

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MAN Seluma Kab. Seluma Provinsi Bengkulu

Desi Wulandari¹, Andang Sunarto², Husnul Bahri³

¹²³UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

¹desiwulandarinuna@gmail.com

²andang99@gmail.com

³irhablunsuh@gmail.com

Abstract

The type of research used in this study is quantitative research, the research instrument used is a questionnaire, the data analysis technique used is descriptive statistics, basic assumption tests, classical assumption tests, and hypothesis tests using simple linear regression and multiple linear regression, t-test and F-test. Research results (1) The development in the study is interactive learning media based on wordwalls in learning the Al-Qur'an Hadith of class X students of MAN 1 Seluma. The process of interactive learning media based on wordwall uses the type of research and development (R&D) with a model developed by Thiagaranja, namely the 4-D model and modified into 3-D, namely define, design, and develop. The development of learning media based on animated videos after being validated by 3 expert validators, namely media experts, material experts and subject teachers with the results "very valid" to be developed. (2) The practicality of interactive learning media based on wordwalls in the Al Qur'an Hadith subject for class X students of MAN 1 Seluma was stated to be very practical by students at the madrasah which can be seen from the student response test with an average percentage of 94.22% and falls into the criteria "very practical". (3) The effectiveness of interactive learning media based on wordwalls is stated to be effective for use in the learning process. This is evidenced by the interest in learning and the perception of users of learning media. Evidence of learning outcomes can be seen from the results of the pretest before using the media with an average of 71.85. The results of the posttest after using the media obtained.

Keywords: Interactive Learning Media; Wordwall; Al-Qur'an Hadith; Learning Interest; MAN Seluma; Bengkulu Province;

How to cite this article:

Daraqthuni. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MAN Seluma Kab. Seluma Provinsi Bengkulu. Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 9(2), 256-265.

Received: 8/19/2024

Revised: 11/17/2024

Accepted: 12/7/2024

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidang. Sehingga, sudah menjadi keharusan pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat. Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang baik biasanya bisa dilihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa.

Suatu proses belajar mengajar terdapat pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini guru berperan penting untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan dari pendidik. Namun kenyataannya, saat ini peran pendidik sering dilupakan karena seorang pendidik tidak hanya cukup dengan penguasaan materi, tetapi seseorang pendidik harus memiliki kreatifitas dalam melakukan pembelajaran, yaitu seorang pendidik harus mempunyai karya yang inovatif, kreatif, dan bervariasi dalam melakukan proses pembelajaran. Pendidik tidak hanya mampu menguasai materi tetapi pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang menyenangkan.

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Jadi, media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari. Media yang digunakan bervariasi yang sedapat mungkin mencakup keteladanan, fasilitas niai, dan pengembangan soft skill (antara lain berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi efektif, dan dapat mengatasi masalah). Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan, pada saat ini yang digunakan yaitu media wordwall. Media Wordwall bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memiliki dampak cukup efektif bagi peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk menerapkan media yang efektif supaya peserta didik tidak mudah bosan saat mengikuti

pembelajaran. Bukan hanya media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar tetapi minat belajar yang dimiliki peserta didik juga mempengaruhi belajar. Dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda antar kelas yang satu ke kelas yang lain, dengan demikian dituntut adanya kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan berbagai macam media pembelajaran semakin baik media tersebut maka semakin efektif pula pencapaian tujuan.

Penelitian ini digagas sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall. Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik pada siswa. Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi.

Media pembelajaran ini juga dapat diartikan website aplikasi yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, wordwall dipilih karena memiliki banyak kelebihan di antaranya adalah banyak jenis permainan yang bisa digunakan seperti kuis (quis), teka-teki silang (crossword), mencari padanan (find the match), roda acak (random wheels), benar atau salah (true or false) dan lain sebagainya. Ada pula fitur evaluasi pembelajaran berupa leaderboard dan dapat melihat kesalahan dari setiap soal yang dikerjakan oleh siswa, serta terdapat nilai presentase untuk mengetahui soal yang tersulit hingga soal yang termudah.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti yang dilaksanakan pada hari kamis 15 November 2023 di MAN Seluma Provinsi Bengkulu, Ibu Wita Julianti selaku guru Al-Qur'an Hadist mengatakan, bahwa kesulitan siswa ketika memahami materi tentang kuantitas dan kualitas hadits. Kemudian dari segi minat belajar, para siswa cenderung bermalas-malasan apalagi jika pembahasan materinya tentang ayat-ayat dan hadist-hadist. Kesulitan siswa dianalisis untuk mengetahui kemampuan yang sudah dan belum dikuasai pada materi kuantitas dan kualitas hadits.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung suka kepada sesuatu yang menyenangkan dan terlihat baru. Kegiatan proses pembelajaran seperti itu belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keaktifan dan keterampilan dalam belajar. Selain itu, minat siswa dalam belajar masih kurang karena kurang tertarik dengan media pembelajaran yang masih sederhana yang di terapkan oleh guru tersebut. Sehingga peneliti ingin menerapkan media wordwall di kelas agar dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terutama mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.

METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keektifan produk tersebut. Amir Hamzah penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan

untuk menguji teori. Sedangkan mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif asosiatif. Kuantitatif asosiatif yaitu penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antar dua variabel atau lebih. Hubungan yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MAN Seluma Provinsi Bengkulu

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju membuat dunia Pendidikan juga ikut berkembang mengikuti alur perkembangan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Tujuan media pembelajaran sendiri yakni untuk memfasilitasi komunikasi pada pembelajaran. Menurut Dawyer dalam Nunik mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Disamping itu juga kebutuhan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran. Menurut Fitriana Sartika dalam jurnalnya menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, sangat membantu dan mempercepat proses pembelajaran, karena siswa akan lebih aktif berinteraksi dengan media pembelajaran, dan penggunaan media juga dapat mengaktifkan lebih dari satu indera siswa.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk game pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk video yang di upload ke situs yang kemudian diaplikasikan ke handphone dengan bantuan QRcode yang akan memudahkan dalam penggunaannya. Pada produk pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagaranja namun dimodifikasi menjadi 3D. Model pengembangan 3D ini terdiri dari define (pendefinisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan). Pemilihan model pengembangan 4D mengacu pada alasan bahwa tahapan tersebut lebih urut dan jelas.

Tahap pertama dalam pengembangan ini yakni melakukan analisis kebutuhan. Dari analisis tersebut peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa aspek kebutuhan yaitu aspek pengetahuan. Selanjutnya peneliti melakukan analisis peserta didik untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik dengan media yang akan dikembangkan. Selanjutnya peneliti melakukan

analisis konsep tahap ini peneliti menyusun konsep untuk mengidentifikasi, sumber belajar dan menggabungkan konsep strategi pembelajaran dengan materi pokok yang diberikan kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran. Berikutnya peneliti melakukan analisis capaian pembelajaran dan indikator pembelajaran yang akan dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Analisis tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall.

Tahap yang kedua mendesain produk media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis. Hal pertama yang dilakukan yaitu penyusunan materi kemudian pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan pada tahap ini akan dibuat storyboard untuk merancang media pembelajaran. Peneliti memilih media yang paling relevan untuk digunakan guna menyampaikan informasi tentang materi Al-Qur'an Hadits sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya Achmad Munib dan Nugroho Budi Utomo. Peneliti melakukan perancangan dengan menentukan penyajian materi dan menentukan desain media pembelajaran animasi. Setelah semua telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah memproduksi media pembelajaran berbasis game pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan aplikasi adobe premiere dan adobe After Effect. Desain dibuat dengan materi yang terdapat di kelas X MA, media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk game pembelajaran yang diupload melalui situs website google sites yang kemudian dimasukkan kedalam QRcode untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses wordwall tersebut.

Tahap ketiga yakni pengembangan, media pembelajaran ini didesain menggunakan aplikasi adobe premier dan adobe after effect. Pada tahap ini dimulai melakukan produksi dengan berpedoman pada flowchart dan storyboard media pembelajaran yang sudah dirancang. Flowchart merupakan alur program rancangan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dimulai dari pembukaan, isi hingga penutupan sesuai dengan media yang dirancang.

Selanjutnya proses editing setelah membuat storyboard yang didalamnya terdapat desain isi media pembelajaran yaitu pembukaan, doa belajar, tujuan pembelajaran, peta konsep, penjelasan materi, rangkuman, pertanyaan dan penutup. Proses editing dilakukan setelah semua proses diatas telah dilaksanakan, pada tahap pengembangan ini juga dilakukan validasi ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, produk awal yang dikembangkan selanjutnya dilakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan Hamidi,dkk dalam penelitiannya melakukan validasi setelah produk selesai dengan memberikan angket ahli pada setiap bidangnya.

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media dengan jumlah skor 43 dan skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan 86%, dan masuk kategori "Sangat valid", Sedangkan penilaian oleh ahli materi dengan jumlah skor 48 dan skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan 96%, dan masuk kategori "Sangat valid". Hasil validasi oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits memperoleh skor 72 dan skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan 96% maka masuk kedalam kategori "Sangat valid". Data tersebut diperoleh dari data kuantitatif yang meliputi angket penilaian dan kualitatif yang meliputi kritik dan saran dari para validator yang akan dilakukan revisi untuk perbaikan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iskandar Zulkarnain dalam tesisnya dengan hasil penelitian dan pengembangan yang dikembangkan dalam bentuk game pembelajaran setelah melalui validasi dan uji coba, maka media ini dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Arab khususnya materi jam. Selain penelitian Iskandar Zulkarnain masih ada yang sejalan dengan penelitian yang peneliti adakan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan Hamidi,dkk. Dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis wordwall Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah, dan hasil.

Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MAN Seluma Provinsi Bengkulu

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall oleh respon siswa dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal ketika media digunakan. Melalui uji kelompok kecil diharapkan tidak ada masalah yang mendasar ketika media pembelajaran interaktif berbasis wordwall digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil skor total sebesar 405 dan skor maksimal sebesar 450 dengan persentase 90%, dan masuk kedalam kategori "sangat praktis". Pada uji coba ini peneliti mendapat kekurangan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dan selanjutnya dilakukan revisi dengan memperbaiki kekurangan tersebut.

Setelah dilakukan revisi dan perbaikan untuk proses penyempurnaan produk maka selanjutnya dilakukan u uji coba kelompok besar, memperoleh jumlah skor total sebesar 1484 dan skor maksimal sebesar 1575 dengan persentase sebesar 94,22 % hasil tersebut masuk dalam kriteria penilaian sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan sebagai media pembelajaran Al Qur'an Hadist karena media tersebut sangat menarik bagi peserta didik Kelas X.

Hal ini Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iskandar Zulkarnain produk media Wordwall di uji coba dilapangan melalui 2 tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dengan menggunakan porsentasi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dan hasil penelitian tersebut dinyatakan sangat praktis. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall pada pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam.

Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MAN Seluma Provinsi Bengkulu

Media pembelajaran yang efektif didapatkan dengan beberapa tahap pengembangan, tahap pertama pengembangan ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Dari analisis kebutuhan maka diketahui bahwa Peneliti menguraikan analisis kebutuhan terdapat dua aspek yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Selanjutnya Peneliti menguraikan bahwa dalam menentukan CP pada penelitian ini berdasarkan aspek meningkatkan minat belajar peserta didik, berikutnya peneliti penyusunan sistematika

bahan ajar berdasarkan kebutuhan yang belum dipenuhi, setelah itu peneliti mengumpulkan sumber belajar dari berbagai jurnal internet dan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall.

Selanjutnya tahap kedua mendesain produk media pembelajaran dengan perbaikan format yang lebih lengkap dari media pembelajaran sebelumnya, dilakukan perbaikan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan. Seperti dalam penelitian sebelumnya oleh Badri Munawar, Ade Farid Hasyim dan Minhatul Ma'arif.

Peneliti melakukan perbaikan dari segi peta konsep point-point yang lebih mendetail dijabarkan, bagian warna yang lebih bervariasi, menambahkan gambar dan animasi sesuai untuk menjelaskan materi tentunya dengan berdasarkan kebutuhan KI dan KD, serta perbaikan tugas aktivitas siswa yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. dan perbaikan evaluasi referensi dan biodata pengembangan. Pembuatan bahan ajar ini menggunakan aplikasi Canva Pro.

Tahap ketiga yaitu pengembangan media pembelajaran ini yang di desain menggunakan wordwall Pada tahap desain perlu perancangan desain dimulai dengan penemuan gambar pada cover agar terlihat menarik perhatian peserta didik, selanjutnya terdapat referensi yang berisikan sumber-sumber buku dan jurnal referensi. Kemudian perancangan pada bahan ajar yang tercantum 4 menu yaitu kompetensi, tujuan, isi materi, aktivitas siswa, rangkuman, evaluasi. Menu kompetensi berisikan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 hal ini dilakukan peneliti agar media yang dikembangkan dapat layak digunakan sesuai dengan kurikulum 2013.

Produk awal kemudian setelah media pembelajaran interaktif berbasis wordwall selesai dikembangkan sesuai dengan perencanaan selanjutnya dilakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan menurut beberapa pakar ahli yaitu ahli media, ahli materi dan guru Al Qur'an hadist. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Syafrimen Syafril dkk. Pada penelitiannya mengadakan tahapan validasi setelah produk selesai dengan menerapkan ahli di setiap bidangnya.

Validasi media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dilakukan dari kalangan dosen di kalangan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, pendidik dari MAN Seluma. Berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 88,6% dan dinyatakan sangat layak dan dilakukan revisi kecil. Dan hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,3% dan dinyatakan sangat layak dan dilakukan revisi kecil. Serta penilaian guru Al Qur'an Hadist dinyatakan sangat layak dan dilakukan revisi kecil dengan persentase sebesar 86,2%. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif yang meliputi kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan terhadap perbaikan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Adri, dkk.

Data kualitatif merupakan instrumen berupa saran dan kritik yang digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis wordwall yang dikembangkan. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan M. Riyo Agung Kurnia, dkk bahwa dalam pembuatan instrumen dipergunakan untuk memperoleh

informasi mengenai kebutuhan produk yang akan dikembangkan yang disebarakan kepada responden.

Data kuantitatif dianalisis dengan perhitungan nilai rata-rata dari angket yang berupa skala penilaian 1, 2, 3, 4, 5. Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan dari para tim ahli, seperti ahli media yaitu mengenai sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada materi, sesuaikan dengan perkembangan informasi, menyarankan menggunakan bahasa ISO atau bahasa komunikatif dalam penulisan media pembelajaran. Sedangkan masukan dari ahli materi adalah perlu ditambahkan petunjuk penggunaan media pembelajaran, perlu ditambahkan petunjuk sintak implementasi wordwall, dan sumber dokumen gambar perlu dicantumkan.

Masukan dari guru Al-Qur'an Hadist adalah perlu ditambahkan petunjuk penggunaan media pembelajaran, tugas diskusi peserta didik dibuat juga wordwal, perlu ditambahkan tugas di kegiatan Aktivitas siswa sertakan diskusi kaitkan dengan kehidupan sehari-hari, dan pada aktivitas siswa harus disertai instruksi yang jelas. Selain oleh para ahli produk media pembelajaran interaktif berbasis wordwall juga akan diberikan tanggapan respon peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan yang menyatakan "sangat menarik" dengan perolehan persentase sebesar 84.6%. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis wordwall sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran serta sangat menarik sehingga peserta didik senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall. Kemudian merevisi hasil uji coba produk berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap media pembelajaran interaktif berbasis wordwall yaitu media pembelajaran interaktif berbasis wordwall diaplikasikan menggunakan smartphone atau laptop sehingga dapat memperbesar dan memperkecil ukuran dengan mudah dan berharap media pembelajaran interaktif berbasis wordwall ini tersedia di sekolah.

Peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis wordwall sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian media pembelajaran interaktif berbasis wordwall sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas X di MAN Seluma.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan terbukti dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan interaktif berbasis wordwall yang menampilkan point-point materi dan gambar-gambar serta kegiatan aktivitas siswa yang menarik sehingga meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik sehingga memberikan nilai lebih daripada buku paket, selain itu media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam bentuk elektronik memungkinkan media pembelajaran dapat digunakan secara luas tanpa terpaku waktu penggunaan.

Guru Al Qur'an Hadist dengan mudah menggunakan media pembelajaran ini. Hal ini ditunjukan dengan penilaian kelayakan produk yang diperoleh hasil ini sejalan dengan pernyataan wita jualianti, dkk bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall siswa dapat mengaksesnya tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Sehingga, dapat memudahkan siswa dalam mempelajarinya serta mampu

menjadi dorongan motivasi belajar siswa melalui suasana yang tidak membuat siswa jenuh melainkan dapat menjadikan siswa lebih senang dalam mengikuti Pelajaran.

Perbedaan Sebelum Media Interaktif Berbasis Wordwall Dikembangkan Dengan Media Interaktif Berbasis Wordwall Setelah Dikembangkan

Berdasarkan perolehan rata-rata (mean) peserta didik sebelum menggunakan Hasil perolehan pretest dan posttest penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall sebesar 70.14, sedangkan perolehan rata-rata (mean) siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall sebesar 81.88. Dalam hal ini dapat dinyatakan perbedaan rata-rata sebesar 11.74. Angka ini berasal dari hasil belajar sebelum media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dikembangkan dan sesudah media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dikembangkan. Jika dipaparkan dalam bentuk angka maka $70.14 - 81.88 = -11.74$. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 11.74 dari rata-rata sebelum media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dikembangkan.

Produk media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dinilai keefektifannya. Keefektifan produk dilakukan dengan evaluasi pretest dan posttest. Produk media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dinyatakan efektif untuk meningkatkan minat belajar dengan berdasarkan berdasarkan hasil analisis SPSS thitung adalah 8,685 atau dimaknai positif yakni 8,685 sedangkan ttabel 2,045 (lihat Titik Persentase Distribusi t), sehingga diperoleh thitung > ttabel ($8,685 > 2,032$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji coba lapangan dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall yang dikembangkan oleh peneliti lebih baik secara signifikan daripada media pembelajaran sebelumnya dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan dalam penelitian adalah media pembelajaran interaktif berbasis wordwall pada pembelajaran Al Qur'an Hadist siswa kelas X MAN Seluma. Proses media pembelajaran interaktif berbasis wordwall menggunakan jenis penelitian research and development (R&D) dengan model yang dikembangkan oleh Thiagaranja yakni model 4-D dan dimodifikasi menjadi 3-D yaitu define (pendefinisian), design (perencanaan), dan develop (pengembangan). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi setelah divalidasi oleh 3 validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran dengan hasil "sangat valid" untuk dikembangkan. karena produk media pembelajaran terbukti dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist siswa kelas X MAN Seluma dinyatakan sangat praktis oleh siswa di madrasah yang dapat dilihat dari uji respon pesertanya dengan perolehan rata-rata persentasenya sebesar 94,22% dan masuk dalam kriteria "sangat praktis", dapat digunakan tanpa perbaikan sebagai media pembelajaran Al Qur'an Hadist karena media tersebut sangat menarik bagi peserta didik Kelas X.

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan minat belajar dan

persepsi pengguna media pembelajaran serta penyebaran angket kembali setelah uji coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dikembangkan.

Perbedaan sebelum media interaktif berbasis wordwall dikembangkan dengan media interaktif berbasis wordwall setelah dikembangkan. perolehan hasil belajar pretest dan posttest penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall sebesar 70.14, sedangkan perolehan rata-rata siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall sebesar 81.88. Dalam hal ini dapat dinyatakan perbedaan yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa sebesar 11.74 setelah dikembangkan media interaktif berbasis wordwall.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri Dkk, Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan Multikultural Untuk Membentuk Sikap Moderasi Beragama Siswa SMAN 1 Nagajuang Mandailing Natal, Wahana Didaktika Jurnal Terakreditasi, Issn: 2621-4075, H.83.
- M. Riyo Agung Kurnia, Dkk, Studi Respon Siswa Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Chemo-Entrepreneurship Berbentuk Aplikasi Android, Jurnal Kependidikan Kimia, Vol.10, No.1, Juni 2022, H. 13.
- Moch.Iqbal. Tadbir : Jurnal studi Manajemen Pendidik, 32 (2019) h. 176.
- Munib and Utomo, "Development of 2D Animation Learning Media Akhlakul Karimah Materials (Ukhuwah and Husnudzon)."
- Ningtia, M. W., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. 10.
- Nugrahini, R. W., & Margunani, M. (2015). The Effect of Family Environment and Internet Usage on Learning Motivation. Jurnal Dinamika Pendidikan Unnes, 10(2), 166–175
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Risa Nur Sa'adah and Wahyu, "Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif," Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2020.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.
- Zulkarnain, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Mtsn 2 Bima" Hamidi et al, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah."