



Anhu Raja¹
Arif Miftakhul
Khoirul Anam²

VALIDITAS MEDIA WORDWALL PADA MATERI SIFAT WAJIB ALLAH DI KELAS VII MTS BERKAH

Abstrak

Dalam pembelajaran salah satu hal yang penting adalah penggunaan media yang tepat. Penggunaan media yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Akan tetapi, penggunaan media ini masih diabaikan oleh banyak guru/profesional. Penelitian ini mengevaluasi validitas media pembelajaran Wordwall untuk materi sifat wajib Allah pada siswa kelas VII di MTs Berkah. Dalam pembuatan media dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, hasilnya menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Media Wordwall yang digunakan adalah permainan "Open the Box" dengan soal yang relevan dan tampilan yang menarik. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang menunjukkan persentase kelayakan berturut-turut sebesar kelayakan media 81,66% dan kelayakan materi 85,62%, sehingga masuk dalam kategori "sangat layak." Saran dari para ahli untuk perbaikan adalah peningkatan variasi tampilan agar tidak monoton sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dan juga untuk materi perlu di perdalam kembali. Temuan ini mendukung penggunaan Wordwall sebagai media yang layak untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran akidah.

Kata Kunci: Wordwall, Media, Pembelajaran

Abstract

In learning, one of the important things is the use of appropriate media. The use of appropriate media can influence student learning success. However, the use of this media is still ignored by many teachers/professionals. This research evaluates the validity of the Wordwall learning media for material on the mandatory nature of Allah for class VII students at MTs Berkah. In creating media, it begins with conducting a needs analysis, the results show that students have difficulty understanding the material. The Wordwall media used is the "Open the Box" game with relevant questions and an attractive appearance. Validation was carried out by media experts and material experts, which showed a suitability percentage of 81.66% for media suitability and 85.62% for material suitability, so it fell into the "very feasible" category. Suggestions from experts for improvement are to increase the variety of displays so that they are not monotonous, making students bored and also that the material needs to be deepened again. These findings support the use of Wordwall as a viable medium for increasing students' interest in learning faith.

Keywords: Wordwall, Media, Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan agama memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan pemahaman spiritual siswa. Pendidikan agama Islam dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan oleh individu atau lembaga pendidikan untuk memberikan materi tentang agama Islam kepada mereka yang ingin memahami lebih dalam, baik dari sisi akademis maupun praktik sehari-hari (Syafrin et al., 2023). Namun, banyak siswa yang menganggap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Oleh karena itu, pendidik perlu lebih kreatif, produktif, dan profesional dalam menggunakan metode, media, dan sumber belajar untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, menantang, dan menyenangkan (Pinta et al., 2024). Di era digital saat ini, penerapan media pembelajaran yang

^{1,2)} Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya
email: anhuahu123@gmail.com¹, arifsenpai87@gmail.com²

inovatif sangat krusial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu media yang semakin populer adalah Wordwall, sebuah platform yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis dan permainan edukatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Triaswari et al. (2023), penggunaan permainan Wordwall membuat siswa lebih memahami dan memanfaatkan media pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, Hamidah et al. (2023) melaporkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan Wordwall.

Meskipun demikian, perlu dilakukan evaluasi terhadap validitas media ini dalam konteks pengajaran materi sifat wajib Allah, agar dapat dipastikan bahwa media tersebut efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Maghfiroh et al. (2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Wordwall (Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Beberapa kelebihan Wordwall adalah bahwa versi dasar tersedia secara gratis dengan berbagai pilihan template. Selain itu, Salah satu keunggulan Wordwall adalah kemampuannya meningkatkan interaksi antar siswa melalui kuis kelompok, yang tidak hanya memperkuat kerja sama tetapi juga membantu mereka mengasah kemampuan berpikir strategis dan memahami materi dengan lebih baik (Zalillah & Alfurqan, 2022). Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran daring maupun pada saat tatap muka, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa (Zahro, 2022). Selain itu, Keunikan lain dari Wordwall, dibandingkan aplikasi game edukasi online lainnya, adalah guru dapat melihat tingkat kesulitan setiap soal beserta persentase nilainya, sehingga dapat diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Pendidikan agama sering kali dianggap kurang menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. jarang sekali ada guru yang mengajar dengan menggunakan metode yang bervariasi, hampir semua guru menggunakan metode yang monoton atau kurang bervariatif, terutama guru PAI, selama satu semester guru PAI hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya metode yang bervariatif, padahal semua siswa disini sudah merasakan kejemuhan dengan gaya mengajar yang selalu monoton atau seperti itu-itu saja, hal ini yang membuat siswa jenuh atau bosan dalam belajar (Latifah, 2020). sebagai solusi untuk menarik minat serta meningkatkan pemahaman siswa pada materi sifat wajib allah dalam Pendidikan agama islam (PAI). Banyak siswa merasa kesulitan untuk memahami materi agama karena metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif. Supriyono berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa (Setyorini et al., 2024). Minat pada dasarnya adalah pengakuan terhadap hubungan antara diri sendiri dan hal-hal di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan itu, semakin besar pula minat yang muncul (Raja et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Apabila seorang siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka kemungkinan hasil belajarnya juga akan tinggi. Selain itu, Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Zulfah, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa ketika guru hanya memberikan perintah untuk membaca atau mencatat materi, siswa cenderung kehilangan minat dan tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut (Burhanudin Ata Gusman et al., 2022) Untuk mengatasi hal ini perlu media yang dapat meningkatkan motivasi siswa supaya tetap konsentrasi dan mutu pembelajarannya terjamin yaitu dengan media pembelajaran berbasis aplikasi, salah satunya yaitu platform wordwall yang dapat diaplikasikan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dalam hal ini diartikan sebagai sebuah nilai yang diberikan guru terhadap kemajuan atau prestasi siswa dan dapat juga diartikan sebagai peralihan tingkah laku siswa setelah kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, tetapi efektivitasnya dalam konteks pendidikan agama masih perlu dieksplorasi lebih lanjut.

Maka dengan itu perlu eksplorasi lebih lanjut untuk mengetahui keefektivan pembelajaran menggunakan media wordwall dalam Pendidikan agama. Hal ini menunjukkan

bahwa eksplorasi lebih lanjut diperlukan untuk memahami bagaimana berbagai faktor berinteraksi dalam konteks pembelajaran. Sebagai contoh, Clark (1983) menemukan bahwa tidak ada keuntungan belajar yang signifikan dari penggunaan media tertentu, yang menandakan pentingnya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media dalam pengajaran. Namun, cara pengajaran dan penggunaan media yang baru bisa berdampak pada hasil pembelajaran, yang menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut dalam konteks ini. Dalam penelitian yang dilakukan (Tristantingrat & Mahartini, 2023) Media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materinya dengan lebih baik seiring dengan meningkatnya interaksi selama proses pembelajaran. Penelitian ini akan berfokus pada validitas media Wordwall dalam menyampaikan materi sifat wajib Allah kepada siswa kelas VII mts Berkah. Validitas yang dimaksud mencakup kesesuaian konten, efektivitas dalam meningkatkan pemahaman, serta respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Kesesuaian konten akan dievaluasi untuk memastikan bahwa materi yang disajikan melalui Wordwall sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Efektivitas dalam meningkatkan pemahaman akan dinilai melalui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media ini, sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses belajar Piaget (1972). Memberikan bukti yang meyakinkan, Wordwall telah teruji efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa berdasarkan studi yang dilakukan, menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan Wordwall mencapai hasil belajar yang lebih unggul daripada metode pembelajaran konvensional (mahmudi, rosyid et al., 2023). Respons siswa akan dianalisis untuk mengetahui tingkat minat, motivasi, dan keterlibatan mereka selama proses belajar mengajar, yang juga didukung oleh teori motivasi intrinsik yang menyatakan bahwa aktivitas yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi siswa (Ryan & Deci, 2000). Teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan Jean Piaget akan digunakan untuk memahami bagaimana interaksi sosial dan pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan teori motivasi intrinsik Deci dan Ryan akan membantu kita memahami bagaimana aktivitas yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai validitas media Wordwall dalam konteks pengajaran sifat wajib Allah. Dengan adanya respon yang diberikan oleh siswa terhadap penggunaan media Wordwall maka untuk melihat kesesuaian konten, efektivitas dalam meningkatkan pemahaman perlu adanya validitas.

Fokus utama tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas media Wordwall dalam menyampaikan materi sifat wajib Allah di kelas VII mts Berkah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan, antara lain menambah variasi media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta mempermudah proses belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan referensi bagi guru-guru di mts Berkah dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi siswa dan guru di mts Berkah, tetapi juga dapat menjadi acuan bagi pendidik lain dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama melalui penggunaan media yang inovatif.

METODE

Penelitian ini menerapkan model penelitian pengembangan, yang dikenal sebagai Research and Development (R&D). Namun, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap develop karena kemampuan peneliti belum mampu sampai pada tahap disseminate.



Gambar 1. Bagan Tahapan Pengembangan

Pada tahap define mencakup analisis kebutuhan, masalah serta pengumpulan infromasi dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap design meliputi proses perancangan seperti penyusunan instrument, pemilihan media dan rancangan awal media. Pada tahap develop berisi kegiatan pengembangan dan menguji validitas desain, serta revisi desain.

Aspek dari ahli media yang digunakan oleh peneliti dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Aspek ahli media

Aspek	Kriteria
<i>Yang dinilai</i>	Ketertarikan menu
	Ketepatan ukuran huruf
	Ketepatan jenis huruf
	Variasi huruf
	Ketepatan warna teks
	Penggunaan jarak (baris, spasi, alinea)
	Teks mudah di baca
	Ukuran teks
	Ketepatan pemilihan warna background
	Keserasian pemilihan warna background dengan teks
	Komposisi layout
	Konsistensi penyajian antar halaman

Selain aspek ahli media dalam penelitian ini juga digunakan aspek dari ahli materi, ditunjukkan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Aspek ahli materi

Aspek	kriteria
<i>Aspek Kelayakan Isi (Materi)</i>	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
	Kebenaran dan ketepatan konsep materi
	Materi sesuai dengan tema BAB II (sifatwajib, Mustahil, dan Jaiz Bagi Aliyah)
	Kesesuaian contoh-contoh dengan materi
	Keluasan dan kedalaman Materi
	Tingkat kesulitan sesuai dengan Kognitif peserta didik
	Materi mudah dipahami untuk peserta didik
	Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi
<i>Aspek kelayakan Isi (Soal)</i>	Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria kecapaian tujuan pembelajaran
	Soal mudah dipahami
	Kedalaman soal sesuai dengan materi
	Kesesuaian soal dengan Karakteristik peserta didik kelas

<i>Aspek Kelayakan Bahasa</i>	Bahasa Mudah untuk dipahami
	Bahasa yang digunakan baik dan benar
	Kalimat yang di gunakan efektif dan benar
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik

Pengambilan data yang peneliti lakukan yaitu analisis data dengan validasi oleh ahli media dan materi dengan lembar validasi. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis, skor yang diperoleh kemudian akan dihitung rata-rata setiap aspek dengan rumus:

$$R = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

R: rata-rata setiap aspek

X_i: jumlah skor komponen

N: banyaknya komponen

Kemudian, nilai rata-rata didapatkan hasilnya dan diubah ke dalam bentuk persentase, dengan rumus sebagai berikut:

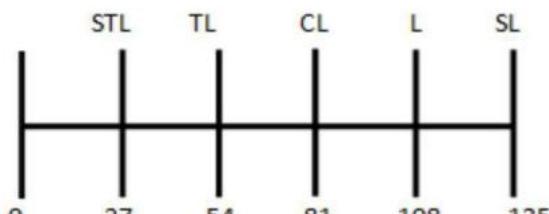
$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Dimana NP merupakan nilai persen yang akan dicari, R adalah skor yang diperoleh, dan SM adalah skor maksimum ideal (Arini et al., 2022).

Kategori kelayakan media berdasarkan kriteria sebagai berikut (Mawaddah et al., 2020):

Tabel 3. Kriteria kelayakan media

No.	Skor dalam	Skor dalam
1	< 21%	Sangat tidak layak
2	21 – 40%	Tidak layak
3	41 - 60%	Cukup layak
4	61 - 80%	Layak
5	81 - 100%	Sangat layak



Gambar 2. Skala Kriteria Kelayakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

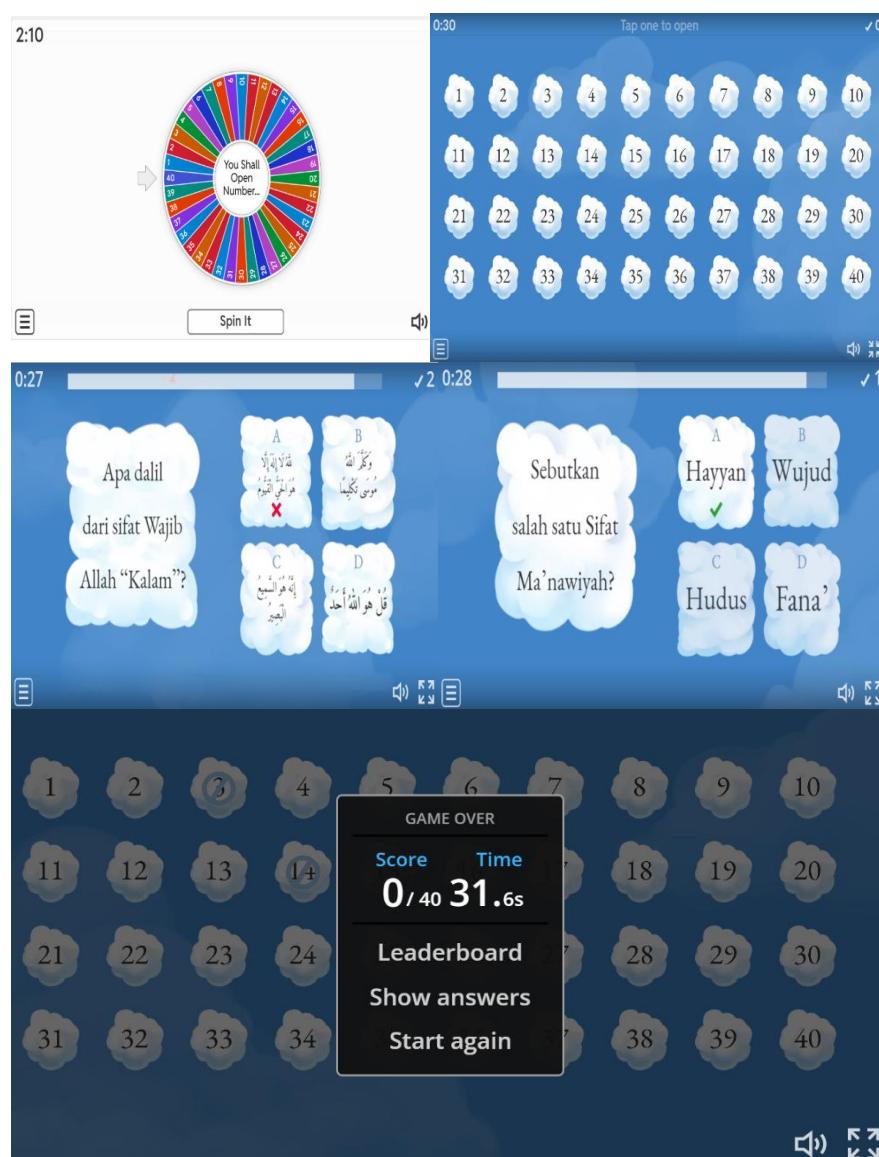
Langkah pertama dalam proses pembuatan media Wordwall adalah melakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi. Materi yang dikembangkan adalah sifat wajib Allah, yang dianggap cukup sulit oleh siswa karena kompleksitasnya dan memerlukan pemahaman mendalam. Sifat-sifat Allah adalah sifat-sifat yang sempurna dan tidak terbatas. Setiap Muslim wajib meyakini bahwa terdapat sejumlah sifat kesempurnaan yang tidak teringga milik Allah (Ramadhan, 2023). Pengambilan data untuk analisis kebutuhan dilakukan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya dengan melibatkan responden sebanyak 35 siswa.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah merancang media berbasis Wordwall. Salah satu media yang dipilih adalah permainan ‘Open the Box,’ yang mengintegrasikan elemen visual dan interaktif untuk membantu anak-anak memahami konsep

dengan lebih baik. Menurut Nasir et al. (2023), pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat informasi. Oleh karena itu, Open the Box berpotensi menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran anak usia dini dan berperan dalam pengembangan keterampilan kognitif serta motorik anak (Surya et al., 2024).

Permainan ini kemudian diisi dengan soal-soal yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan tema yang relevan ditentukan untuk menarik minat siswa. Selain itu, permainan ini dikombinasikan dengan roda putar yang dibuat dengan mudah. Dalam penelitian (Maulana, 2023), Media permainan roda putar dijelaskan sebagai objek gambar yang berputar pada porosnya hingga berhenti di salah satu bagian, dan itu, kartu materi atau kartu pertanyaan yang sesuai dibagikan. Media ini dapat melatih keaktifan siswa dalam menjawab dan mengembangkan pola pikir mereka dalam menyelesaikan soal praktis.

Spin the wheel adalah template permainan yang dalam fitur game Wordwall. Dalam aktivitas ini, anak-anak mengklik kursor untuk memutar roda, dan setelah berhenti, mereka berpartisipasi dalam kegiatan yang menarik. Permainan ini meningkatkan antusiasme anak-anak saat menunggu roda berhenti berputar, berkat tampilan yang menarik. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan bimbingan guru yang mengarahkan (Rahmadhani & Hartati, 2024). Tampilan media berbasis Wordwall untuk permainan "Open the Box" yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Roda spin & Wordwall games open thebox

Setelah pembuatan Wordwall menggunakan permainan "Open the Box," media berbasis Wordwall divalidasi untuk mengevaluasi kelayakannya. Metode statistik digunakan dalam proses validasi untuk merancang, mengukur kinerja, dan memverifikasi proses yang sedang berlangsung (Gorsky & Baseman, 2015). Oleh karena itu, strategi yang baik dalam proses validasi yang mencakup pendefinisian langkah-langkah yang akan divalidasi dapat membantu memfokuskan sumber daya, mendorong aktivitas pravalidasi, dan memastikan pencapaian tonggak yang penting (Fetterolf, 2007). Selanjutnya, Validasi produk dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, melibatkan dua ahli dan satu praktisi untuk menilai prototype awal materi dan media, yang menghasilkan masukan untuk perbaikan. setelah itu, evaluasi dilakukan untuk melihat keberhasilan sistem pembelajaran yang sedang dibangun, apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak (Harianto et al., 2019). Penilaian dilakukan menggunakan instrumen lembar validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut adalah hasil rekapitulasi validitas dari uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Ahli Media

Aspek	Kriteria	Penilaian Ahli Media	
		1	2
Yang dinilai	Ketertarikan menu	4	5
	Ketepatan ukuran huruf	5	4
	Ketepatan jenis huruf	5	4
	Variasi huruf	4	4
	Ketepatan warna teks	4	4
	Penggunaan jarak (baris, spasi, alinea)	4	4
	Teks mudah di baca	4	4
	Ukuran teks	5	4
	Ketepatan pemilihan warna background	4	4
	Keserasian pemilihan warna background dengan teks	4	4
	Komposisi layout	3	4
	Konsistensi penyajian antar halaman	3	4
Jumlah skor ahli		49	49
Jumlah rata-rata skor		49	
Jumlah skor maksimal		60	
Persentase Keseluruhan		81,66%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa validasi oleh ahli media memperoleh skor yang identik, yaitu 49 dan 49, dengan rata-rata skor 49, yang menghasilkan persentase sebesar 81,66%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat layak karena berada dalam rentang (81-100%). Saran perbaikan dari ahli media adalah untuk menambahkan variasi pada tampilan dan menu. Berikut adalah rekapitulasi hasil dari ahli materi.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria	Penilaian Ahli Materi	
		1	2
Aspek Kelayakan Isi (Materi)	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4	5
	Kebenaran dan ketepatan konsep materi	4	4
	Materi sesuai dengan tema BAB II (sifatwajib, Mustahil, dan Jaiz Bagi Aliah)	5	5
	Kesesuaian contoh-contoh dengan materi	4	5
	Keluasan dan kedalaman Materi	4	4
	Tingkat kesulitan sesuai dengan Kognitif peserta didik	4	4

	Materi mudah dipahami untuk peserta didik	4	4
	Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi	5	4
<i>Aspek kelayakan Isi (Soal)</i>	Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria kecapaian tujuan pembelajaran	4	5
	Soal mudah dipahami	4	5
	Kedalaman soal sesuai dengan materi	4	4
	Kesesuaian soal dengan Karakteristik peserta didik kelas	4	4
<i>Aspek Kelayakan Bahasa</i>	Bahasa Mudah untuk dipahami	4	5
	Bahasa yang digunakan baik dan benar	4	4
	Kalimat yang di gunakan efektif dan benar	4	4
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	5
Jumlah skor ahli		66	71
Jumlah rata-rata skor			68,5
Jumlah skor maksimal			80
Persentase Keseluruhan			85,62%
Kategori			Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa validasi oleh ahli media menghasilkan skor 66 dan 71, dengan rata-rata 68,5, yang menghasilkan persentase sebesar 85,62%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat layak karena berada dalam rentang (81-100%). Saran perbaikan dari ahli materi adalah agar materi diperdalam dan dievaluasi kembali, serta ditambahkan soal yang bersifat analitis atau berbasis HOTS

Tabel 6. Hasil Validasi Kelayakan Media

Validator	Rata-rata skor	Persentase	Kategori
Ahli media	49	81,66%	Sangat layak
Ahli materi	68,5	85,62%	Sangat layak
Rata-rata hasil	58,75	83,92%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 6 di atas, rata-rata hasil validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi adalah 58,75%, dengan persentase rata-rata 83,92%. Hasil validasi kelayakan media ini masuk dalam kategori SANGAT LAYAK. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua aspek, baik media maupun materi, layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Aldi, dkk. yang menunjukkan bahwa validasi dari ahli media dan materi memperoleh persentase rata-rata masing-masing sebesar 86% dan 96%, sehingga dikategorikan sebagai Sangat Layak untuk digunakan (Anugrah et al., 2022). Hasil penelitian ini mendukung temuan yang diungkapkan oleh Siti dkk. yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall mendapat penilaian positif dari ahli materi dengan rata-rata 4,6 dan dari ahli media sebesar 4,5, sehingga keduanya tergolong dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan (Afifah et al., 2024).

Hasil dari validasi kelayakan media pembelajaran berbasis worwall yang telah diperiksa oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, diharapkan dapat menarik minat siswa serta meningkatkan keterampilan mereka. Media worwall ini dinyatakan sangat layak dan dapat diperkenalkan ke sekolah untuk dilakukan uji coba lebih lanjut sebagai sarana pembelajaran akidah akhlak dalam permainan "Open the Box."

SIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall untuk akidah akhlak mengenai sifat wajib Allah di MTs dianggap sangat layak digunakan, serta menarik dan bermakna dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 58,75

dengan persentase rata-rata 83,92%, yang memenuhi kriteria sangat layak. Media ini dapat disebarluaskan ke sekolah untuk uji coba lebih lanjut sebagai media pembelajaran akidah akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S., Basyir, T., Andriani, D., & Fatria, M. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA TERPADU NURUL HUDA* Abstrak. 7, 4401–4410.
- Anugrah, A., Istiningih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Arini, N., Utami, V. T., Yuliani, H., & Nastiti, L. R. (2022). Validasi Media Pembelajaran Komik Fisika pada Pokok Bahasan Fluida Statis di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(2), 152. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i2.2373>
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, & Viki Fadhila. (2022). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Clark, R. E. (1983). Reconsidering Research on Learning from Media. *Review of Educational Research*, 53(4), 445–459. <https://doi.org/10.3102/00346543053004445>
- Fetterolf, D. M. (2007). Developing a Sound Process Validation Strategy. *International BioPharm*, 20(12).
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Gorsky, I., & Baseman, S. harol. (2015). *Principles of Parenteral Solution Validation*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/b978-0-12-809412-9.00005-8>
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Strengthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807>
- Harianto, A., Suryati, S., & Khery, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Penumbuhan Literasi Sains Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Dan Elektrokimia. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(2), 35. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v5i2.1588>
- Latifah. (2020). Hasbullah, Dasar-dasar Ilmu Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal.144. 149. *An-Nidhom: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(02), 149–159.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- mahmudi, rosyid, M., Salshabila, & friska, yulia, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS WEB WORDWALL PADA MATERI BALOK DAN KUBUS KELAS IV SD DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(1), 2614-722X.
- Maulana, I. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA SPINNING WHEEL GAME DAN POWERPOINT UNTUK PENINGKATAN PENGETAHUAN MEMILIH JAJANAN SEHAT PADA ANAK KELAS V DI SD NEGERI KEBON BARU 4 KOTA CIREBON*. <https://repo.poltekkestasikmalaya.ac.id/id/eprint/2633>
- Mawaddah, I. Z., Andani, T., & ... (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Web Pada Pokok Bahasan Efek Doppler untuk SMA. ... *Seminar Nasional Fisika* ..., 42–50. [https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snff/article/download/133/126](https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snff/article/view/133%0Ahttps://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snff/article/download/133/126)
- Nasir, R., Nurjannah, S., Frenciska Amanda, N., Adria, & Nofianti. (2023). Buku Ilustrasi Digital sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa dalam Bahasa

- Inggris. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 394–404. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.336>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, Vol. 5(No. 1), 126–134.
- Rahmadhani, S., & Hartati, S. (2024). Pengaruh Game Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak di TK IT Adzkiyah III Padang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15486–15496.
- Raja, A., Gunanti, & Lijar, P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA ASESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI SIFAT ALLAH SWT TERHADAP MINAT SISWA KELAS VII MTS TERPADU BERKAH PALANGKA RAYA. *DIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(4), 734–745.
- Ramadhan, D. (2023). PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PELAJARAN AQIDAH AKHLAK PADA MATERI MENGENAL SIFAT WAJIB BAGI ALLAH DI KELAS 2 MIN 22 ACEH BESAR. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetyawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Surya, S., Usman, U., Nurhidayah Ilyas, S., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). “Wordwall Open the Box”: Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 114–125. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1876>
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Triaswari, F. D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., & Ayu Rustiya, S. (2023). Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Edupedia*, 7(1), 38–56. <https://doi.org/10.24269/ed.v7i1.1897>
- Tristaningrat, M. A. N., & Mahartini, K. T. (2023). Tren Penggunaan Media Pembelajaran Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.2756>
- Zahro, N. A. Q. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall. *A b d i m a J u r n a l P e n g a b d i a n M a h a s i s w a*, 2(1), 2878–2886.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>