument respon siswa, akan di uji terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas kepada guru dan siswa SD IT Nurul Ilmi pada kelas V.

Uji validitas bertujuan untuk menentukan apakah sebuah pertanyaan penelitian valid atau tidak. Suatu pertanyaan dianggap valid jika instrumen tersebut mampu mengukur hal yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan menganalisis hubungan antara skor setiap item pertanyaan

---

<sup>13</sup>Wirdatul Fuadi, *Pengembangan Perangkat Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Aspek Sikap Spritual Dan Sikap Sosial Berorientasi Teknik Penugasan Portofolio di SMP Negeri 2 Silangkitang*. (Padangsidempuan: Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023), hlm.74.

dengan total skor variabel yang diukur, menggunakan *corrected item-total correlation* dalam SPSS. Keputusan diambil dengan membandingkan nilai *r* hitung dengan nilai *r* tabel berdasarkan derajat kebebasan (*n*). Jika nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel pada tingkat signifikansi tertentu, maka butir pernyataan tersebut dianggap signifikan dan valid. Analisis uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan nilai dalam tabel item total statistik bagian 11 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan jumlah sampel pada penelitian ini, yaitu sebesar 11 orang, maka nilai *r* tabelnya adalah 0,602. Instrumen dikatakan valid jika angka korelasi yang diperoleh lebih besar dari 0,602.

### 1. Intrument Respon Siswa

Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas item pernyataan variabel Mekanime Kerja berdasarkan kuesioner penelitian.

Tabel 3.11 Uji Validitas Instrument Respon Siswa

No	Kriteria	Penilaian		Ket
		R-hitung	R-tabel	
1	Saya merasa lebih termotivasi untuk membaca materi sebelum pembelajaran setelah menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,920	0,602	Valid
2	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan <i>Wordwall</i> dibandingkan metode Konvensional.	0,949	0,602	Valid
3	Saya menjadi lebih sering berdiskusi dengan teman saat menggunakan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran.	0,949	0,602	Valid
4	Fitur dalam <i>Wordwall</i> membantu saya berinteraksi lebih aktif dengan teman di kelas.	0,949	0,602	Valid
5	Saya merasa lebih nyaman untuk bertanya kepada guru atau teman setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid

6	Penggunaan <i>Wordwall</i> meningkatkan jumlah pertanyaan yang saya ajukan selama pembelajaran.	0,988	0,602	Valid
7	Saya lebih fokus dalam menyimak penjelasan guru saat pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,949	0,602	Valid
8	<i>Wordwall</i> membuat saya lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru.	0,920	0,602	Valid
9	Saya tetap merasa perlu membuat catatan setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
10	<i>Wordwall</i> membantu saya dalam menulis poin-poin penting dari pelajaran.	0,988	0,602	Valid
11	Saya lebih aktif menanggapi pendapat guru dan teman setelah menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,949	0,602	Valid
12	<i>Wordwall</i> membantu saya dalam melatih berpikir kritis dan berani mengungkapkan pendapat.	0,988	0,602	Valid
13	Saya merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan tes secara mandiri setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
14	Latihan soal dalam <i>Wordwall</i> membantu saya lebih memahami materi pelajaran dengan baik.	0,988	0,602	Valid
15	Saya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran saat menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
16	Penggunaan <i>Wordwall</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.	0,988	0,602	Valid
17	<i>Wordwall</i> membuat saya lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir.	0,988	0,602	Valid
18	Saya merasa lebih mudah memahami konsep sulit karena penyajiannya melalui <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
19	Saya termotivasi untuk belajar mandiri di rumah setelah menggunakan <i>Wordwall</i> di kelas.	0,988	0,602	Valid
20	<i>Wordwall</i> membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.	0,988	0,602	Valid

21	Saya merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media seperti <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid
22	Penggunaan <i>Wordwall</i> membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.	0,988	0,602	Valid
23	<i>Wordwall</i> membantu saya belajar sambil bermain, sehingga tidak merasa bosan.	0,988	0,602	Valid
24	Saya lebih mudah bekerja sama dengan teman saat kegiatan pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> .	0,988	0,602	Valid

Berdasarkan tabel 3.11 di atas, hasil rekapitulasi uji validitas untuk setiap pernyataan di atas dapat dilihat bahwa, nilai  $r$  hitung untuk masing-masing variabel berada  $> 0,602$ . Maka, hasilnya menunjukkan bahwa data tersebut valid karena memenuhi asumsi uji validitas.

## 2. Instrument Analisis Kebutuhan Guru

Tabel 3.12 Uji Validitas Instrumen Analisis Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban Guru 1
1	Materi SKI yang menarik	Masa Umar bin Khattab
2	Sumber belajar yang digunakan	Buku Paket, Guru, Internet
3	Mengetahui media <i>Wordwall</i>	Ya
4	Pernah menggunakan <i>Wordwall</i>	Ya
5	Suka jika ada lebih dari satu jenis permainan	Ya
6	Kebutuhan dalam <i>Wordwall</i>	Tulisan, Gambar, Suara
7	Setuju ada ringkasan materi	Ya
8	Setuju ada latihan soal	Ya
9	Setuju ada beberapa kesempatan menjawab soal	Ya
10	Setuju bisa lihat jawaban benar kalau salah	Ya
11	Setuju ada sistem perengkingan	Ya
12	Permainan <i>Wordwall</i> yang disukai	Quiz, Open the Box, Match Up
13	Visual style yang disukai	TV Game Show, Classic, Clouds
14	Perlu pengembangan <i>Wordwall</i> untuk pembelajaran SKI	Ya

Tabel 3.13 Hasil Perhitungan Analisis Kebutuhan Guru

VAR00010					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9,00	1	100,0	100,0	100,0

Berdasarkan tabel 3.12 dan tabel 3.13 di atas, hasil rekapitulasi untuk setiap pernyataan di atas dapat dilihat bahwa, nilai yang dihitung melalui SPSS versi 23 valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur mengetahui kebutuhan guru.

### 3. Instrument Analisis Kebutuhan Siswa

Tabel 3.14 Uji Validitas Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Siswa
1	Materi SKI yang disukai	Abu Bakar Ash-Shiddiq	4
		Umar bin Khattab	6
		Usman bin Affan	3
		Ali bin Abi Thalib	7
2	Sumber belajar yang digunakan	Buku Paket	15
		Guru	20
		LKS	10
		Modul	5
		Internet	7
		Lingkungan	3
3	Mengetahui media Wordwall	Ya	11
		Tidak	0
4	Pernah menggunakan Wordwall	Ya	11
		Tidak	0
5	Suka lebih dari satu permainan	Ya	11
		Tidak	0
6	Fitur yang dibutuhkan	Tulisan	8
		Gambar	11
		Suara	5
7	Setuju ada ringkasan materi di Wordwall	Ya	11
		Tidak	0
8	Setuju ada latihan soal	Ya	11

		Tidak	0
9	Setuju diberi beberapa kesempatan menjawab soal	Ya	11
		Tidak	0
10	Setuju bisa lihat jawaban benar jika salah	Ya	11
		Tidak	0
11	Setuju ada sistem ranking	Ya	11
		Tidak	0
12	Jenis permainan favorit (top 5)	Quiz	10
		Open the Box	8
		Spin the Wheel	7
		Match Up	5
		Wordsearch	2
13	Visual style favorit (top 5)	TV Game Show	9
		Classic	5
		Clouds	3
		Comics	2
		Detective	2
14	Setuju Wordwall dikembangkan untuk pembelajaran SKI	Ya	11
		Tidak	0

Tabel 3.15 Perhitungan Spss 23

Kategori Pengetahuan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Baik	1	9,1	9,1	9,1
	Baik	10	90,9	90,9	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 3.14 dan tabel 3.15 di atas, hasil rekapitulasi untuk setiap pernyataan di atas dapat dilihat bahwa, nilai yang dihitung melalui SPSS versi 23 valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur mengetahui kebutuhan siswa.

## F. Analisis Data

Analisis data merupakan analisis penilaian validator terhadap media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*. Teknik yang

digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah analisis validitas. Dengan hasil analisis yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan media, maka akan diketahui persentase kevalidannya. Kemudian persentase kevalidan tersebut pada penelitian ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>14</sup>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

Kemudian hasil yang diperoleh dari lembar validitas diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3.16 Kriteria Kevalidan

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Valid	0-20
2	Kurang Valid	21-40
3	Cukup Valid	41-60
4	Valid	61-80
5	Sangat Valid	81-100

Dari hasil persentase menggunakan kriteria tersebut maka akan dapat validitas media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* bagi siswa kelas V MIN 1 Padangsidempuan. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam menggunakan media *Wordwall* dilakukan Uji-t dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dari data hasil perolehan pretest dan posttest.

Untuk mencari hasil  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dilakukan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{D}}{SD/\sqrt{n}}$$

keterangan :

<sup>14</sup>Anas sudijono, *Pengantar evaluasi pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm.318.

$\bar{D}$  = Rata-rata selisih nilai (posttest –pretest)

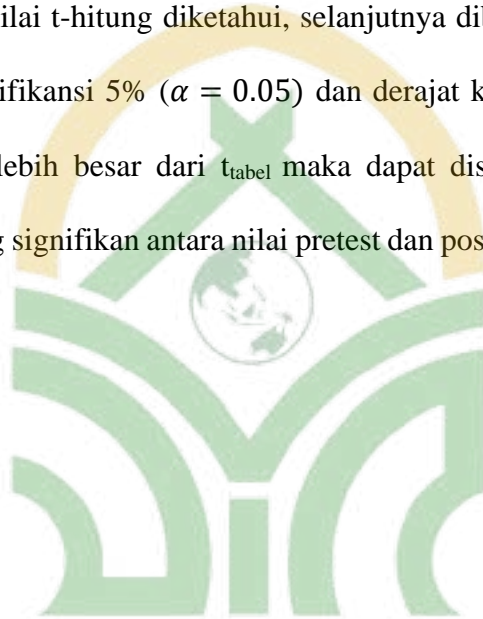
SD = Standar deviasi dari selisih

N = jumlah sampel

$$\bar{D} = \frac{\text{jumlah seluruh selisih}}{n} = \frac{436}{20} = 21,8$$

$$SD = \frac{\sqrt{\sum(Di-D)^2}}{n-1}$$

Setelah nilai t-hitung diketahui, selanjutnya dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0.05$ ) dan derajat kebebasan (df) = n-1 = 19. Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa dan layak untuk digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
 PADANGSIDIMPUAN

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti mengawali pembahasan dengan menyampaikan profil MIN 1 Padangsidimpuan serta latar belakang guna memberikan gambaran umum tentang lokasi penelitian. Setelah itu, peneliti memaparkan data terkait proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk yang dihasilkan dari proses ini berupa media pembelajaran *Wordwall* untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang dirancang untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa.

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di lokasi studi, diperoleh temuan umum sebagai berikut:

###### a). Sejarah MIN 1 Padangsidimpuan

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Padangsidimpuan merupakan salah satu satuan pendidikan setingkat sekolah dasar yang berstatus negeri di Kota Padangsidimpuan, tepatnya di Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Provinsi Sumatera Utara. Sebagai lembaga pendidikan formal, MIN 1 Padangsidimpuan berada di bawah pembinaan Kementerian Agama Republik Indonesia. Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI tertanggal 25 November 1995, MIN Sihadabuan secara resmi didirikan

dan diresmikan pada tanggal 3 Juni 1996 oleh Drs. H. Saridin Siregar selaku Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Tapanuli Selatan pada masa itu.

Drs. Ali Yusron ditetapkan sebagai kepala madrasah pertama di MIN Sihadabuan yang berlokasi di Jalan Dr. K.H. Zubeir Ahmad Nomor 1, Kelurahan Sadabuan, Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan, Sumatera Utara (Kode Pos 22715). MIN 1 Padangsidimpuan menempati area seluas 3.166 meter persegi.

Seiring perkembangannya, MIN Sihadabuan terus melakukan peningkatan baik dari aspek kualitas maupun kuantitas madrasah. Pada tahun 2019, terjadi perubahan nomenklatur dari MIN Sihadabuan menjadi MIN 1 Padangsidimpuan. Hingga saat ini, tercatat sebanyak tujuh orang yang pernah menduduki jabatan sebagai kepala madrasah di lembaga pendidikan ini.

1) Drs. Ali Yusron (1996-2004)

2) Tamsul Pane, S.Ag (2004-2009)

3) Erwin Kelana Nasution, S.Pd., M.A (2009-2013)

4) Drs. Jamil Tanjung (2013-2018)

5) Khoirun Nikmat, S.Pd (2018-2021)

6) Rustam Efendi, M.Pd (2021-2025)

7) Sarwansyah, S.Pd,i ( 2025-Sekarang)

## **b). Visi Misi dan Tujuan MIN 1 Padangsidempuan**

Adapun visi misi dari MIN 1 Padangsidempuan adalah sebagai berikut:

### 1). Visi

Unggul dalam prestasi dan menjadikan insan yang bertaqwa

### 2). Misi

- a) Meningkatkan prestasi yang dilandasi kekeluargaan.
- b) Membentuk generasi yang bertaqwa kepada Allah SWT.
- c) Mewujudkan generasi yang berilmu pengetahuan, terampil, dan kreatif.
- d) Membina generasi yang memiliki jiwa pengabdian masyarakat.
- e) Membina karakter yang memiliki nilai kejujuran dan disiplin.

### 3). Tujuan MIN 1 Padangsidempuan

Berdasarkan visi dan misi sekolah serta tujuan umum pendidikan dasar, berikut merupakan tujuan pengembangan pendidikan yang dilaksanakan oleh sekolah

- a) Meningkatkan terwujudnya pelaksanaan dan proses pendidikan secara berkesinambungan.
- b) Terwujudnya siswa yang berpengetahuan serta berakhlak mulia, toleransi sesama dan disiplin yang tinggi.
- c) Meningkatkan kualitas pendidikan terhadap anak didik

- d) Meningkatkan kualitas pemahaman dan pengamalan ajaran agama.
- e) Meningkatkan kebersihan dan penataan lingkungan yang indah dan berseri.

## 2. Deskripsi Spesifikasi Produk Pembelajaran

### a). Tahap Analysis (Analisis)

#### 1). Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperjelas permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Padangsidimpuan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa, rincian temuan dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### a) Guru

Berdasarkan hasil angket yang sebelumnya sudah diberikan dan dijawab oleh responden dapat disimpulkan bahwa :

1. Guru telah familiar dengan platform *Wordwall*.
2. Guru menunjukkan ketertarikan terhadap *Wordwall*, terutama jika media tersebut menyediakan beragam jenis permainan.
3. Fitur yang diinginkan dalam media *Wordwall* meliputi elemen teks, gambar, dan audio.
4. Guru mendukung penyertaan ringkasan materi, latihan soal, serta fitur untuk mengulang jawaban dan menampilkan jawaban yang benar.

5. Jenis permainan yang paling diminati adalah *Open the Box* dan *Quiz*, sementara tampilan yang paling disukai adalah *Clouds* dan *TV Game Show*.
6. Guru setuju *Wordwall* layak dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

b) Siswa

Berdasarkan hasil angket dari 20 siswa yang sudah di jawab dan terlampir pada lampiran, dapat disimpulkan bahwa :

1. Siswa paling suka materi SKI tentang masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib dan Umar bin Khattab.
2. Siswa ingin media *Wordwall* punya tulisan, gambar, dan suara supaya pembelajaran jadi lebih seru.
3. Mereka setuju *Wordwall* sebaiknya berisi ringkasan materi, soal latihan, dan fitur untuk mengulang serta melihat jawaban yang benar.
4. Permainan favorit siswa adalah kuis, *open the box*, dan *spin the wheel*, dengan tampilan seperti *TV Game Show* atau gaya klasik.

## 2). Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan di MIN 1 Padangsidempuan yaitu kurikulum merdeka. Analisis yang dilakukan meliputi Capaian Pembelajaran

(CP), analisis kurikulum bertujuan sebagai pedoman dalam pengembangan media berbasisi *Wordwall*.

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi
Periode Khulafaur Rasyidin	Peserta didik mampumenganalisis kisah teladan Abu Bakar AsSiddiq, Umar binKhattab, Usman binAffan, Ali bin AbiTalib sebagai nspirasimenerapkan iwakepemimpinan yangdemokratis dan optimisdalam meraih cita-cita.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis kisah teladan Abu Bakar-as-Siddiq sebagai inspirasi pribadi yang jujur dan istiqamah.</li> <li>2. Menganalisis kisah teladan Umar bin Khattab sebagai inspirasi yang berani dan toleran.</li> <li>3. Menganalisis kisah teladan Usman bin Affan yang dermawan dan suka menolong.</li> <li>4. Menganalisis kisah teladan Ali bin AbiTholib sebagai pribadi yang semangat belajar dan cinta ilmu.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meneladani para Khalifah</li> <li>2. Para sahabat menjadi khalifah</li> </ol>

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh media konvensional seperti buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan metode ceramah. Media-media tersebut cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan aktivitas belajar siswa di kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik siswa masa kini.

Analisis kurikulum pada elemen Periode Khulafaur Rasyidin menunjukkan bahwa capaian pembelajaran menuntut siswa mampu menganalisis dan meneladani kisah para khalifah dalam membentuk karakter kepemimpinan yang demokratis dan optimis. Tujuan pembelajaran juga menekankan pada nilai-nilai kejujuran, keberanian, kedermawanan, semangat belajar, dan cinta ilmu, yang merupakan bagian dari dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran harus berpusat pada siswa dan memberikan ruang bagi mereka untuk aktif, mandiri, serta mengalami proses belajar yang bermakna. Kurikulum ini juga mendorong penggunaan berbagai sumber dan media belajar yang inovatif serta kontekstual, termasuk pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* sangat sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka karena mendukung pembelajaran yang diferensiatif, interaktif, dan kolaboratif. Melalui *Wordwall*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang, sambil tetap fokus pada penguatan karakter dan pencapaian kompetensi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* tidak hanya menjadi solusi atas keterbatasan media konvensional yang digunakan saat ini, tetapi juga merupakan bentuk implementasi nyata dari prinsip-prinsip

Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi, pembelajaran aktif, serta penguatan karakter siswa melalui media digital yang relevan dan kontekstual.

### **b). Tahap *Design* (Desain)**

Setelah menyelesaikan tahap analisis, penelitian berlanjut pada tahap perancangan. Pada fase ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan utama yang meliputi: (1) Identifikasi sumber daya, (2) Pembuatan rancangan media, (3) Menyusun langkah-langkah media pembelajaran. Secara lebih rinci, kegiatan pada tahap desain dijelaskan sebagai berikut

#### **1). Identifikasi Sumber Daya**

##### **a) Sumber Daya Pengembangan**

Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* membutuhkan sumber daya agar media dapat dikembangkan dan berjalan seperti yang diharapkan. Adapun sumber daya yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Sumber Daya Pengembangan Media Web

Nama Perangkat	Fungsi
<i>Wordwall</i>	Aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan
Browser	Digunakan untuk membuka halaman web <i>Wordwall</i>

Dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall*, terdapat dua perangkat

utama yang digunakan, yaitu platform *Wordwall* dan peramban web. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang memfasilitasi pembuatan berbagai jenis permainan edukatif dan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan pencocokan kata.

Keunggulan platform ini terletak pada kemampuannya menciptakan media pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam. Sementara itu, peramban web berperan sebagai antar muka untuk mengakses platform *Wordwall* secara online. Melalui peramban seperti *Google Chrome* atau *Mozilla Firefox*, pengembangan dapat melakukan berbagai aktivitas, antara lain: (1) membuka laman *Wordwall*, (2) membuat akun pengguna, (3) menyunting permainan edukatif, serta (4) menyimpan dan mendistribusikan media pembelajaran yang telah dibuat. Kedua perangkat ini memiliki peran krusial dalam memfasilitasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang efektif, karena menyediakan fleksibilitas desain dan aksesibilitas berbasis koneksi internet.

#### b) Sumber Tautan

Sumber-sumber tautan yang dapat ditampilkan pada pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* ini telah diuraikan pada Bab III yaitu tautan/alamat web [www.Wordwall.com](http://www.Wordwall.com).

## 2). Pembuatan Rancangan Media

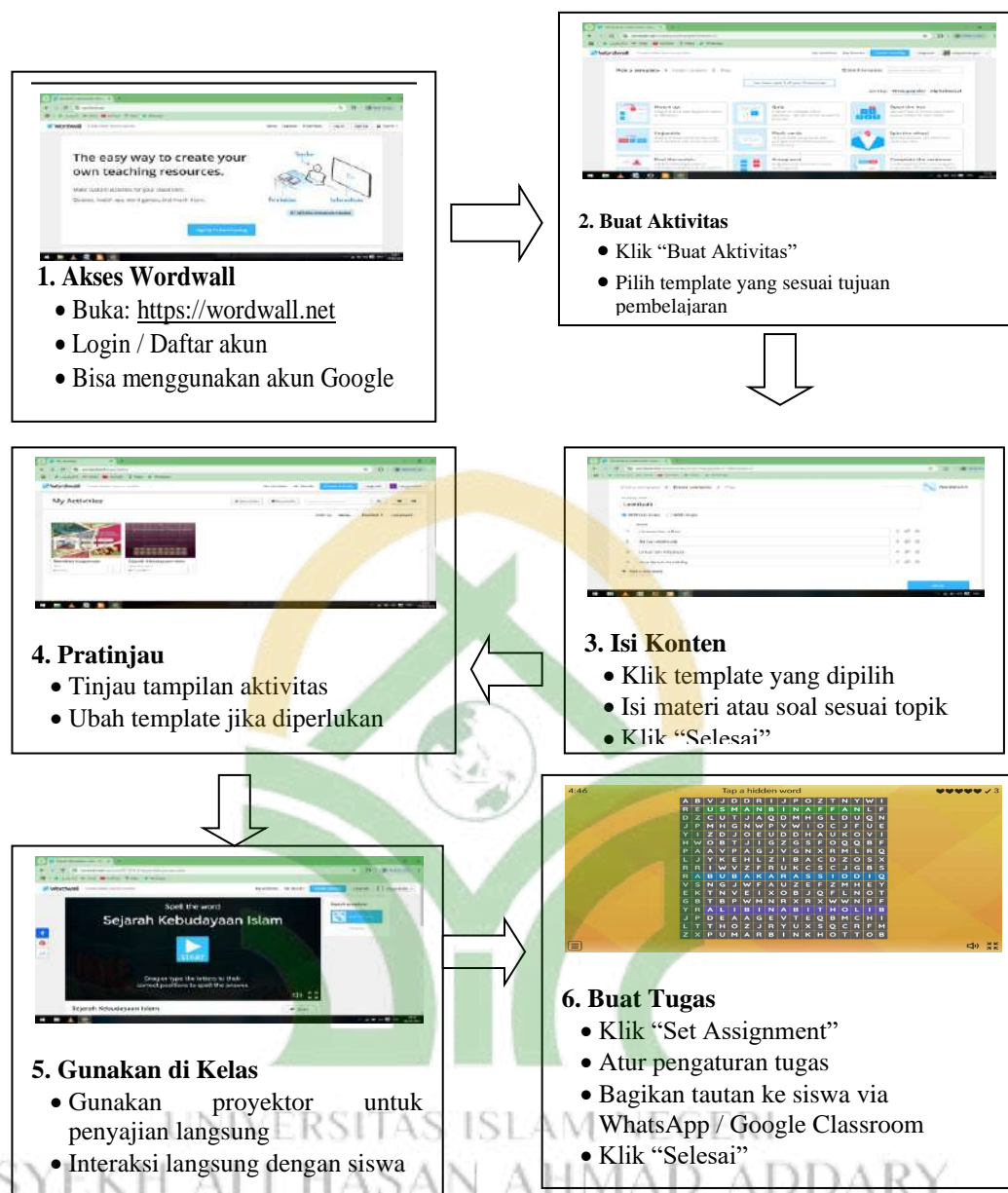
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Wordwall*, yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan *Chroom* dan diberi nama Khulafaur Rasyidin Smart Edukasi.
- b) Isi dari media pembelajaran ini adalah keteladanan Abu Bakar As Siddiq, Umar Bin Khattab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib.
- c) Media ini berisikan materi dengan di dukung gambar serta permainan.
- d) Media pembelajaran ini bisa diterapkan menggunakan smartphone, ataupun komputer dan laptop.
- e) Media pembelajaran bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.
- f) Hasil permainan yang diperoleh oleh siswa bisa langsung terinput.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## 3). Menyusun Langkah-Langkah Media Pembelajaran

Pada dasarnya, langkah-langkah yang dibutuhkan untuk membuat *Wordwall* dapat dilihat pada Bab III gambar 3.1. Untuk lebih rinci, dalam mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* di produksi seperti diurai pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Wordwall*

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall*

merupakan suatu proses yang bersifat praktis dan interaktif. Prosedur pengembangannya diawali dengan mengakses laman resmi *Wordwall*, diikuti dengan pembuatan akun atau login menggunakan akun *Google*. Selanjutnya, pendidik dapat memilih template aktivitas pembelajaran yang relevan, mengisinya dengan materi ajar sesuai topik, serta

melakukan penyesuaian berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Produk media yang telah selesai dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran kelas melalui proyektor atau didistribusikan kepada siswa sebagai tugas mandiri dengan memanfaatkan fitur *Set Assignment*. Melalui prosedur yang sederhana dan fitur yang adaptif ini, *Wordwall* terbukti menjadi solusi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa secara digital sekaligus menyenangkan.

Peneliti mendesain media dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan berbasis *Wordwall* berdasarkan Materi ajar pada setiap Capaian Pembelajaran di MIN 1 Padangsidempuan. Dalam penelitian ini mencakup tokoh-tokoh penting dalam sejarah Khulafaur Rasyidin, yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.

Setiap materi dirancang secara sistematis dengan memperhatikan aspek kognitif siswa serta pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Untuk mendukung penyampaian materi, peneliti mendesain media pembelajaran berbasis *Wordwall*. *Wordwall* dipilih karena memiliki berbagai jenis permainan edukatif yang interaktif dan menarik, Media *Wordwall* ini didesain untuk menyesuaikan dengan masing-masing submateri, sebagai berikut:

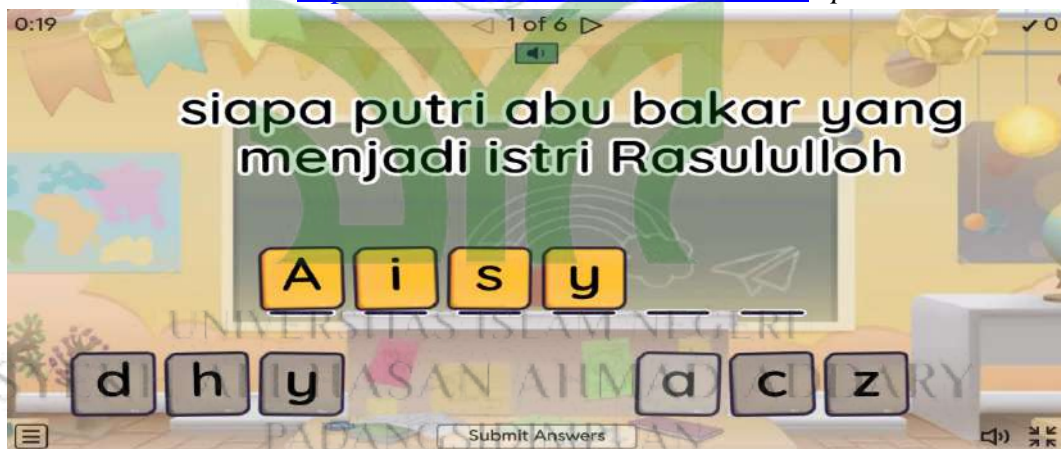
- a) Materi Abu Bakar Ash-Shiddiq disajikan dengan permainan sebagai berikut:

- 1). Meneladani Sahabat Abu Bakar Ash-Shiddiq  
 - Meneladani Abu Bakar Ash-Shiddiq  
<https://wordwall.net/resource/93580249> Quiz



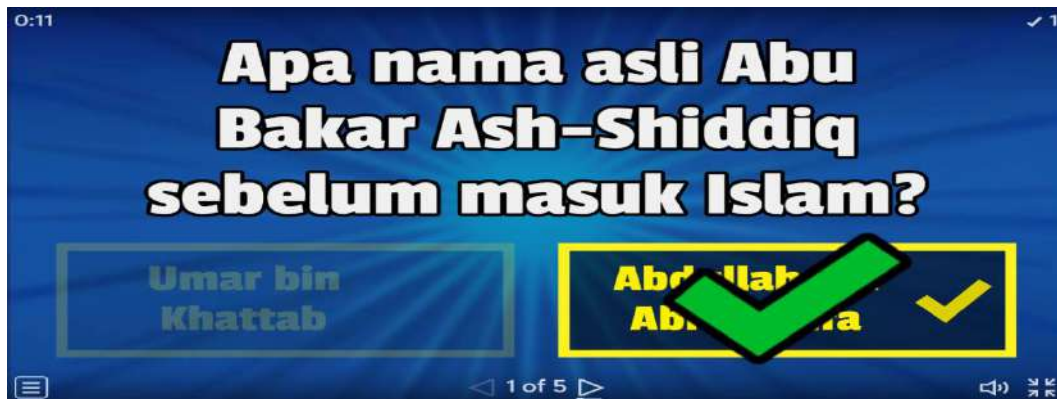
Gambar 4.2 Meneladani Abu Bakar permainan *Quiz*

- Masa Kelahiran  
<https://wordwall.net/resource/92577334> *Spell the Word*



Gambar 4.3 Masa kelahiran Abu Bakar permainan *Spell the word*

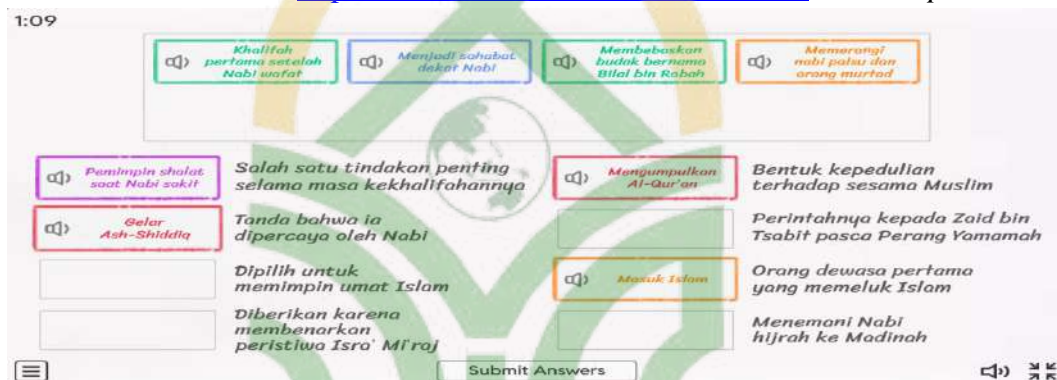
- Sebelum Masuk Islam  
<https://wordwall.net/resource/93369444> *Quiz*



Gambar 4.4 Abu Bakar sebelum masuk Islam permainan *Quiz*

- Sesudah Masuk Islam

<https://wordwall.net/resource/93373780> *Match Up*

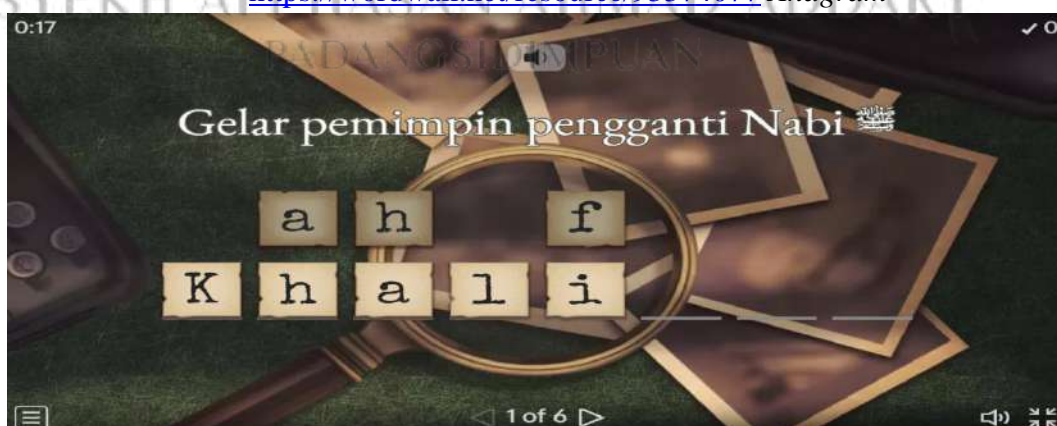


Gambar 4.5 Abu Bakar sesudah masuk Islam permainan *Match Up*

2) Abu Bakar Ash-Shiddiq menjadi Khalifah

- Masa Khalifah

<https://wordwall.net/resource/93374077> *Anagram*



Gambar 4.6 Masa Khalifah Abu Bakar permainan *Anagram*

- Wafat

<https://wordwall.net/resource/93374560> *Quiz*



Gambar 4.7 Abu Bakar Wafat Permainan *Quiz*

b) Materi Umar bin Khattab disajikan dengan permainan sebagai berikut :

- 1) Meneladani Sahabat Umar Bin Khottob
- Meneladani Umar Bin Khottob

<https://wordwall.net/resource/93581027> *Open the Box*



Gambar 4.8 Meneladani Umar Bin Khottob Permainan *Open the Box*

- Masa Kelahiran

<https://wordwall.net/resource/93379034> Match Up



Gambar 4.9 Masa kelahiran Umar Bin Khottob Permainan *Match Up*

- Sebelum Masuk Islam

<https://wordwall.net/resource/93437701> Open the Box



Gambar 4.10 Umar Bin Khottob sebelum masuk Islam permainan *Open the Box*

- Sesudah Masuk Islam

<https://wordwall.net/resource/93438080> Spin the wheel



Gambar 4.11 Umar Bin Khottob sesudah masuk Islam permainan *Spin the wheel*

- 2) Umar Bin Khottob menjadi Khalifah

- Masa Khalifah

<https://wordwall.net/resource/92624457> *Flash Card*



Gambar 4.12 Masa Khalifah Umar Bin Khottob permainan *Flash Card*

<https://wordwall.net/resource/92578277> *Flying Fruit*



Gambar 4.13 Masa Khalifah Umar Bin Khottob permainan *Flying Fruit*

- Wafat

<https://wordwall.net/resource/93438533> *Quiz*



Gambar 4.14 Wafat Umar Bin Khottob permainan *Quiz*

c) Materi Usman bin Affan disajikan dengan permainan sebagai berikut

:

1) Meneladani Sahabat Usman Bin Affan

- Meneladani Usman Bin Affan

<https://wordwall.net/resource/93582089> *Spin the Whell*



Gambar 4.15 Meneladani Usman Bin Affan permainan *Spin the well*

- Masa kelahiran

<https://wordwall.net/resource/93441572> *True or False*



Gambar 4.16 Masa kelahiran Usman Bin Affan permainan *True or false*

- Sebelum Masuk Islam

<https://wordwall.net/resource/93442310> *Crossword*



Gambar 4.17 Usman Bin Affan sebelum masuk Islam permainan *Crossword*

- Sesudah Masuk Islam

<https://wordwall.net/resource/93446101> Quiz



Gambar 4.18 Usman Bin Affan sesudah masuk Islam permainan Quiz

2) Usman Bin Affan menjadi Khalifah

- Masa Khalifah

<https://wordwall.net/resource/93446383> Quiz



Gambar 4.19 Masa khalifah Usman Bin Affan permainan Quiz

- Wafat

<https://wordwall.net/resource/93460276> Quiz



Gambar 4.20 Wafat Usman Bin Affan permainan Quiz

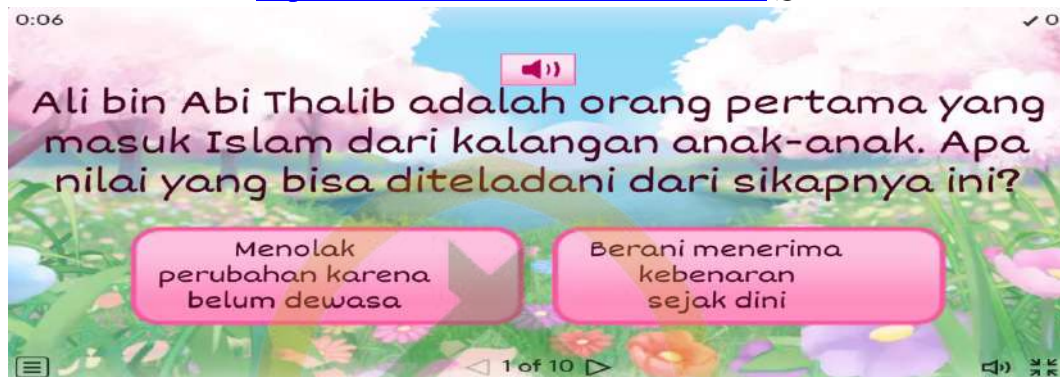
d) Materi Ali bin Abithalib disajikan dengan permainan sebagai berikut

:

1) Meneladani Sahabat Ali Bin Abithalib

- Meneladani Ali Bin Abithalib

<https://wordwall.net/resource/93582532> Quiz



Gambar 4.21 Meneladani Ali Bin Abitholib permainan Quiz

- Masa Kelahiran

<https://wordwall.net/resource/93460692> Flash Card



Gambar 4.22 Masa kelahiran Ali Bin Abithalib permainan Flash card

- Sebelum Masuk Islam

<https://wordwall.net/resource/93461234> Quiz



Gaambar 4.23 ali Bin Abitholib sebelum masuk Islam permainan Quiz

- Sesudah Masuk Islam

<https://wordwall.net/resource/93461671> Quiz



Gambar 4.24 Ali Bin Abitholib sesudah masuk Islam permainan Quiz

2) Ali Bin Abitholib menjadi Khalifah

- Masa Khalifah

<https://wordwall.net/resource/92624078> Open the box



Gambar 4.25 Masa khalifah Ali Bin Abitholib permainan Open the box

Media pembelajaran berbasis Wordwall yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan hasil dari proses desain yang sistematis dan berbasis pada analisis kebutuhan pembelajaran di MIN 1 Padangsidempuan. Media ini dirancang untuk menyajikan materi tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin, yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi

Thalib, dengan pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Setiap submateri dari masing-masing tokoh dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang bervariasi, seperti *quiz, match up, anagram, crossword, flash card, spin the wheel, dan open the box*, yang tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap isi materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan aktivitas belajar mereka. Pemilihan jenis permainan juga disesuaikan dengan kompleksitas materi, sehingga siswa dapat belajar secara bertahap dan lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.

Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitas akses (dapat digunakan secara daring), tampilan antarmuka yang sederhana, serta kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan aktif. Selain itu, media *Wordwall* memungkinkan guru untuk langsung mengevaluasi hasil belajar siswa berdasarkan interaksi mereka dengan permainan.

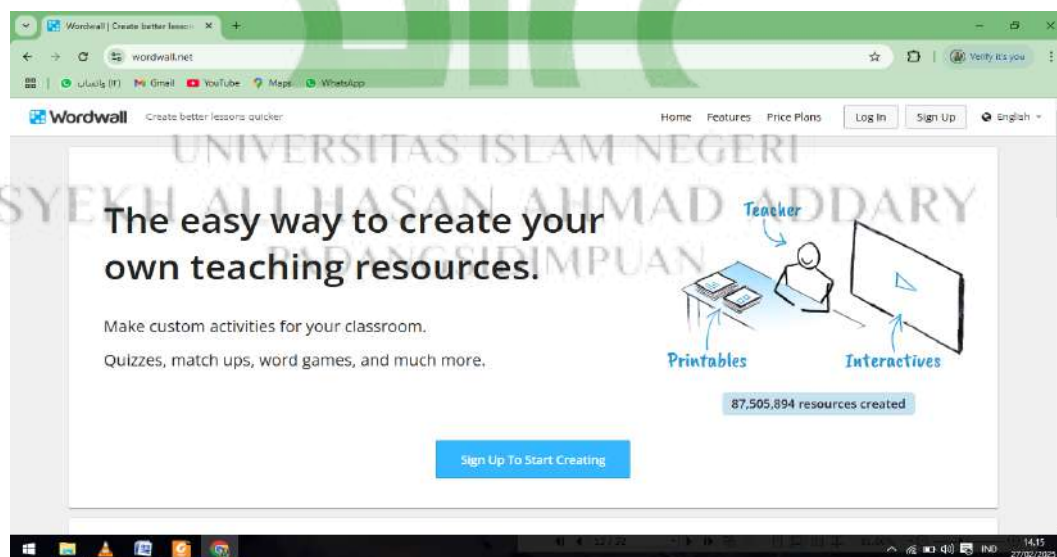
Dengan demikian, media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dinilai layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya dalam materi Khulafaur Rasyidin, karena mampu mengintegrasikan unsur pengetahuan, keterampilan, dan sikap ke dalam aktivitas belajar yang menarik dan bermakna.

### c). Tahap pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan adalah tahap realisasi produksi produk, dimana yang telah dirancang atau didesain diwujudkan menjadi nyata. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran. Menurut Brunch pada tahap ini juga meliputi proses validasi dan uji coba produk, dengan tujuan mendapatkan penilaian, saran dan meminimalisir kesalahan sehingga dapat direvisi kembali. Penjabaran kegiatan dalam tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

Pada tahap ini peneliti merealisasikan pembuatan media pembelajaran berbasis pada situs *Wordwall.net* dan dapat diakses melalui tautan <https://Wordwall.net/id/myactivities>.

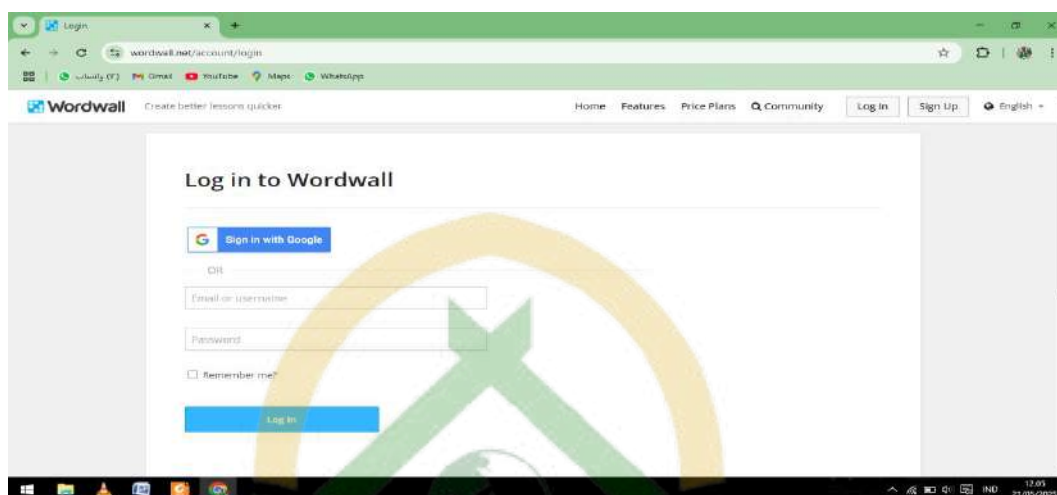
#### 1). Produksi



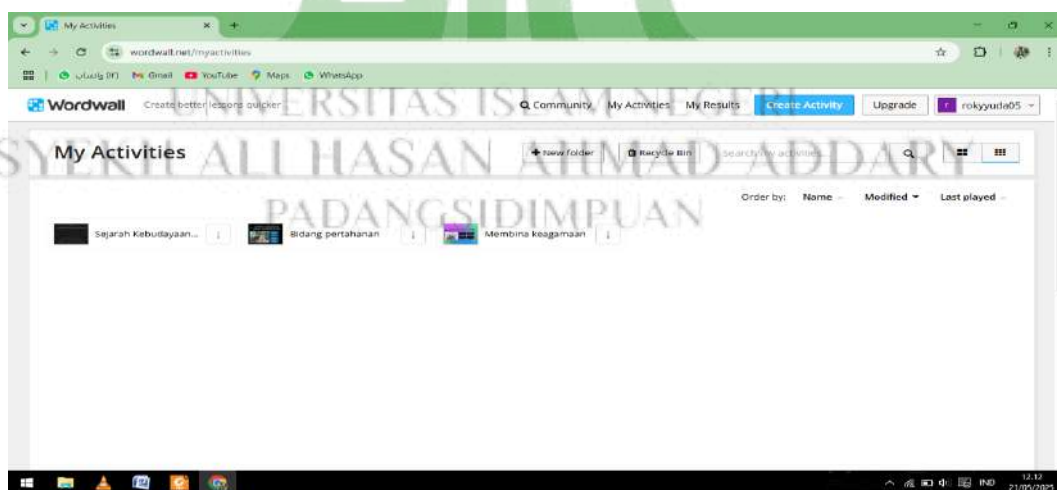
Gambar 4.26 Tampilan Awal Ketika Membuka Website <http://Wordwall.net>

Tampilan di atas adalah tampilan awal ketika pengguna membuka *website Wordwall*, untuk membuat sebuah permainan

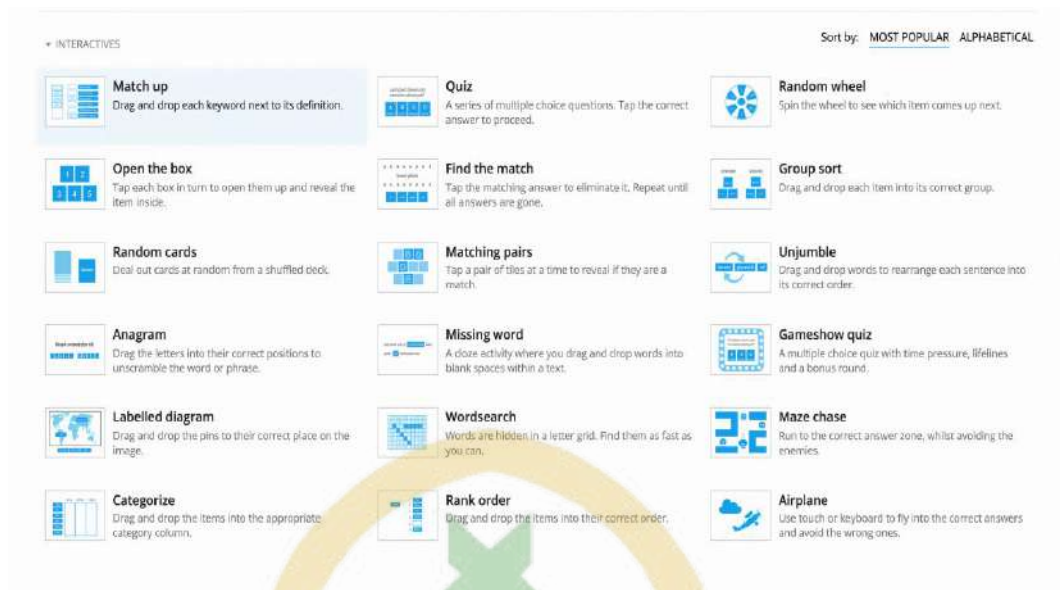
maka pengguna diharuskan untuk *login* terlebih dahulu. Namun pada tampilan ini pengguna juga bisa melihat beberapa contoh permainan yang sudah dibuat oleh pengguna lain.



Gambar 4.27 Tampilan Login  
Pada tampilan ini pengguna diharuskan untuk mengisi alamat email yang digunakan serta password yang diinginkan oleh pengguna.



Gambar 4.28 Tampilan Setelah Log in



Gambar 4.29 Tampilan template atau fitur *Wordwall*

Tampilan di atas merupakan tampilan jenis-jenis template yang bisa digunakan untuk membuat permainan. Kita hanya perlu memilih template jenis apa yang ingin digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran.

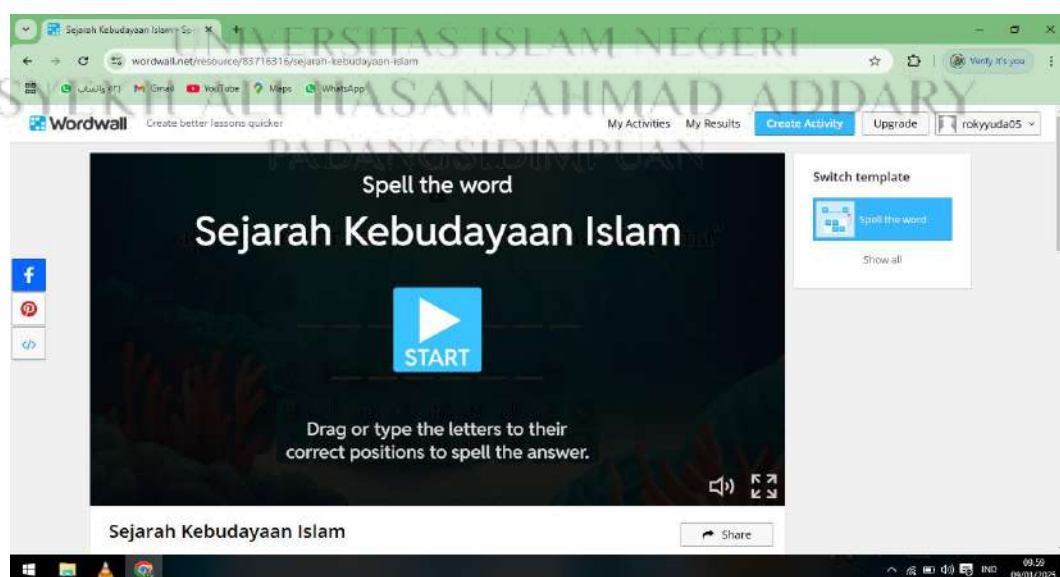


Gambar 4.30 Tampilan Pembuatan Soal



Gambar 4.31 Tampilan Game

Setelah memilih salah satu jenis template untuk materi pembelajaran yang dibutuhkan silahkan buat soal yang sesuai dengan template, bisa dengan menyertakan gambar atau hanya berupa definisi atau kata-kata saja atau sesuaikan dengan jenis template yang dipakai. Setelah selesai silahkan klik *done* pada layar dan evaluasi yang pengguna buat akan langsung tersimpan.



Gambar 4.32 Tampilan Materi Setelah Disimpan

Pada sebelah kanan game ada *switch template* yang mana pada menu ini pengguna bisa mengganti template menggunakan template yang lainnya yang sesuai dengan materi yang dibuat. Di bawah *switch template* juga disediakan beberapa fitur berupa materi/kuis *hardcopy* yang mana materi/kuis yang telah dibuat bisa di cetak dan dibagikan kepada siswa menggunakan beberapa template yang mendukung.

## 2). Hasil Validasi

Data Validasi diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi produk kepada ahli media dan ahli materi, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Nama-Nama Validator Ahli

No	Nama	Profesi	Keterangan
1	Prof. Dr. Erawadi, M.Ag.	Dosen Pascasarjana UIN Syahada	Ahli Materi
2	Dr Hamka, Hum	Dosen Pascasarjana UIN Syahada	Ahli media

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Skor
<i>Tampilan Media Wordwall</i>		
1	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sudah sesuai dengan Sejarah Kebudayaan Islam	4
2	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Waktu respon dalam menjalankan fitur dan aktivitas pembelajaran cukup cepat dan tidak mengalami lag.	4

4	Media ini kompatibel dengan berbagai browser dan system operasi tanpa mengalami kendala teknis yang signifikan.	4
5	Media yang disajikan sudah lengkap	4
6	Tampilan medi <i>wordwall</i> yang bervariasi	4
<i>Kesesuaian Media Wordwall</i>		
7	Kesesuaian media pembelajaran <i>Wordwall</i> dengan materi	4
8	Media <i>Wordwall</i> memiliki tampilan yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.	4
9	Ukuran teks, ikon, dan tombol dalam media mudah dibaca dan digunakan oleh siswa	4
10	Tata letak elemen dalam media tertata dengan baik sehingga memudahkan siswa memahami informasi.	4
11	Penggunaan gambar, animasi, dan ilustrasi dalam media membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.	4
<i>Kemanfaatan</i>		
12	media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sesuai dengan karakter siswa	4
13	Mampu memberikan pengalaman belajar siswa	4
14	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran	4
15	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar	4
16	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat digunakan dalam belajar mandiri	4
	Total	64

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

$$P = \frac{664}{64} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran berbasis *Wordwall* mendapatkan skor mentah sebesar 64 dari total skor maksimal 64. Jika dikonversikan kedalam persentase, hasilnya sebesar 100%. Persentase ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran. Dalam hal ini media telah memenuhi standar kelayakan secara optimal berdasarkan tiga aspek penilaian utama dari ahli media, yaitu:

- (1) Tampilan media *Wordwall*, mencakup desain, keterbacaan, dan daya tarik visual.
- (2) Kesesuaian media *Wordwall*, berkaitan dengan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.
- (3) Kemanfaatan media *Wordwall*, dilihat dari seberapa bedar media ini membantu dalam proses pembelajaran.

Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya, media ini sesuai untuk diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Meski demikian, jika diperlukan, media ini masih bisa disempurnakan dengan perbaikan kecil agar lebih optimal dalam penggunaannya.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Skor
<b>Kesesuaian Materi</b>		
1	Cakupan dan kedalaman materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	3
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator pembelajaran	3
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	3
4	Kesesuaian materi dengan permainan <i>Wordwall</i>	3
5	Kelengkapan materi yang disajikan	4
6	Materi disajikan lebih efektif	4
7	Pemberian contoh dalam memperjelas Materi	4
<b>Kemanfaatan</b>		
8	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran.	4
9	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	4
10	Dapat meningkatkan aktivitas belajar	4
11	Dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis	4
12	Dapat meningkatkan pemahaman siswa	4
<b>Penyajian</b>		
13	Penyajian materi dalam <i>Wordwall</i> relevan dengan kebutuhan belajar siswa	4
14	Media <i>Wordwall</i> mudah difahami	4

15	Soal dan aktivitas dalam media sesuai dengan Sejarah Kebudayaan Islam	4
	Total	55

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$P = 81\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran berbasis *Wordwall* memperoleh skor sebesar 55 dari total skor maksimal 60. Nilai ini setara dengan persentase kelayakan sebesar 81%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Valid”. Artinya, media ini telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penilaian ahli materi mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1. Kesesuaian materi dengan standar kurikulum, memastikan isi media selaras dengan capaian pembelajaran.
2. Manfaat dalam proses pembelajaran, sejauh mana media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik.
3. Kualitas penyajian materi, meliputi kejelasan isi, sistematika penyampaian, dan daya tarik materi yang disajikan.

Ketiga aspek tersebut dinilai telah terpenuhi dengan sangat baik, sehingga media ini dinyatakan layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Hasil Penelitian	Tingkat Kevalidan	Kriteria
1	Hasil penilaian validator ahli media	100%	Sangat Valid
2	Hasil penilaian validator ahli materi	81%	Sangat Valid

Dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, terutama untuk matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### 3). Revisi

Pada tahap revisi ini, saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi menjadi acuan penting dalam penyempurnaan serta peningkatan kualitas terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Berikut ini disajikan saran dan masukan tersebut untuk mendukung pengembangan media agar lebih efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran :

Tabel 4.7 Saran Ahli Materi

No	Aspek	Saran
1	Kedalaman materi	Disesuaikan dengan capaian pembelajaran
2	Indikator pembelajaran	Disesuaikan dengan materi yang disajikan

Tabel 4.8 Saran Ahli Media

No	Aspek	Saran
1	Pilihan jawaban untuk fase C	4 Pilihan jawaban
2	Instrumen media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	Sudah dapat digunakan

Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* perlu dilakukan beberapa penyesuaian agar dapat digunakan secara maksimal. Dari sisi materi, perlu disesuaikan antara kedalaman materi dengan capaian pembelajaran serta indikator pembelajaran dengan isi materi yang disajikan. Sementara itu, dari sisi media, perlu diperhatikan jawaban setiap pertanyaan. Dengan perbaikan tersebut, media ini diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

#### **d). Tahap Penerapan (*Implementasion*)**

Pada tahap implementasi ini, media yang dikembangkan diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MIN 1 Padangsidempuan.

##### **1. Pelaksanaan Pretest dan Posttest**

Sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dilaksanakan guru terlebih dahulu memberikan pretest sebanyak satu kali pada awal pertemuan pertama. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap materi Khulafaur Rasyidin yang diukur melalui angket yang disebarakan kepada tiap siswa.

Selanjtnya dilakukan posttest dalam dua kali pertemuan, adapun yang dilakukan guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media *Wordwall*. Sebagai berikut.

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tujuan untuk mengenalkan media pembelajaran *Wordwall* kepada siswa serta menyampaikan materi awal tentang Khulafaur Rasyidin. Guru memulai kegiatan dengan menyiapkan perangkat pendukung berupa infokus atau proyektor untuk menampilkan media *Wordwall* agar seluruh siswa dapat melihat dan mengikuti dengan baik.

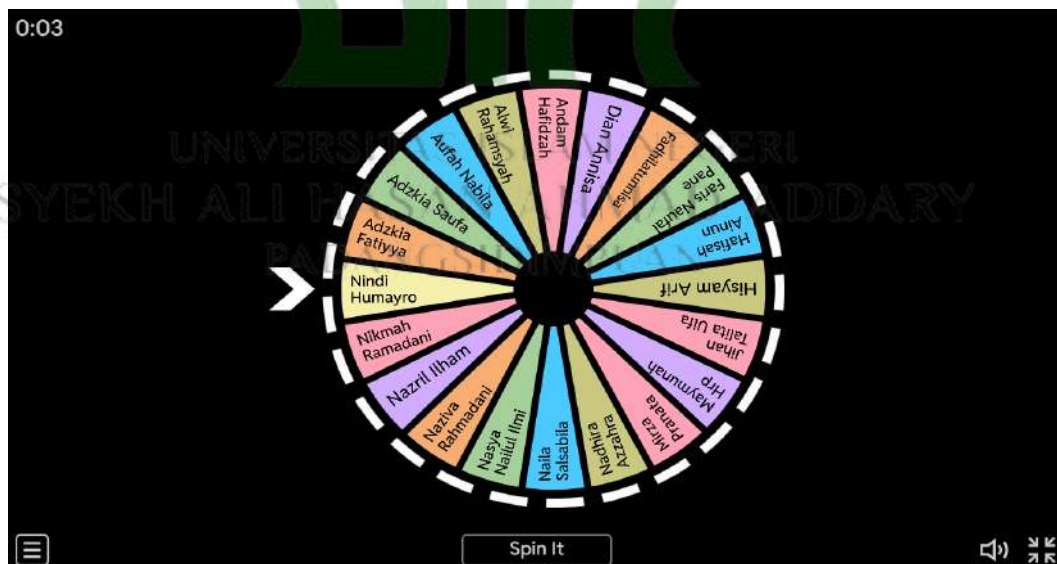
Pada awal pembelajaran guru menyampaikan capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa. Hal ini bertujuan agar siswa mengetahui arah dan tujuan dari kegiatan belajar, serta memahami

pentingnya materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan materi mengenai Khulafaur Rasyidin yang telah dirancang dalam bentuk interaktif melalui platform *Wordwall*.

Untuk menarik perhatian dan meningkatkan aktivitas siswa, guru menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan media *Wordwall*, serta jenis-jenis permainan yang akan dimainkan selama pembelajaran. Salah satu game yang digunakan pada pertemuan pertama adalah "*Spin the Wheel*", yaitu permainan yang menampilkan nama-nama siswa secara acak, seperti yang terdapat dalam link *Wordwall* berikut:

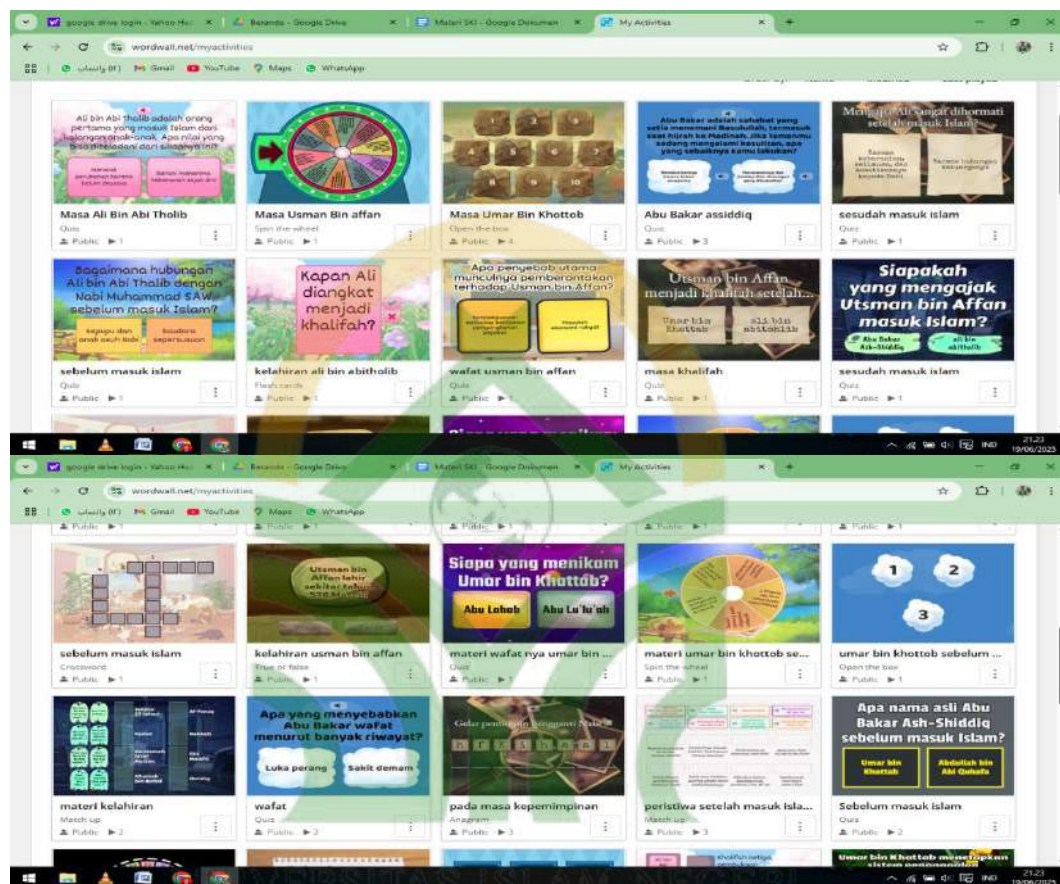
pembuka <https://wordwall.net/resource/93361743>

Nama siswa <https://wordwall.net/resource/92561779> Kelompok Khulafaurrsyidin jenis game tersebut adalah *spin the wall*.



Gambar 4.33 Nama-Nama Siswa

Ketika nama siswa terpilih melalui putaran roda, mereka akan maju ke depan untuk memainkan game berikutnya yang telah disediakan oleh guru.



Gambar 4.34 Jenis permainan yang telah di desain

Permainan yang digunakan berupa kuis interaktif seputar tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias dan aktif dalam menjawab pertanyaan.

Pada tahap penutupan, guru melakukan refleksi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa. Guru juga memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif, serta menyampaikan

bahwa pada pertemuan selanjutnya akan dilanjutkan dengan kegiatan belajar yang serupa namun lebih menantang. Siswa menyambutnya dengan antusias.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan materi lanjutan tentang tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin yang sebelumnya telah diperkenalkan. Guru kembali menggunakan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran. Guru juga menyampaikan kembali capaian pembelajaran sebagai pengingat dan penguatan tujuan belajar.

Kegiatan inti difokuskan pada penugasan permainan *Wordwall* secara berkelompok, di mana siswa dikelompokkan berdasarkan tokoh Khulafaur Rasyidin, seperti kelompok Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib. Masing-masing kelompok memainkan game yang berbeda sesuai materi yang telah dirancang oleh peneliti.

Setiap kelompok diminta menyelesaikan permainan yang berkaitan dengan tokohnya, lalu mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah dalam proses tersebut. Kegiatan ini membuat **siswa** lebih aktif secara individu maupun kelompok, meningkatkan komunikasi, dan memperkuat pemahaman materi secara kolaboratif.

Di akhir sesi, guru kembali melakukan refleksi pembelajaran mendiskusikan hasil permainan, dan memberi kesempatan kepada

siswa untuk menyampaikan kesan mereka selama pembelajaran. Siswa menunjukkan respon positif, merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Dari dua pertemuan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan aktivitas belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Guru melihat adanya perubahan positif dalam antusiasme dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, siswa memberikan respon yang baik terhadap media yang digunakan, karena pembelajaran terasa lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Setelah proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, guru memberikan posttest yang berupa angket. Posttest dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk melihat aktivitas siswa dan mengevaluasi sejauh mana materi yang telah dipelajari sebelumnya. Respon siswa diukur melalui angket yang dibagikan dan di bahas pada tahap evaluasi, yang berisi pertanyaan mengenai aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *Wordwall*.

#### **e). Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, fokus utama adalah

menilai keefektifan dan kelayakan media *Wordwall* berdasarkan hasil produk serta respon siswa sebagai pengguna langsung. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian siswa, yang berisi pernyataan-pernyataan terkait aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, daya tarik, serta manfaat media dalam membantu mereka memahami materi pelajaran, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan sesuai pengalaman mereka setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Respon yang diberikan siswa kemudian diolah secara kuantitatif untuk mendapatkan gambaran umum mengenai persepsi dan kepuasan mereka terhadap media *Wordwall*. Selain itu, evaluasi ini juga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan lebih lanjut terhadap media jika diperlukan, baik dari segi konten, tampilan, maupun teknis penggunaannya. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Wordwall* tidak hanya dinilai dari segi teoretis oleh ahli, tetapi juga dari pengalaman langsung pengguna (siswa), sehingga menghasilkan produk yang benar-benar sesuai kebutuhan pembelajaran di lapangan.

### **1) Data Hasil Pretest dan Posttest**

Data hasil perolehan pretest dan posttest siswa yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam memanfaatkan

media *Wordwall*. Pretest dan posttest dilaksanakan pada siswa setelah mendapatkan hasil validasi yang sangat valid dari validator ahli media, dan ahli materi. Tes dilakukan pada 20 siswa fase C kelas V MIN 1 Padangsidempuan. Data hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Angket Respon Siswa Aktivitas Belajar Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Post test
1	Adzkia Fatiyya	80	107
2	Adzkia Saufa	80	108
3	Aufah Nabila	78	106
4	Alwi Rahamsyah	81	102
5	Andam Hafidzah	84	102
6	Dian Annisa	78	106
7	Fadhilatunnisa	82	103
8	Faris Naufal Pane	82	106
9	Hafisah Ainun	88	102
10	Hisyam Arif	88	101
11	Jihan Talita Ulfa	77	102
12	Maymunah Hrp	78	103
13	Mirza Pranata	84	104
14	Nadhira Azzahra	79	103
15	Naila Salsabila	78	103
16	Nasya Nailul Ilmi	82	103
17	Naziva Rahmadani	83	104
18	Nazril Ilham	76	104
19	Nikmah Ramadani	79	104
20	Nindi Humayro	83	104

Setelah hasil pretest dan posttest di dapat, selanjtnya dilakukan perhitungan uji-t, dengan menghitung selisih hasil pretest dan posttest yang dapat di lihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Selisih Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Post test	Selisih (D)
1	Adzkie Fatiyya	80	107	27
2	Adzkie Saufa	80	108	28
3	Aufah Nabila	78	106	28
4	Alwi Rahamsyah	81	102	21
5	Andam Hafidzah	84	102	18
6	Dian Annisa	78	106	28
7	Fadhilatunnisa	82	103	21
8	Faris Naufal Pane	82	106	24
9	Hafisah Ainun	88	102	14
10	Hisyam Arif	88	101	13
11	Jihan Talita Ulfa	77	102	25
12	Maymunah Hrp	78	103	25
13	Mirza Pranata	84	104	20
14	Nadhira Azzahra	79	103	24
15	Naila Salsabila	78	103	25
16	Nasya Nailul Ilmi	82	103	21
17	Naziva Rahmadani	83	104	21
18	Nazril Ilham	76	104	28
19	Nikmah Ramadani	79	104	25
20	Nindi Humayro	83	104	21

Tabel 4.10 menampilkan selisih pretest dan posttest siswa yang telah pada siswa kelas V di MIN 1 Padangsidempuan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan jumlah 20 siswa.

Selanjutnya dilakukan Uji-t berpasangan (*paired t-test*) dari perolehan 2 macam data sampel (pretest dan post test ), dengan rumus sebagai berikut :<sup>1</sup>

$$t = \frac{\bar{D}}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

<sup>1</sup>Suwardi,dkk. Dasar-Dasar Statistik Penelitian (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hlm.101.

$\check{D}$  = Rata-rata selisih nilai (posttest-pretest)

$SD$  = Standar deviasi dari selisih

$n$  = Jumlah sampel

$$\check{D} = \frac{\text{jumlah seluruh selisih}}{n} = \frac{436}{20} = 21,8$$

$$SD = \frac{\sqrt{\sum(Di-D)^2}}{n-1}$$

$$= \frac{\sqrt{439,12}}{20-1} = \sqrt{23,11} = 4,81$$

$$t = \frac{21,8}{4,81/\sqrt{20}} = \frac{21,8}{1,076} = 20,26$$

Setelah nilai t-hitung diketahui, selanjutnya dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $n - 1 = 19$ . Berdasarkan tabel distribusi t, diperoleh t-tabel sebesar 2,093. Karena nilai t-hitung (20,26) lebih besar dari t-tabel (2,093), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.

Berdasarkan hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peningkatan rata-rata nilai sebesar 21,8 poin dengan signifikansi statistik yang efektif menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif ini memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan aktivitas siswa.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MIN Padangsidimpuan.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa di MIN 1 Padangsidimpuan membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. *Wordwall* dipandang sebagai media yang tepat karena sudah dikenal dan disukai, serta menyediakan fitur permainan, visual, dan audio yang mendukung pembelajaran aktif. Selain itu, pengembangan media berbasis *Wordwall* sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, inovatif, serta mendukung penguatan karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
2. Desain media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* dilakukan melalui tahapan identifikasi sumber daya, perancangan media, dan penyusunan langkah-langkah pengembangan. Media ini memanfaatkan platform *Wordwall* dan browser sebagai sarana utama, dengan keunggulan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Produk yang dikembangkan, *Khulafaur Rasyidin Smart Edukasi*, memuat materi

keteladanan para khalifah Islam, dilengkapi gambar dan permainan edukatif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik secara daring maupun luring. Prosedur pengembangannya cukup praktis, dimulai dari login ke laman *Wordwall*, memilih template, mengisi konten materi, hingga mendistribusikannya kepada siswa. Dengan kemudahan penggunaan dan fitur yang mendukung pembelajaran aktif, media ini efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa secara digital

3. Berdasarkan tahap pengembangan yang telah dilalui, media pembelajaran berbasis *Wordwall* berhasil direalisasikan melalui pembuatan dan modifikasi fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan memanfaatkan situs *Wordwall.net* sebagai platform utama. Validasi dari ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dan dari ahli materi sebesar 81%, dengan rata-rata 90%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Valid”. Validasi ini mencakup aspek tampilan, kesesuaian materi, kemanfaatan, dan penyajian, yang semuanya telah memenuhi kriteria kelayakan. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media, agar lebih optimal dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.
4. Tahap implementasi media pembelajaran berbasis *Wordwall* menunjukkan bahwa penggunaan media ini dalam proses belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam dapat berjalan efektif dan partisipatif. Guru berperan

sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan media, sementara siswa terlibat aktif dalam menjawab kuis dan aktivitas interaktif yang disediakan. Interaksi dua arah antara guru dan siswa serta kolaborasi antarsiswa menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Implementasi ini membuktikan bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam melalui pendekatan yang interaktif.

5. Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran berbasis *Wordwall* terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Evaluasi yang dilakukan melalui angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam memahami materi. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa nilai dari  $t_{hitung}$  sebesar (20,26) lebih besar dari t-tabel (2,093), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, interaksi, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat terus digunakan dan dikembangkan sebagai sarana pendukung yang interaktif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, penulis memberikan beberapa saran yang dapat diterapkan dalam pengembangan produk selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

### 1. Untuk Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* secara rutin dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena media ini terbukti efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, guru dapat mengembangkan kreativitas dalam menciptakan variasi permainan di media pembelajaran *Wordwall* agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

### 2. Untuk Siswa

Siswa disarankan untuk aktif memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* sebagai sarana belajar mandiri di luar jam pelajaran. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran secara menyenangkan dan fleksibel.

### 3. Untuk Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran *Wordwall* dengan menyediakan fasilitas penunjang, seperti perangkat komputer, koneksi internet, dan pelatihan bagi guru. Hal ini penting untuk memastikan media dapat digunakan secara optimal.

#### 4. Untuk Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran lain atau di jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengeksplorasi fitur-fitur tambahan yang dapat meningkatkan efektivitas media ini. Penelitian juga dapat dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

#### 5. Untuk Pengembangan Teknologi Pendidikan

Perlu dilakukan integrasi *Wordwall* dengan *platform* pembelajaran lain untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih holistik. Pengembangan fitur yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek juga dapat menjadi peluang inovasi selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadi. *Sejarah Kebudayaan islam Indonesia Jilid 1(Akar Historis dan Nilai Budaya)*. Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015.
- Adelina Hasyim. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- . *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Agus N Cahyo. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar dan Terpopuler*. Jogjakarta: Divapres, 2013.
- Anas sudijono. *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajwali Pers, 2013.
- Ayu Fitria. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol. 5. no. 2. Surabaya: Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2014. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Bintari Kartika Sari. *Desain Pembelajaran di Era Asean Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*. Sidoarjo: Seminar Nasional Pendidikan, 2017. <http://eprints.umsida.ac.id/332/>.
- Branch R. M. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Heidelberg: Springer, 2019.
- Budiyono Saputro. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2017.
- Desi Rahmania Zulfa. *Tesis, Pengembangan Media evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi Wordwall di MIN 1 Bantul*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- Eric Kunto. *Wordwall : Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2021. <https://www.ericunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaraninteraktif.html>.
- Fatkhul Ilma. *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Kabupaten Malang*. Malang: Uiversitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.
- Hamdani. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.

- Hardani dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Hermiyanto D L. *Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation)*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2022.
- Imam Fahrudin. *Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam*. No.3. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2020. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v5i2.2535>.
- Jefry Corpry, Yoga Hasudungan. *Guide Book (Tutorial) Media Pembelajaran Wordwall*. Scrib.com, 2022.
- Keller J M. *Development and use of the ARCS model of instructional design*. Australian University: Journal of Instructional, 1987.
- M. Hanafi. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. No 1. Jakarta: Dirjen Pendidikan Depag, 2009.
- M. Miftah. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Vol 1 vol. no 2. Jurnal Teknologi Pendidikan, 2013.
- Magdalena dkk. *Metode Penelitian untuk Penulisan Laporan dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam*. Bengkulu: Literasiologi, 2021.
- Martinus Yamin. *Pembelajaran Aktif: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Gaung Persada, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Proses Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017.
- Moh Isom. *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam : Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah*. nomor 3211. Jakarta: a.n Direktur Jenderal, 2022.
- Niar Agustian dan Unik Hanifah Salsabila. *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. 3 vol. 1. Jurnal Islamik, 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>.
- Novi Irwan Nahar. *Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran*. 3. Ilmu Pengetahuan Sosial, 2016.
- Nurhayati S. *Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Sejarah*. Parepare: Jurnal Pendidikan Islam, 2019.

- Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. 3 ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- . *Proses Belajar Mengajar*. Edisi revisi. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Palittin Ivyentini Datu, Wihelmus Wolo, Ratna Purwanty. *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa*. vol 6 vol. no 2. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2019.
- Pat kurniati dkk. *Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka : Implikasinya Bagi Siswa dan Guru Abad 21*. Vol. 2. no 2. Jurnal citizenship virtues, 2022. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>.
- Paul B. Diedrich. *dikutip dalam Sardiman, A. M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Peprizal, Nurhan syah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*. Vol 4 vol. No 3. Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2020.
- Prensky M. *Digital Game Based Learning*. New York: Mc Graw, 2001.
- Rafika Andari. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*. vol 6 vol. No 1. Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2020.
- Rahim M A. *Penguatan Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pembelajaran Terintegrasi*. Kediri: IAIFA, 2018.
- Rameli Agam,. *Menulis Karya Ilmiah : Panduan Lengkap Menulis Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Familia, 2015.
- Robert Maribe Branch,. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Boston: MA : Springer, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Saptono A. *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 89 Jakarta*. Jakarta: Econosains Jurnal Online Ekonomi dan Pendidikan., 2016.
- Sardiman M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Septi Setiyawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Game Based Learning (m-GBL) Pada Materi Stoikiometri Larutan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015.

- Sittati Musalamah, Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha. *Pengembangan Media Pembelajaran ELearning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian*. PenSil, 2020.
- Sudirman M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo, 2006.
- Suryani, Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya, 2019.
- Syahroni dan Nurfitriyanti. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Vol. 7 (3). Jurnal Formatif, 2017.
- Wachid PratomoNadziroh, and Chairiyah. *Pengembangan Aplikasi Google Sites Sebagai Penguatan Literasi Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar*. Vol. 7. Jurnal Pekan, 2020.
- Suwardi,dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Wirdatul Fuadi. *Pengembangan Perangkat Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Aspek Sikap Spritual Dan Sikap Sosial Berorientasi Teknik Penugasan Portofolio di SMP Negeri 2 Silangkitang*. Padangsidempuan: Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023.
- Yunita Margareta Sinaga dan R soesanto. *Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar*. Tangerang: Jurnal Basicedu, 2023.
- Zahara Mustika. *Urgentitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif*. no. 1. Circuit : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro 1, 2015. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>.

## Lampiran 1

### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Angket ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Oleh karena itu, mohon kesediaan anda untuk menjawab pertanyaan dengan jujur dan benar agar penelitian ini berjalan secara baik dan optimal.

Terimakasih atas partisipasi anda dalam penelitian ini.

#### Jawaban diberi tanda ceklist (✓)

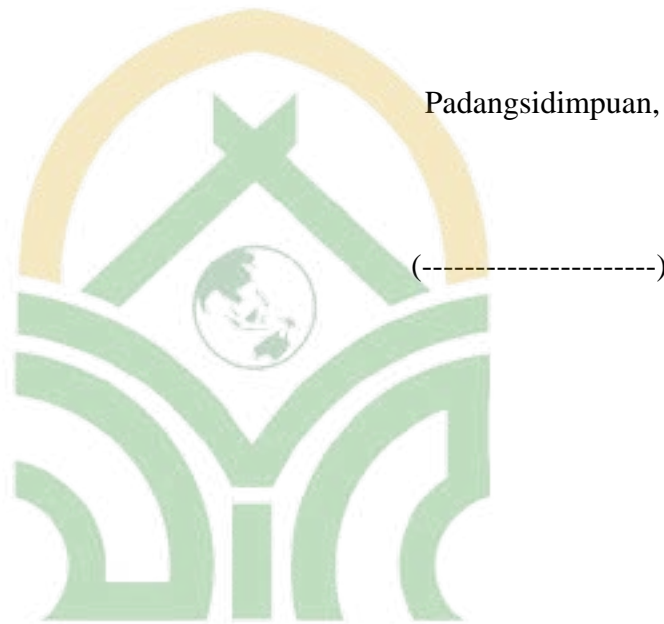
1. Abang/Kakak paling suka belajar tentang masa siapa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
  - Masa Abu Bakar Assiddiq
  - Masa Usman bin Affan
  - Masa Umar bin Kottab
  - Masa Ali bin Abitholib
2. Biasanya Abang/Kakak belajar Sejarah Kebudayaan Islam dari mana?  
*(boleh pilih lebih dari satu)*
  - Buku paket
  - Guru
  - LKS
  - Modul
  - Internet
  - Lingkungan
  - Lainnya, sebutkan : .....
3. Apakah Abang/Kakak pernah dengar tentang Wordwall?
  - Ya  Tidak
4. Apakah Abang/Kakak pernah memakai Wordwall saat belajar?
  - Ya  Tidak

5. Abang/Kakak senang tidak kalau bisa main lebih dari satu jenis permainan di Wordwall?  
( ) Ya ( ) Tidak
6. Apa saja yang Abang/Kakak ingin ada di dalam Wordwall?  
**(boleh pilih lebih dari satu)**  
( ) terdapat tulisan  
( ) terdapat gambar  
( ) terdapat suara
7. Apakah Abang/Kakak setuju kalau di Wordwall ada ringkasan materi pelajaran?  
( ) Ya ( ) Tidak
8. Apakah Abang/Kakak setuju kalau di Wordwall ada latihan soal pelajaran?  
( ) Ya ( ) Tidak
9. Kalau menjawab soal, Abang/Kakak mau nggak diberi beberapa kesempatan untuk mencoba lagi?  
( ) Ya ( ) Tidak
10. Kalau Abang/Kakak salah menjawab, mau nggak lihat jawaban yang benar?  
( ) Ya ( ) Tidak
11. Apakah Abang/Kakak suka kalau ada peringkat atau skor waktu main soal di Wordwall?  
( ) Ya ( ) Tidak
12. Permainan apa yang Abang/Kakak suka di Wordwall?  
**(boleh pilih lebih dari satu)**  
( ) *Match Up*, ( ) *Quiz/Kuis*, ( ) *Open the Box*, ( ) *Unjumble*, ( ) *Flash Card*,  
( ) *Spin the Wheel*, ( ) *Find the Match*, ( ) *Group Short*, ( ) *Missing Word*,  
( ) *Anagram*, ( ) *Wordsearch*, ( ) *Gameshow* ( ) *Quiz*, ( ) *Matching Pairs*,  
( ) *Crossword*, ( ) *Labelled Diagram*, ( ) *Random Cards*, ( ) *Hangman*,  
( ) *Flip Tiles*.
13. Tampilan Wordwall yang mana yang Abang/Kakak suka?  
**(boleh pilih lebih dari satu)**  
( ) *Classic*, ( ) *Magic* ( ) *Library*, ( ) *Corkboard*, ( ) *Clouds*, ( ) *Indigo*, ( ) *Detective*,  
( ) *Whiteboard*, ( ) *Winter*, ( ) *Azura*, ( ) *High Readability*, ( ) *Jungle*, ( ) *Primary*,

*( )Pets, ( )Hearts, ( )Spring, ( )Underwater, ( )TV Game Show, ( )Wooden desk,  
( )Space, ( )Summer, ( )Blackboard, ( )Classroom, ( )Wild West, ( )Neon,  
( )Celebration, ( )Comics, ( )Dinosaur, ( )Granita, ( )spooky, ( )Autumn,  
( )Blue and Black.*

14. Menurut Abang/Kakak, perlu nggak dibuat media pembelajaran pakai Wordwall biar belajar Sejarah Kebudayaan Islam lebih seru dan aktif?

Ya  Tidak



Padangsidimpuan, 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

### Hasil Analisis kebutuhan Siswa MIN 1 Padangsidempuan

No	Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14
1	Adzkia Fatiyya	Ali bin Abi Thalib	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Quiz	TV Game Show	Ya
2	Adzkia Saufa	Umar bin Khattab	Guru, LKS	Ya	Ya	Ya	T, G	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Open the Box	Classic	Ya
3	Aufah Nabila	Usman bin Affan	Buku Paket	Tidak	Tidak	Ya	T	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Match Up	Comics	Ya
4	Alwi Rahamsyah	Abu Bakar Ash-Shiddiq	Guru	Ya	Ya	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Quiz	Clouds	Ya
5	Andam Hafidzah	Umar bin Khattab	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T, G	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Spin the Wheel	TV Game Show	Ya
6	Dian Annisa	Ali bin Abi Thalib	Guru, LKS	Ya	Ya	Ya	T, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Wordsearch	Classic	Ya
7	Fadhilatunnisa	Ali bin Abi Thalib	Buku Paket	Ya	Tidak	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Open the Box	Clouds	Ya
8	Faris Naufal Pane	Umar bin Khattab	Guru	Ya	Ya	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Quiz	TV Game Show	Ya
9	Hafisah Ainun	Abu Bakar Ash-Shiddiq	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T, G	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Spin the Wheel	Comics	Ya
10	Hisyam Arif	Ali bin Abi Thalib	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Quiz	TV Game Show	Ya
11	Jihan Talita Ulfa	Usman bin Affan	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Wordsearch	Classic	Ya
12	Maymunah Hrp	Ali bin Abi Thalib	Guru, LKS	Ya	Ya	Ya	T, G	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Open the Box	Detective	Ya
13	Mirza Pranata	Umar bin Khattab	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Match Up	Clouds	Ya
14	Nadhira Azzahra	Ali bin Abi Thalib	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Quiz	TV Game Show	Ya
15	Naila Salsabila	Abu Bakar Ash-Shiddiq	Guru	Ya	Ya	Ya	T	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Spin the Wheel	Comics	Ya
16	Nasya Nailul Ilmi	Usman bin Affan	Buku Paket, LKS	Tidak	Tidak	Ya	T, G	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Wordsearch	Detective	Ya
17	Naziva Rahmadani	Umar bin Khattab	Guru	Ya	Ya	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Open the Box	Classic	Ya
18	Nazril Ilham	Ali bin Abi Thalib	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T, G	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Match Up	Clouds	Ya
19	Nikmah Ramadani	Umar bin Khattab	Guru, Buku Paket	Ya	Ya	Ya	T, G, S	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Quiz	TV Game Show	Ya
20	Nindi Humayro	Ali bin Abi Thalib	Guru	Ya	Ya	Ya	T, G	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Open the Box	Classic	Ya

Keterangan singkatan fitur (Q6):

T = Tulisan

G = Gambar

S = Suara

## Lampiran 2

### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Angket ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Oleh karena itu, mohon kesediaan Bapak/Ibu guru untuk menjawab pertanyaan dengan jujur dan benar agar penelitian ini berjalan secara baik dan optimal.

Terimakasih atas partisipasi anda dalam penelitian ini.

#### Jawaban diberi tanda ceklist (√)

1. Menurut Bapak/Ibu apakah materi Sejarah Kebudayaan Islam yang menarik saat pembelajaran ?
  - Masa Abu Bakar Assiddiq
  - Masa Usman bin Affan
  - Masa Umar bin Kottab
  - Masa Ali bin Abitholib
2. Apakah jenis sumber belajar yang selama ini digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
  - Buku paket
  - Guru
  - LKS
  - Modul
  - Internet
  - Lingkungan
  - Lainnya, sebutkan : .....
3. Apakah Bapak/Ibu Guru mengetahui media pembelajaran berbasis *Wordwall*?
  - Ya  Tidak
4. Apakah Bapak/Ibu Guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*?
  - Ya  Tidak
5. Apakah Bapak/Ibu Guru suka jika menggunakan lebih dari satu jenis permainan dalam sebuah media pembelajaran berbasis *Wordwall* ?
  - Ya  Tidak

6. Apa yang Bapak/Ibu Guru butuhkan dalam media pembelajaran berbasis *Wordwall*?

(jawaban boleh lebih dari satu)

terdapat tulisan

terdapat gambar

terdapat suara

7. Apakah Bapak/Ibu Guru setuju jika pada *Wordwall* terdapat ringkasan materi terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam?

Ya  Tidak

8. Apakah Bapak/Ibu Guru setuju jika terdapat *Wordwall* yang berisi latihan soal terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam?

Ya  Tidak

9. Apakah Bapak/Ibu Guru setuju jika terdapat beberapa kesempatan untuk menjawab soal dalam *Wordwall*?

Ya  Tidak

10. Apakah Bapak/Ibu Guru setuju jika jawaban anda salah maka Anda dapat melihat yang benar ?

Ya  Tidak

11. Apakah Bapak/Ibu Guru setuju jika dibuat perengkingan dalam menjawab pertanyaan ?

Ya  Tidak

12. Permainan apa yang Bapak/Ibu Guru sukai di *Wordwall* ?

**(jawaban boleh lebih dari satu)**

*Match Up*,  *Quiz/Kuis*,  *Open the Box*,  *Unjumble*,  *Flash Card*,

*Spin the Wheel*,  *Find the Match*,  *Group Short*,  *Missing Word*,

*Anagram*,  *Wordsearch*,  *Gameshow*  *Quiz*,  *Matching Pairs*,

*Crossword*,  *Labelled Diagram*,  *Random Cards*,  *Hangman*,

*Flip Tiles*.

13. Pada *Wordwall* visual style apa yang Bapak/Ibu Guru sukai ?

**(jawaban boleh lebih dari satu)**

*Classic*,  *Magic*  *Library*,  *Corkboard*,  *Clouds*,  *Indigo*,  *Detective*,

*Whiteboard*,  *Winter*,  *Azura*,  *High Readability*,  *Jungle*,  *Primary*,

*Pets*,  *Hearts*,  *Spring*,  *Underwater*,  *TV Game Show*,  *Wooden desk*,

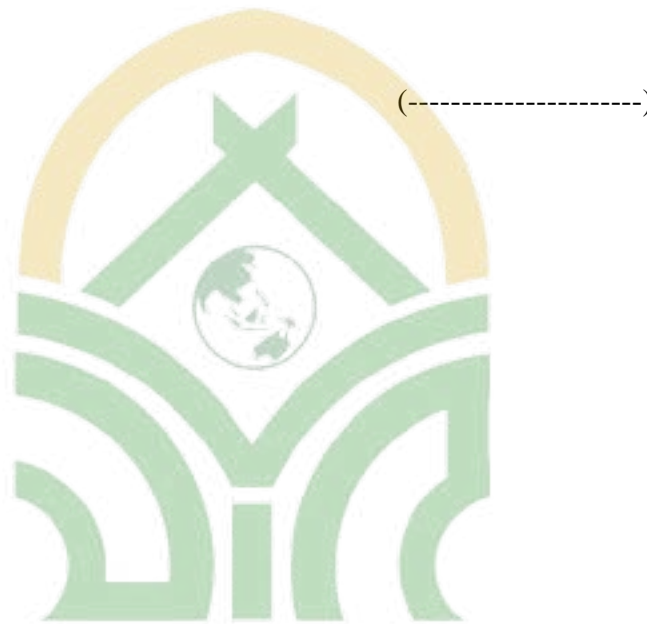
*Space*,  *Summer*,  *Blackboard*,  *Classroom*,  *Wild West*,  *Neon*,

*Celebration*,  *Comics*,  *Dinosaur*,  *Granita*,  *spooky*,  *Autumn*,  
 *Blue and Black*.

14. Menurut Bapak/Ibu Guru, apakah perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* sebagai media yang menunjang proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih aktif ?

Ya  Tidak

Padangsidimpun, 2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

**Lampiran 3**  
**ANGKET AKTIVITAS BELAJAR SISWA PRETEST DAN POSTTEST**

## ANGKET AKTIVITAS BELAJAR SISWA PRETEST

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MIN 1 Padangsidempuan

Penyusun : Roky Darma Yuda

Institusi : Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

### Petunjuk Pengisian

- Melalui angket ini siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Wordwall*
- Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Anda terhadap instrumen dengan pedoman pada “Rubik Penilaian” dengan ketentuan berikut:  
SB = Sangat Baik                      K = Kurang                      SK = Sangat Kurang  
B = Baik                                      C = Cukup
- Jika penilaian Anda adalah C, K, SK maka berilah keterangan pada kolom yang telah disediakan. (tuliskan pada bagian mana kekurangan media).

### ANGKET SISWA

Nama : .....

Kelas : Kelas V MIN 1 Padangsidempuan

#### A. Aktivitas Belajar

No	Kriteria	Skala Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	SK	
1	Saya merasa lebih termotivasi untuk membaca materi pembelajaran.						
2	saya tertarik untuk mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir.						
3	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran						
4	Saya sering berdiskusi dengan teman saat pembelajaran.						
5	saya berinteraksi aktif dengan teman di kelas						

6	Saya mudah memahami konsep penyajiannya						
7	Saya mudah bekerja sama dengan teman						
8	Saya nyaman untuk bertanya kepada guru atau teman						
9	saya bertanya selama pembelajaran.						
10	Dalam pembelajaran kelas hidup dan menyenangkan.						
11	Saya fokus dalam menyimak penjelasan guru saat pembelajaran						
12	saya lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru.						
13	saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.						
14	Saya merasa perlu membuat catatan						
15	saya menulis poin-poin penting dari pelajaran.						
16	Saya belajar mandiri di rumah						
17	Saya aktif menanggapi pendapat guru dan teman						
18	saya melatih berpikir kritis dan berani mengungkapkan pendapat.						
19	Saya percaya diri dalam mengerjakan tes secara mandiri.						
20	Latihan soal membantu saya lebih memahami pelajaran dengan baik.						
21	saya belajar sambil bermain, sehingga tidak merasa bosan.						
22	Saya bersemangat dalam mengikuti pelajaran						

23	pembelajaran menarik dan tidak membosankan.						
24	Saya senang ketika pembelajaran.						

**B. Komentar dan Saran**

No	Aspek	Komentar dan Saran

Padang Sidempuan,  
Responden,

2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

### HASIL PRETEST

No	Nama/soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total
1	Adzkie Fatiyya	3	3	3	3	3	5	5	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	80
2	Adzkie Saufa	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	80
3	Aufah Nabila	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	78
4	Alwi Rahamsyah	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	3	3	3	3	81
5	Andam Hafidzah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	84
6	Dian Annisa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
7	Fadhilatunnisa	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	82
8	Faris Naufal Pane	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
9	Hafisah Ainun	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	88
10	Hisyam Arif	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	88
11	Jihan Talita Ulfa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	77
12	Maymunah Hrp	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
13	Mirza Pranata	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
14	Nadhira Azzahra	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	79
15	Naila Salsabila	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
16	Nasya Nailul Ilmi	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
17	Naziva Rahmadani	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	83
18	Nazril Ilham	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
19	Nikmah Ramadani	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	3	3	3	79
20	Nindi Humayro	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	3	83
		62	63	66	71	72	80	78	74	75	78	84	83	85	85	85	85	92	86	88	86	85	88	83	84	1620

## ANGKET AKTIVITAS BELAJAR SISWA POSTEST

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MIN 1 Padangsidempuan

Penyusun : Roky Darma Yuda

Institusi : Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

### Petunjuk Pengisian

- Melalui angket ini siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Wordwall*
- Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Anda terhadap instrumen dengan pedoman pada “Rubik Penilaian” dengan ketentuan berikut:  
SB = Sangat Baik                      K = Kurang                      SK = Sangat Kurang  
B = Baik                                      C = Cukup
- Jika penilaian Anda adalah C, K, SK maka berilah keterangan pada kolom yang telah disediakan. (tuliskan pada bagian mana kekurangan media).

### ANGKET SISWA

Nama : .....

Kelas : Kelas V MIN 1 Padangsidempuan

### C. Aktivitas Belajar

No	Kriteria	Skala Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	SK	
1	Saya merasa lebih termotivasi untuk membaca materi sebelum pembelajaran setelah menggunakan <i>Wordwall</i> .						
2	<i>Wordwall</i> membuat saya lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir.						
3	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan <i>Wordwall</i> dibandingkan metode						

	Konvensional						
4	Saya menjadi lebih sering berdiskusi dengan teman saat menggunakan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran.						
5	Fitur dalam <i>Wordwall</i> membantu saya berinteraksi lebih aktif dengan teman di kelas						
6	Saya merasa lebih mudah memahami konsep sulit karena penyajiannya melalui <i>Wordwall</i> .						
7	Saya lebih mudah bekerja sama dengan teman saat kegiatan pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> .						
8	Saya merasa lebih nyaman untuk bertanya kepada guru atau teman setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .						
9	Penggunaan <i>Wordwall</i> meningkatkan jumlah pertanyaan yang saya ajukan selama pembelajaran.						
10	Penggunaan <i>Wordwall</i> membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.						
11	Saya lebih fokus dalam menyimak penjelasan guru saat pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> .						
12	<i>Wordwall</i> membuat saya lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru.						
13	<i>Wordwall</i> membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.						
14	Saya tetap merasa perlu membuat catatan setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .						
15	<i>Wordwall</i> membantu saya dalam menulis poin-poin penting dari pelajaran.						

16	Saya termotivasi untuk belajar mandiri di rumah setelah menggunakan <i>Wordwall</i> di kelas.						
17	Saya lebih aktif menanggapi pendapat guru dan teman setelah menggunakan <i>Wordwall</i> .						
18	<i>Wordwall</i> membantu saya dalam melatih berpikir kritis dan berani mengungkapkan pendapat.						
19	Saya merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan tes secara mandiri setelah belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .						
20	Latihan soal dalam <i>Wordwall</i> membantu saya lebih memahami materi pelajaran dengan baik.						
21	<i>Wordwall</i> membantu saya belajar sambil bermain, sehingga tidak merasa bosan.						
22	Saya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran saat menggunakan <i>Wordwall</i> .						
23	Penggunaan <i>Wordwall</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.						
24	Saya merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media seperti <i>Wordwall</i> .						

#### D. Komentar dan Saran

No	Aspek	Komentar dan Saran

Padang Sidempuan,  
Responden,

2025

.....

## HASIL POSTEST

No	Nama/soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	total	
1	Adzkia Fatiyya	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	107
2	Adzkia Saufa	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	108
3	Aufah Nabila	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	5	5	5	106
4	Alwi Rahamsyah	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	5	102
5	Andam Hafidzah	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	102
6	Dian Annisa	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	106
7	Fadhilatunnisa	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	103
8	Faris Naufal Pane	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5	106
9	Hafisah Ainun	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	102
10	Hisyam Arif	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	101
11	Jihan Talita Ulfa	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	102
12	Maymunah Hrp	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	103
13	Mirza Pranata	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	104
14	Nadhira Azzahra	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	103
15	Naila Salsabila	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	103
16	Nasya Nailul Ilmi	5	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	103
17	Naziva Rahmadani	4	5	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	104
18	Nazril Ilham	5	5	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	104
19	Nikmah Ramadani	5	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	104
20	Nindi Humayro	5	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	104
		92	92	87	86	83	83	82	83	84	99	99	81	83	85	85	80	80	83	80	82	87	84	98	99	2077	

## Lampiran 4

### LEMBAR VALIDASI

#### Daftar Validator

No	Nama	Profesi	Keterangan
1	Prof. Dr. Erawadi, M.Ag.	Dosen Pascasarjana UIN Syahada	Ahli Materi
2	Dr. Hamka, Hum	Dosen Pascasarjana UIN Syahada	Ahli media

#### ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MIN 1 Padangsidempuan

Penyusun : Roky Darma Yuda

Institusi : Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat, sehubungan dengan tersedianya media pembelajaran berbasis *Wordwall*, maka dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan respons berupa penilaian terhadap media tersebut. Respons penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan agar media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* tersebut dapat direvisi untuk mencapai kualitas yang baik.

#### Petunjuk Pengisian

1. Mohon memberikan tanda cek lis (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media ini.
2. Mohon mengisi semua tabel penilaian yang tersedia.
3. Tanda cek lis (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas/Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 76%-100% media sesuai dengan pernyataan	4

B	Baik/Sesuai.Jelas/Benar (sesuai pernyataan)	Jika 51%-75% media sesuai dengan pernyataan	3
K	Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas/Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 26%-50% media sesuai dengan pernyataan	2
SK	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1%-25% media sesuai dengan pernyataan	1

### A. Penilaian Materi

No	Kriteria	Skala Penilaian			
		SB	B	K	SK
<b>Kesesuaian Materi</b>					
1	Cakupan dan kedalaman materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)				
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator pembelajaran				
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran				
4	Kesesuaian materi dengan permainan <i>Wordwall</i>				
5	Kelengkapan materi yang disajikan				
6	Materi disajikan lebih efektif				
7	Pemberian contoh dalam memperjelas Materi				
<b>Kemanfaatan</b>					
8	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran.				
9	Dapat digunakan untuk belajar mandiri				
10	Dapat meningkatkan aktivitas belajar				
11	Dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis				
12	Dapat meningkatkan pemahaman siswa				
<b>Penyajian</b>					
13	Penyajian materi dalam <i>Wordwall</i> relevan dengan kebutuhan belajar siswa				
14	Media <i>Wordwall</i> mudah difahami				
15	Soal dan aktivitas dalam media sesuai dengan Sejarah Kebudayaan Islam				

## B. Komentar dan Saran

No	Aspek	Komentar dan Saran

Padang Sidempuan,  
Ahli Materi,

2025

**Prof. Dr. Erawadi, M.Ag**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## Lampiran 5

### ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Kebudayaan Siswa MIN 1 Padangsidempuan

Penyusun : Roky Darma Yuda

Institusi : Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat, sehubungan dengan tersedianya media pembelajaran berbasis *Wordwall*, maka dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan respons berupa penilaian terhadap media tersebut. Respons penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan agar media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Wordwall* tersebut dapat direvisi untuk mencapai kualitas yang baik.

#### Petunjuk Pengisian

1. Mohon memberikan tanda cek lis (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media ini.
2. Mohon mengisi semua tabel penilaian yang tersedia.
3. Tanda cek lis (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas/Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 76%-100% media sesuai dengan pernyataan	4
B	Baik/Sesuai.Jelas/Benar (sesuai pernyataan)	Jika 51%-75% media sesuai dengan pernyataan	3
K	Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas/Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 26%-50% media sesuai dengan pernyataan	2
SK	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1%-25% media sesuai dengan pernyataan	1

## A. Penilaian Media

No	Kriteria	Skala Penilaian			
		SB	B	K	SK
<b>Tampilan Media <i>Wordwall</i></b>					
1	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sudah sesuai dengan Sejarah Kebudayaan Islam				
2	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Waktu respon dalam menjalankan fitur dan aktivitas pembelajaran cukup cepat dan tidak mengalami lag.				
4	Media ini kompatibel dengan berbagai browser dan 35system operasi tanpa mengalami kendala teknis yang signifikan.				
5	Media yang disajikan sudah lengkap				
6	Tampilan medi <i>wordwall</i> yang bervariasi				
<b>Kesesuaian Media <i>Wordwall</i></b>					
7	Kesesuaian media pembelajaran <i>Wordwall</i> dengan materi				
8	Media <i>Wordwall</i> memiliki tampilan yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.				
9	Ukuran teks, ikon, dan tombol dalam media mudah dibaca dan digunakan oleh siswa				
10	Tata letak elemen dalam media tertata dengan baik sehingga memudahkan siswa memahami informasi.				
11	Penggunaan gambar, animasi, dan ilustrasi dalam media membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.				
<b>Kemanfaatan</b>					
11	media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> sesuai dengan karakter siswa				
12	Mampu memberikan pengalaman belajar siswa				
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran				
14	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar				
15	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dapat digunakan dalam belajar mandiri				

**B. Komentar dan Saran**

No	Aspek	Komentar dan Saran

Padangsidempuan,  
Ahli Media,

2025

**Dr. Hamka, Hum.**  
**NIP 19840815 200912 1 005**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 6

DDOKUMENTASI











PADANGSIDIMPUAN



SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

**Lampiran 7**

**Barcode Media Wordwall**



[https://docs.google.com/document/d/1ks65EfuZ19INRSnNWFNpRNRRHNJw\\_ISbefJUmr\\_rzpJU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1ks65EfuZ19INRSnNWFNpRNRRHNJw_ISbefJUmr_rzpJU/edit?usp=sharing)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. IDENTITAS DIRI

Nama : Roky Darma Yuda

Fakultas/Jurusan : FTIK/ PAI

Nim : 18 201 00168

Tempat/Tanggal Lahir : Padangsidimpuan, 11 Oktober 1999

Alamat : Silandit Jl. H. Abdul Gani Siregar

### B. NAMA ORANG TUA

Ayah : Surya Darma

Ibu : Yuni Laila Siregar

Alamat : Silandit Jl. H. Abdul Gani Siregar

### C. RIWAYAT PENDIDIKAN

a. Sekolah Dasar (SD) Padangmatinggi 1201001 2012.

b. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Nurul 'ilmi  
Padangsidimpuan 2015.

c. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Padangsidimpuan 2018.

d. UIN SYAHADA Jurusan Pendidikan Agama Islam 2023.