

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM KELAS V DI SDN 19 KAMPUNG JAWA KOTA SOLOK**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan *Strata Satu (S1)*



Oleh:

**FIQRI RAHMAD ZEDA**  
183291756

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**DEPARTEMEN ILMU AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL*  
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
KELAS V DI SDN 19 KAMPUNG JAWA**

**Nama** : FIQRI RAHMAD ZEDA  
**NIM/TM** : 18329175/18  
**ProgramStudi** : Pendidikan Keagamaan Islam  
**Departemen** : Ilmu Agama Islam  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

**Padang, November 2022**

**Mengetahui,  
Kepala Departemen,**



**Dr. Wirdati, M.Ag  
NIP. 19750204 200801 2 006**

**Disetujui oleh,  
Pembimbing,**



**Dr. Indah Muliati, M.Ag  
NIP. 19790415 200912 2 001**


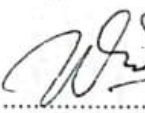

## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Ilmu Agama Islam  
Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada Hari Jum'at, Tanggal 19 Agustus 2022

Dengan judul  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *WORDWALL* PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
KELAS V DI SDN 19 KAMPUNG JAWA KOTA SOLOK**

Nama : Fiqri Rahmad Zeda  
NIM/ TM : 18329175/2018  
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Islam  
Departemen : Ilmu Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Sosial

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Indah Muliati, M.Ag	1. 
2. Anggota	: Dr. Wirdati, M.Ag	2. 
3. Anggota	: Sulaiman, S.PdI, M.Pd	3. 

Mengetahui,  
Dekan FIS UNP

  
  
Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum  
NIP. 19610218 19840 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fiqri Rahmad Zeda  
NIM : 18329175  
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Islam  
Departemen : Ilmu Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Sosial  
Program : Srata satu (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok**" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang benar. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya siap diproses dan menerima saksi akademis atau hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di universitas negeri padang ataupun masyarakat dan Negara

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 8 Agustus 2022

Saya yang menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a red and white 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '10000'. The serial number 'B2FE3AUX906631983' is visible at the bottom of the stamp.

Fiqri Rahmad Zeda

NIM. 18329175

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok. Penelitian ini menggunakan metode *Research and development* dengan model 4D. Sumber data diambil dari siswa kelas V yang berjumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara dan angket penelitian. Sedangkan teknik analisis data yang penulis gunakan ialah analisis kevalidan media, analisis kepraktisan media, dan analisis keefektifan media. Secara keseluruhan hasil dari penelitian ini menunjukkan; **Pertama**, Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan hasil persentase sebesar 80%, kemudian hasil validasi yang dilakukan ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 76%, dan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 71% yang berarti media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi mengenal rasul-rasul Allah SWT valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa. **Kedua**, berdasarkan hasil praktikalitas yang dilakukan dengan meminta respon guru dan peserta didik yang melihat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Nilai praktikalitas yang didapatkan adalah sebesar 78% untuk respon guru dan 97,95% untuk respon dari peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. **Ketiga**, hasil uji efektifitas dilakukan dengan meminta respon peserta didik dan dengan melihat penambahan pemahaman peserta didik melalui analisa nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil yang didapat dari angket respon peserta didik adalah sebesar 98,39% dan hasil *pretest* dan *posttest* juga menunjukkan peningkatan terhadap pemahaman materi pembelajaran peserta didik dengan nilai *N-Gain* 0,61 dalam kategori peningkatan sedang, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi mengenal rasul-rasul Allah SWT di kelas V SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok dinyatakan efektif.

**Kata kunci:** , Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran, *wordwall*

## **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to develop a wordwall-based learning media in the subject of Islamic Religious Education class V at SDN 19 Kampung Jawa, Solok City. This research uses Research and development method with 4D model. Sources of data were taken from class V students, totaling 14 people. Data collection techniques used are interviews and research questionnaires. While the data analysis techniques that the author uses are media validity analysis, media practicality analysis, and media effectiveness analysis. Overall the results of this study show; **First**, based on the results of validation carried out by material experts, the percentage results are 80%, then the results of validation carried out by linguists get a percentage of 76%, and the results of validation carried out by media experts get a percentage of 71% which means that wordwall-based learning media in the material to know the apostles of Allah SWT is valid and worthy to be tested on students. **Second**, based on the results of practicality carried out by asking for responses from teachers and students who saw the use of wordwall-based interactive learning media. The practicality value obtained is 78% for the teacher's response and 97.95% for the student's response. These results indicate that wordwall-based interactive learning media is very practical to use in learning. **Third**, the results of the effectiveness test are carried out by asking for student responses and by looking at the increase in student understanding through analysis of pretest and posttest scores. The results obtained from the student response questionnaire were 98.39% and the results of the pretest and posttest also showed an increase in the understanding of students' learning materials with an N-Gain value of 0.61 in the medium increase category, meaning that the use of wordwall-based learning media in familiarizing materials Allah's Apostles in class V of SDN 19 Kampung Jawa, Solok City were declared effective.*

*Keywords: Islamic Religious Education, learning media, wordwall*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* *rabbi'l'alam*, puji dan syukur penulis ucapkan atas segala kenikmatan, kesehatan dan keberkahan yang diberikan oleh Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V DI SDN 19 KAMPUNG JAWA KOTA SOLOK”** sebagai salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Keagamaan Islam, Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Paling Istimewa penulis ucapkan terima kasih kepada keguda orang tua penulis yaitu Bapak Darismed, S.E dan Ibu Zurtina Elya, S.Pd serta Fauzi Rahmad Zeda, Fadli Rahmad Zeda, Fitria Rahmad Zeda, dan Fariz Rahmad Zeda selaku adik penulis yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat, kesabaran, nasehat dan hiburan yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Proses penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan nasehat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.,D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, beserta staf dan karyawan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan.
3. Ibu Dr. Wirdati, M.Ag, selaku Kepala Departemen Ilmu Agama Islam. Bapak Rengga Satria, M.A,Pd selaku Sekretaris Departemen Ilmu Agama Islam seluruh Staf dan Tata Usaha Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu

Sosial, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi dan memudahkan pengurusan surat-surat untuk penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Nurjanah, S.H, MA.Hk. selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) penulis yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penulis mebgikuti perkuliahan di Jurusan Ilmu Agama Islam Universitas Negeri padang.
5. Ibu Dr. Indah Muliati, M.Ag selaku pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dengan sabar, ikhlas dan penuh kasih sayang dari awal mulai perkuliahan sampai pada akhir penyelesaian skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Dr. Wirdati, M.Ag, dan Bapak Sulaiman, SpdI, M.Pd selaku tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Ernawati, S.Ag, Ibu Yusmini, S.Pd.SD, Bapak Dr. Alfurqan, M.Ag, dan Ibu Erma ningsih, s.Pd.I selaku validator kelayakan media yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis demi kesempurnaann skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu guru, staff dan karyawan Sekolah Dasar Negeri 19 Kampung Jawa Kota Solok, selaku informan yang telah bersedia meluangkan waktunya serta memberikan informasi terkait penelitian penulis.
9. Afdryan Ramatdani, Junaidi Marbun, Ilham Gusti, Rahim, Akmal Ihsan, Faril Wahidi, Muhammad Fadhel, Muhammad Alfachry, Miftahul Jannah, Yusnil Khoiriah Siregar, Melinda Pridayani, Cisia Padila, Anggi Afrina Rambe, Maulidina Rahmawati, Sri Rahayu, dan teman-teman lainnya selaku sahabat penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.



Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca yang bersifat membangun demi perbaikan dan peningkatan kualitas penyusunan skripsi di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan pembelajaran serta bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Tidak ada yang dapat penulis sampaikan selain ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya serta untaian doa. Semoga amal baik semua pihak dilipatgandakan oleh Allah SWT dan menjadi amal jariyah kelak. *Aamiin*

Padang, 30 Juli 2022

Fiqri Rahmad Zeda  
NIM. 18329175

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Defenisi Operasional.....	8
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Pustaka.....	13
1. Pendidikan Agama Islam .....	13
2. Media Pembelajaran.....	15
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	18
4. Wordwall.....	22
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual .....	27
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Metode Penelitian.....	29
B. Prosedur Pengembangan .....	30
C. Desain produk .....	33
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	65
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skala Penilaian .....	36
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Lembar Validasi.....	37
Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan.....	38
Tabel 3.4 Skala Penilaian Efektifitas .....	38
Tabel 3.5 Kriteria Keefektifan .....	39
Tabel 3.6 Kategori N-Gain.....	40

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan .....	30
Gambar 4.1 Melakukan Proses <i>Login</i> .....	45
Gambar 4.2 Memilih Jenis Permainan <i>Open The Box</i> .....	45
Gambar 4.3 Tampilan Permainan <i>Open The Box</i> .....	45
Gambar 4.4 Memasukkan Pertanyaan Dalam Pembelajaran .....	46
Gambar 4.5 Melakukan Kustomisasi Permainan <i>Open The Box</i> .....	46
Gambar 4.6 Tampilan Dalam Game .....	46
Gambar 4.7 Memasukkan Keterangan Permainan Roda Berputar .....	50
Gambar 4.8 Pilih Tipe Permainan <i>Random Wheel</i> .....	50
Gambar 4.9 Masukin Surah-surah Yang Akan Diujikan .....	51
Gambar 4.10 Kustomisasi Tampilan Game .....	51
Gambar 4.11 Tampilan Dalam Game .....	51
Gambar 4.12 Memasukan Keterangan Permainan Menyusun Kata .....	52
Gambar 4.13 Pilih Permainan Anagram .....	52
Gambar 4.14 Masukkan Sifat-sifat Nabi dan Rasul.....	53
Gambar 4.15 Kustomisasi Tampilan Dalam Game.....	53
Gambar 4.16 Tampilan Dalam Game .....	53
Gambar 4.17 Memasukan Keterangan Permainan Mencocokkan .....	54
Gambar 4.18 Pilih Tipe Permainan <i>Matching Pairs</i> .....	54
Gambar 4.19 Memasukan Nama-nama Rasul Ulul Azmi.....	55
Gambar 4.20 Kustomisasi Tampilan Permainan.....	55
Gambar 4.21 Tampilan Dalam Game .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Angket Validasi Materi .....	76
Lampiran 2. Angket Validasi Bahasa.....	76
Lampiran 3. Angket Validasi Media.....	78
Lampiran 4. Angket Uji Praktikalitas .....	79
Lampiran 5. Hasil Pretest dan posttest.....	80
Lampiran 6. Hasil Uji Efektifitas.....	81
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 8. Surat Rekomendasi Peneltian .....	82
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan.....	83

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa. Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi faktor utama yang dapat membentuk generasi bangsa yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, manusia akan dituntun untuk selalu belajar dan menimba ilmu pengetahuan. Hal tersebutlah yang menjadi alasan mengapa banyak sekali negara yang berlomba-lomba dalam menciptakan sistem pendidikan yang mutakhir sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Banyak sekali cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah dengan cara meningkatkan proses pengelolaan pembelajaran di kelas. Pengelolaan pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik. Semakin menarik proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka semakin tinggi pula kemungkinan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Dalam menghadirkan proses pembelajaran yang menarik tersebut, guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kehadiran media pembelajaran nantinya akan memberikan warna pada suasana pembelajaran serta membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa jadi lebih efektif (Oktariyanti et al., 2021)

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Bahkan di dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 pemerintah telah menyarankan bahwa dalam suatu proses pembelajaran, pendidik harus bisa menghadirkan pembelajaran yang inspiratif, interaktif, menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan mandiri sehingga hal-hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Pratama et al., 2019). Peraturan tersebut mendorong skolastik, salah satunya guru untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang menggunakan inovasi untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor penting dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran juga memiliki berbagai macam variasi. Variasi tersebut dapat dikembangkan oleh setiap guru ataupun akademisi lainnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Salah satu pelajaran yang dapat disampaikan dengan bantuan media pembelajaran adalah pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran yang wajib dipahami oleh seluruh umat muslim di dunia. Menurut Abuddin Nata, saat seorang muslim menempuh jalan untuk mengkaji ilmu agama islam, itu sama halnya dengan mereka berupaya untuk mengembangkan ilmu Pendidikan Agama Islam. Ini dikarenakan mengembangkan ilmu Pendidikan Agama Islam dapat menambah khazanah ilmiah dan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam di Indonesia (Dwi Rahmawati, 2019). Pendidikan Agama Islam

juga mendorong manusia untuk lebih berfikir kedepan dengan berlandaskan nilai yang positif dan kehidupan yang sesuai dengan syariat, sehingga terbentuklah pribadi yang sempurna dengan akal, perbuatan, dan perasaan yang saling bersinergi dalam menjalani kehidupan dunia dan mempersiapkan bekal untuk kehidupan akhirat nantinya.

Pendidikan Agama Islam haruslah dipelajari dan dipahami oleh peserta didik terkhusus kepada peserta didik yang beragama islam, karena pelajaran Pendidikan Agama Islam bukanlah pelajaran yang hanya berfokus pada pembentukan pribadi untuk kepentingan dunia, akan tetapi juga untuk kepentingan akhirat yang diatur dengan ajaran-ajaran islam (Subaidi, 2017) Terlebih Allah SWT telah memerintahkan manusia untuk menuntut ilmu agama dalam Q.S Shad ayat 29.

﴿كُتِبَ عَلَيْكُمُ اتِّعَازُ آلِهَاتِكُمْ إِنَّكُمْ لَعِندَهُمْ لَبِغْتُمْ أُولُوا الْأَلْبَابِ﴾

*Artinya: ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatNya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran.*

Melihat bagaimana pentingnya pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik, maka sudah seharusnya pelajaran Pendidikan Agama Islam disampaikan dengan cara yang tepat dan didukung dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam belum sepenuhnya menggunakan bantuan media pembelajaran. Seperti yang terjadi pada SDN 19 Kampung Jawa saat peneliti melakukan observasi awal sekaligus



wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 19 Kampung Jawa pada tanggal 18 Mei 2022.. Banyak kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, seperti: guru belum mendominasi pemanfaatan media, tidak memiliki gambaran yang jelas tentang aturan penentuan media dan metodologi pemilihan media, hingga tidak adanya kapasitas guru untuk membuat atau mengonfigurasi media pembelajaran. Hal ini tentunya tidak dapat dibiarkan terus menerus karena dapat berimbas pada proses pembelajaran yang kurang aktif dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran yang tidak didukung oleh media pembelajaran membuat peserta didik tidak merasakan interaksi dalam proses pembelajaran. Padahal interaksi dalam proses pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk berkembang dan meningkatkan kemampuan kognitif dan komunikasi peserta didik (Ahmad Zaki, 2020). Oleh karena itu, adanya suatu media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran agar hal-hal yang dikhawatirkan di atas tidak terjadi. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran menarik tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*.

*Wordwall* merupakan salah satu *website* yang dapat diakses lewat internet dengan dilengkapi oleh banyak fitur game dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. *Website* ini sangat sesuai bagi para pendidik yang ingin mengembangkan metode penilaian pembelajaran menjadi asik dan menyenangkan. Selain itu, game yang terdapat dalam *website wordwall* ini juga dapat di cetak untuk dimainkan *offline* secara bersama-sama

(Khairunisa, 2021). Dalam literatur lain, media pembelajaran *Wordwall* dapat juga diartikan sebagai sebuah aplikasi yang dapat diakses sebagai media pembelajaran intuitif yang berbasis daring. Aplikasi ini memiliki banyak sekali kelebihan, beberapa diantaranya adalah: akses yang tidak dipungut biaya, ketersediaan banyak template yang menarik, dan mudah untuk dibagikan ke peserta didik. Ada banyak sekali macam permainan yang disediakan oleh *website wordwall* beberapa diantaranya ada yang dapat diakses secara gratis dan ada juga yang harus melakukan pembayaran untuk mengakses beberapa aplikasi tersebut. Permainan yang dapat digunakan secara gratis diantaranya adalah: perputaran roda, teka-teki, menemukan jalan keluar, mencocokkan kata, membuka kotak, dll. Banyaknya permainan ini membuat *website wordwall* kaya akan permainan yang dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran oleh guru (Sari & Yarza, 2021).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok.

## **B. Fokus Masalah**

Sebagaimana paparan yang telah penulis jelaskan pada bagian pengenalan dan latar belakang. Maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana validitas, praktikal, dan efektifitas pengembangan media pembelajaran

interaktif berbasis *wordwall* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok.

### **C. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD?

### **D. Tujuan Penelitian**

Dari paparan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD
3. Untuk menguji efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **a. Manfaat teoritis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas

pengetahuan tentang pe media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa, Kota Solok.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bacaan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa, Kota Solok.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan cara dan hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa, Kota Solok.

b. Manfaat praktis

1. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan studi S1
2. Dapat dijadikan bahan rujukan ilmiah untuk pendidik ataupun peneliti muda dan masyarakat dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*.
3. Sebagai tambahan literatur di perpustakaan jurusan Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

## **F. Defenisi Operasional**

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami istilah yang tertera dalam skripsi ini, berikut penjelasan atau definisi mengenai istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini :

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan aktivitas yang terjadi dalam proses belajar mengajar (Aminingsih, 2013). Media Pembelajaran bisa juga diartikan sebagai suatu perantara yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik sehingga informasi-informasi atau pengetahuan-pengetahuan dapat disampaikan lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Dwijayani, 2019). Lebih khusus lagi, media pembelajaran juga memiliki makna sebagai suatu hal yang dipilih sebagai perantara antara sumber informasi kepada penerima informasi yang jika digunakan kepada peserta didik, dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi

Merujuk pada defenisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan dari pendidikan.

## 2. *Wordwall*

*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital yang menyediakan berbagai bentuk game dan kuis yang dapat membantu pendidik dalam merencanakan proses evaluasi materi (Khairunisa, 2021). *Wordwall* juga dapat diartikan sebagai bagian dari media *dependent* yang berarti media *wordwall* membutuhkan kehadiran pendidik sebagai admin atau fasilitator (Aminingsih, 2013).

Merujuk pada definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

## 3. Pendidikan Agama Islam

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata dasar didik (*mendidik*), yang diartikan sebagai memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Ki Hajar Dewantara memberikan pengertian pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, jasmani, serta pikiran anak agar dapat memajukan kesejahteraan hidup untuk hidup selaras dengan alam dan masyarakatnya (Subaidi, 2017).

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk

membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang berkembang pada masyarakat dan kebudayaannya (Djamaluddin, 2014).

Sedangkan pengertian Pendidikan Agama Islam tidak terbatas pada itu saja. Pendidikan Agama Islam memiliki makna yang lebih dalam karena menyangkut hubungan antara makhluk dengan sang pencipta. Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai suatu bimbingan terhadap pertumbuhan jasmani dan rohani yang sesuai dengan ajaran islam dengan hikmah mengarahkan, mengajarkan, melatih, mengasuh, dan mengawasi berlakunya semua ajaran islam (Syafe'i, 2015)

#### 4. Validitas

Validitas adalah ide yang berhubungan dengan sejauh mana tes telah memperkirakan apa yang harus diukur. Validitas juga berhubungan dengan jaminan perangkat penilaian untuk ide yang dievaluasi sehingga benar-benar mensurvei apa yang harus disurvei. (Novisya & Desnita, 2020). Inti pokok dari validitas itu adalah menyangkut sejauhmana masalah sebuah alat ukur psikologis dapat dipercaya mengukur apa yang seharusnya diukur (Suryabrata, 2000).

Dalam penelitian pengembangan, validitas dari sebuah produk sangat penting dilakukan. Validitas suatu produk dapat dilakukan dengan memperkenalkan beberapa ahli atau validator

untuk menilai dan memvalidasi produk baru yang direncanakan. Setiap validator diminta untuk mengevaluasi produk tersebut, sehingga lebih lanjut kelebihan dan kekurangannya dapat dikenali (Sugiyono, 2009).

#### 5. Praktikalitas

Produk pengembangan yang telah dinyatakan substansial oleh validator selanjutnya dapat diuji kepraktikalitasannya. Produk pengembangan yang telah dibuat seharusnya fungsional dengan asumsi para ahli dan profesional menyatakan bahwa secara hipotetis materi yang ditampilkan dapat diterapkan di lapangan dan tingkat eksekusi yang dapat diterapkan untuk kelas besar (Rochmad, 2012). Indikasi dari produk pengembangan dapat dikatakan praktis adalah bahwa produk itu dapat digunakan secara efektif dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman oleh para pendidik dan siswa. (Andromeda et al.: 2018)

Praktikalitas juga dapat dilihat sebagai sesuatu yang praktis dan efisien. Kepraktisan evaluasi pendidikan adalah kemudahan yang terdapat pada instrumen evaluasi, baik dalam penyusunan maupun penggunaan hasil, serta kemudahan dalam menyimpannya. (Arikunto, 2010)

#### 6. Efektivitas

Chong dan Maginson memberikan makna efektivitas sebagai



suatu keselarasan peserta didik dengan *output* dari hasil belajar (Djamas, 2015). Efektivitas suatu instrumen, teori, atau model bergantung pada seberapa baik penerapannya dalam situasi tertentu. Menurut Mager, tingkat efektivitas ini biasanya dinyatakan dengan menggunakan skala numerik berdasarkan kriteria tertentu.. (Reiguluth, 1999).