

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM FASE C
DI MI TARBIYYATUL ARIFIN PAKIS KABUPATEN MALANG**

TESIS

Oleh:

FATKHUL ILMA

NIM 220103220010



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM FASE CDI MI
TARBIYYATUL ARIFIN PAKIS KABUPATEN MALANG**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

FATKHUL ILMA

NIM 220103220010



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Batu, 25 November 2024

Pembimbing I,



Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

NIP. 196511121994032002

Pembimbing II,



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang" ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 30 Desember 2024.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag

NIP. 195712311986031028

Ketua



Prof. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si

NIP. 197008132001121001

Pembimbing 1/Penguji



Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

NIP. 196511121994032002

Pembimbing 2/Sekretaris



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005



Mengesahkan,

Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak

NIP. 19690303 200003 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fatkhul Ilma
NIM : 220103220010
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang

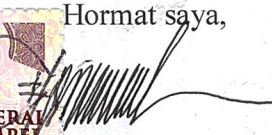
Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam penelitian saya ini tidak terdapat unsur menjiplak karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau disusun oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses dengan peraturan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batu, 30 Desember 2024



Hormat saya,


Fatkhul Ilma

NIM. 220103220010

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang dengan kasih sayang-Nya memberikan kekuatan, ketabahan, dan petunjuk dalam menyelesaikan tesis ini. Atas izin dan ridho-Nya, tesis ini dapat terselesaikan, sebagai bagian dari perjalanan panjang menuntut ilmu dan menggapai impian.

Semoga shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, pembawa risalah agung yang menjadi petunjuk bagi seluruh umat manusia. Dan semoga kita senantiasa mendapatkan syafaat beliau di hari akhir.

Tesis ini merupakan buah dari jerih payah, doa, serta dukungan dari banyak pihak, untuk itu sebagai bentuk rasa syukur dan penghargaan, dengan hati yang tulus, karya ini kupersembahkan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam setiap langkah penyusunan karya ini.

Pertama, keluarga saya yaitu Ibunda Sulaichah, Ayah Siyono, Mbah Ibuk Mardhiyyah yang telah merawat saya dari saya kecil hingga tumbuh dewasa, telah senantiasa mendoakan saya, memberikan kasih sayangnnya kepada saya, pengorbanan, motivasi, dukungan dan selalu menguatkan saya disaat saya lemah sehingga saya mampu bertahan dan kuat menjalani tantangan demi tantangan kehidupan di dunia ini.

Untuk suami tercinta, Imam Taufiq, S.Pd., terima kasih atas pengalaman hidup yang begitu berharga selama 12 tahun pernikahan kita. Kehadiranmu telah menjadi alasan utama yang membuatku lebih dewasa dalam berpikir dan bertindak. Kepada kedua putri tercinta, Inneke Alya Kamalin At-Taufiqi dan Hafidhotun Nurus Salamah At-Taufiqi, terima kasih atas kesabaran dan pengertian kalian terhadap kesibukan Ummi. Sikap kalian menjadi sumber

inspirasi yang memacu semangat Ummi untuk terus menuntut ilmu.

Salah satu tujuan Ummi melanjutkan studi ini adalah untuk mempersiapkan diri menjadi Ummu Madrasatul Ula, ibu yang menjadi madrasah pertama bagi anak-anaknya. Ummi ingin menjadi perempuan, istri, ibu, dan guru teladan, baik bagi kalian maupun anak didik Ummi di masa depan. Pendidikan tinggi, baik agama maupun umum, sangat penting bagi perempuan untuk melahirkan, mendidik, membimbing, serta memberi teladan nyata bagi generasi emas, generasi tangguh yang mampu menjadi penerus agama, bangsa, dan negara. Menuntut Ilmu itu sepanjang masa mulai dari buaian ibu sampai liang lahat. Lifelong Education.

Untuk kedua adik laki-laki tercinta. Adik pertama Abdul Bazid Alfaizin, S.Pd dan adik kedua Muhammad Nur Alifi, S.Pd. Terimakasih kalian berdua mau mensupport dan memotivasi kakakmu ini terus maju melanjutkan menuntut ilmu di jenjang S-2 dengan biaya mandiri.

Kedua, saya persembahkan tesis ini kepada Ibunyai Dr. Hj. Sulalah, M.Ag., selaku Pembimbing I, dan Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd., selaku Pembimbing II sekaligus Kaprodi MPGMI. Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan ilmu yang diberikan. Berkat arahan Ibu berdua, tesis ini dapat saya selesaikan.

Ketiga, kupersembahkan kepada dua sahabatku, Mbak Lailatul I'zaati (Tuban) dan Mbak Mia Aisyah Rahma (Singosari), sebagai ungkapan terima kasih yang tulus dan mendalam. Terima kasih telah menjadi teman, sahabat, saudara, adik, guru, dan banyak peran lainnya. Kalian tak pernah lelah membimbing, mengarahkan, mendukung, memotivasi, dan mengingatkan saya dalam menyelesaikan tesis ini. Air mata ini tak tertahan saat mengenang perjuangan dan keikhlasan kalian yang selalu kebersamai saya, bahkan hingga larut malam dan dini hari. Jazakumullahu ahsanal jaza'.

Semoga Allah mengabulkan segala hajat dan cita-cita Mbak Izza dan Mbak Mia.

Semoga keduanya menjadi pribadi yang sukses, kaya, dermawan, berilmu manfaat, dan senantiasa dilimpahi keberkahan. Khusus untuk kalian berdua, semoga segera dipertemukan dengan jodoh yang alim, saleh, tampan lahir batin, serta berjodoh di dunia dan akhirat. Amin ya Rabbal 'Alamin.

Keempat, untuk semua teman kelas MPGMI 2023: Mbak Aini (Madura), Gus Akbar (Lamongan), Mas Wira (Ketua Kelas, Riau), Mbak Ema (Medan), Mbak Nisa (Medan), dan Mbak Novi (Sumatra). Terima kasih atas pengalaman pertemanan yang istimewa dan luar biasa, menghubungkan Jawa dan luar Jawa dengan cerita seru, oleh-oleh khas, dan momen berkesan saat jam kosong. Terima kasih juga atas ilmu yang telah kalian bagikan selama ini.

Alhamdulillah, rasa syukur yang tiada terkira atas takdir Allah yang mempertemukan kita. Semoga setelah lulus dan kembali ke kampung halaman, silaturahmi kita tetap terjalin erat. Doa terbaik untuk kalian semua: semoga menjadi pribadi yang bermanfaat, bahagia, dan selamat dunia akhirat, serta dipertemukan dengan jodoh yang saleh/salehah, tampan atau cantik lahir batin, dan berjodoh hingga surga-Nya. Amin.

Kelima, untuk Yayasan Pendidikan Islam Al-Musthofa Ngrangin Sumberpasil Pakis Malang, seluruh dewan guru, para santri, dan walisantri, saya ucapkan terima kasih atas kesabaran dan dukungan selama saya menempuh studi. Semoga Allah meridai setiap langkah saya dalam menuntut ilmu. Saya memohon maaf atas ketidakhadiran yang sering terjadi dan kurangnya kedisiplinan serta tanggung jawab selama menjalankan amanah sebagai kepala madrasah. InsyaAllah, ilmu dan gelar S2 yang saya raih ini akan membawa banyak manfaat untuk kemajuan dan keberlangsungan Yayasan kita di masa depan.

Keenam, untuk Yayasan Tarbiyyatul Arifin Mendit Pakis Malang dan seluruh dewan guru, khususnya kepada Kepala Madrasah Ibunyai Nur Baidah, S.Pd., istri almarhum Romo K.H. Ngabehi Agus Sunyoto, M.Pd., saya sampaikan terima kasih atas

kesediaannya menerima saya kembali mengajar di madrasah yang beliau pimpin dan bangun dengan penuh dedikasi.

Kenangan haru dan menyedihkan yang mengiringi langkah awal saya menempuh studi S2 ini tidak akan pernah terlupakan. Saya harus rela dikeluarkan dari sekolah lama dengan alasan yang hanya Allah tahu, merelakan gaji sertifikasi empat bulan tidak dicairkan, hingga memilih mondok selama Ramadan di Pondok Pesantren Nurut Taqwa milik sahabat S1 saya, Ibunyai Hj. Luluk Rochmawati, S.Pd.I, di Cowek, Purwodadi, Pasuruan, untuk menyembuhkan luka batin.

Alhamdulillah, semua ujian tersebut telah membawa saya ke titik ini. Terima kasih, ya Allah, atas semua takdir baik ini.

Saya sampaikan terima kasih kepada para siswa dan wali murid MI Tarbiyyatul Arifin, khususnya anak-anak kelas VI angkatan 2023-2024 dan 2024-2025. Terima kasih atas kesediaan, keikhlasan, dan kesabaran kalian dalam membantu Ibu hingga bisa menyelesaikan studi S2 ini. Bravo untuk kalian semua!. Ibu menanti kisah dan bukti keberhasilan kalian di masa depan sebagai hasil dari proses belajar selama ini. Tetap semangat untuk terus belajar dan berkembang. Semoga suatu hari nanti ada di antara kalian yang membaca hasil tesis Ibu ini. Kalian luar biasa dan layak menjadi generasi penerus yang terus memperjuangkan pendidikan di bumi pertiwi.

Ketujuh, kupersembahkan kepada tiga Ibu Pengawas Madrasah: Ibu Dra. Ummi Muslichah, M.Pd., Ibu Indah Hasnawati, M.Pd., dan Ibu Dra. Diyah Suryaningsih, M.Pd., serta semua rekan guru di MI Al-Ittihad Paras Karangnongko Poncokusumo, MI Mambaul Hidayah Jabung, MI Tarbiyyatul Arifin Pakis, dan teman-teman PPG Daljab Angkatan 2021 dari Pasuruan, Jombang, dan Malang.

Ucapan terima kasih khusus saya sampaikan kepada Ibu Hj. Risa Faradila, Ibu Hj. Hetty dan Bapak H. Kusno atas semangat, dukungan, motivasi, dan nasihatnya di saat saya

menghadapi kesulitan hidup. Ujian kehidupan ini memberikan hikmah besar, sehingga Allah menakdirkan saya tidak hanya menyelesaikan studi magister tetapi juga dapat menikmati ibadah umrah di Tanah Suci Makkah pada bulan Sya'ban 2024 bersama kedua orang tua tercinta. Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah.

Kedelapan, Saya juga ingin mempersembahkan tesis ini untuk diri saya sendiri, sebagai penghargaan atas kerja keras dan ketekunan dalam menghadapi berbagai tantangan selama studi.

Peneliti menghargai berbagai saran dan masukan yang diberikan, serta meminta maaf masih terdapat banyak kekurangan atau kesalahan dalam penulisan tesis ini.

MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

**"Janganlah kamu merasa lemah dan jangan pula
bersedih hati, padahal kamu paling tinggi derajatnya
jika kamu orang-orang beriman."**

(QS. Ali Imran: 139) ¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemahan*, (Bandung: CV Penerbit J-Art, 2005), hlm.103

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang”.

Dalam menyelesaikan tesis ini, tentu saja penulis mendapat bimbingan, dukungan, bantuan, dorongan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., AK selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd dan Dr. Mohammad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd atas motivasi, arahan, dukungan, dan kemudahan akses dalam akademik selama menjalankan pendidikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan dan berbagi ilmu kepada peneliti dengan penuh dedikasi.
5. Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag selaku dosen pembimbing I yang telah mengarahkan, membimbing, dan memotivasi hingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir

6. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberi arahan untuk menyelesaikan tugas akhir.
7. Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd., selaku validator ahli media, yang telah bersedia memvalidasi dan memberikan arahan dalam pengembangan media pembelajaran Wordwall pada penelitian ini.
8. Dr. Muhammad Amin Nur, MA selaku validator ahli materi, yang telah bersedia memvalidasi dan memberikan arahan dalam pengembangan media pembelajaran Wordwall pada penelitian ini.
9. Dr. Eko Budi Minarno, M.Pd., selaku penguji utama sidang seminar proposal tesis, dengan telaten memberikan arahan untuk revisi tesis ini.
10. Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd selaku ketua penguji sidang seminar proposal tesis, dengan telaten memberikan arahan untuk revisi tesis ini.
11. Ibunyai Nur Baidah, S.Pd selaku Kepala Madrasah MI Tarbiyyatul Arifin dan Bapak Zainal Asrori, S.Pd selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas V dan VI MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang yang telah membantu saya dalam proses penelitian.
12. Segenap keluarga besar MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang yang memberikan support dan motivasi untuk melaksanakan proses penelitian. Khususnya pada Ibu Wiwin Afianita, S.E.
13. Mbak Lailatul I'zaati, M.Pd, Mbak Qurrotul Aini, M.Pd dan Mbak Mia Aisyah Rahma yang telah memberikan arahan, dukungan dan semangat kepada saya.
14. Senior dan Kakak tingkat Gus Rizqi Singosari dan Gus Akbar (Faidh) Lamongan yang telah memberikan arahan, dukunga dan nasehat kepada saya.
15. Bapak Imam Syafi'i, M.Pd yang telah memberikan arahan, dukungan dan nasehat kepada saya

16. Ibu Halimatus Sa'diyah, S.Pd dan teman-teman seperjuangan di Yayasan Pendidikan Islam Al-Musthofa yang telah memberikan support kepada saya.
17. Restu *print* tempat langganan nge-*print* yang murah dan berkualitas.
18. Siswa-siswi kelas VI MITA yang selalu pengertian saat ibu wali kelas mereka sibuk bolak-balik ke kampus.
19. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini belum mencapai kesempurnaan karena adanya kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat, keberkahan, dan wawasan tambahan bagi penulis dan pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk dan kemudahan dalam setiap langkah kita.

Batu, 30 Desember 2024

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam proposal tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أُؤ = Aw

أَي = Ay

أُو = ú

إِي = i

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvii
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR BAGAN	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah	6
C. Tujuan penelitian dan pengembangan	7
D. Spesifikasi produk	8
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan	12
F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan	13
G. Penelitian terdahulu dan orisinalitas penelitian	14
H. Definisi istilah	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	23
A. Pengembangan media pembelajaran	23
B. Media <i>Wordwall</i>	37
C. Motivasi belajar	44
D. Hasil belajar	53
E. Pengembangan pembelajaran sejarah kebudayaan islam	56
F. Pengembangan media pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa	68
G. Kerangka berpikir	72
BAB III METODE PENELITIAN	73
A. Jenis penelitian dan model pengembangan	73

B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	74
C. Uji coba produk.....	82
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	95
A. Hasil pengembangan media pembelajaran	95
B. Penyajian data dan analisis data ujian produk	114
C. Data hasil nilai pretest dan posttest.....	126
D. Revisi produk	131
BAB V PEMBAHASAN.....	134
A. Prosedur pengembangan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	134
B. Tingkat kemenarikan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	142
C. Keefektifan media pembelajaran <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.....	147
BAB VI PENUTUP.....	150
A. Kesimpulan.....	150
B. Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA.....	154
DAFTAR LAMPIRAN.....	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas penelitian	19
Tabel 3. 1 Tahapan model ADDIE.....	82
Tabel 3. 2 Kriteria keberhasilan motivasi belajar siswa.....	87
Tabel 3. 3 Pedoman skala likert	88
Tabel 3. 4 Tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan	89
Tabel 3.5 Pedoman skala likert	89
Tabel 3.6 Kriteria interval interpretasi skor angket respon peserta didik	90
Tabel 3.7 Tabel normalized gain.....	92
Tabel 3.8 Interval presentase banyaknya siswa tuntas belajar	94
Tabel 4. 1 Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	97
Tabel 4. 2 Nama-nama validator ahli	114
Tabel 4. 3 Hasil penilaian validator ahli media.....	115
Tabel 4. 4 Hasil penilaian validator ahli materi	117
Tabel 4. 5 Hasil penilaian validator ahli pembelajaran	119
Tabel 4. 6 Tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan.....	121
Tabel 4. 7 Hasil perolehan nilai dari validator ahli	122
Tabel 4. 8 Hasil lembar angket siswa pada kelas eksperimen	123
Tabel 4. 9 Hasil lembar angket siswa pada kelas kontrol	124
Tabel 4. 10 Kriteria interpretasi skor lembar angket siswa.....	125
Tabel 4. 11 Penilaian soal pretest dan posttest kelas kontrol	126
Tabel 4. 12 Penilaian soal pretest dan posttest kelas eksperimen	127
Tabel 4. 13 Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen	128

Tabel 4. 14 Tingkat pencapaian dan kualitas efektivitas.....	129
Tabel 4. 15 Hasil pretest dan posttest kelas kontrol.....	129
Tabel 4. 16 Tingkat pencapaian dan kualitas efektivitas	130
Tabel 4. 17Saran dan masukan validator	131
Tabel 4. 18 Revisi ahli media.....	132
Tabel 4. 19 Revisi ahli materi	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan aplikasi <i>Wordwall</i>	39
Gambar 4. 1 Cover lapbook	104
Gambar 4. 2 Paperbag dan box lapbook	105
Gambar 4. 3 Hardfile website dalam bentuk lapbook	106
Gambar 4. 4 Tampilan awal ketika membuka website http ://Wordwall.net	107
Gambar 4. 5 Tampilan login	107
Gambar 4. 6 Tampilan setelah login	107
Gambar 4. 7 Tampilan template atau fitur <i>Wordwall</i>	108
Gambar 4. 8 Tampilan kartu acak salah satu pilihantemplate <i>Wordwall</i>	108
Gambar 4. 9 Tampilan materi setelah disimpan	109
Gambar 4. 10 Tampilan kuis dan spinner nama siswa.....	110
Gambar 4. 11 Tampilan materi kuis setelah disimpan	110
Gambar 4. 12 Tampilan leaderboard.....	111
Gambar 4. 13 Tampilan ketika pengguna mengklik my student	111
Gambar 4. 14 Tampilan ketika pengguna mengklik mengklik icon share pada layar .	112

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka berpikir	72
Bagan 3. 1 Model pengembangan ADDIE	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian	161
Lampiran 2 Surat telah melakukan penelitian.....	162
Lampiran 3 Lembar angket motivasi.....	163
Lampiran 4 Lembar soal.....	165
Lampiran 5 Validasi ahli media	174
Lampiran 6 Validasi ahli materi	177
Lampiran 7 Validasi ahli pembelajaran.....	180
Lampiran 8 Modul ajar.....	183
Lampiran 9 ATP dan TP	199
Lampiran 10 Dokumentasi penelitian	201
Lampiran 11 Daftar riwayat hidup	205

ABSTRAK

Ilma, Fatkhul 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Kabupaten Malang. Tesis, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis, (1) Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Wordwall, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Penelitian ini berawal dari hasil observasi di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang, yang menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih bergantung pada LKS sebagai media utama. Media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan guru cenderung fokus pada LKS tanpa menggunakan variasi media, khususnya pada materi Khulafaur Rasyidin. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran Wordwall dan menjelaskan langkah-langkah pengembangannya. 2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran Wordwall. 3) Menganalisis keefektifan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall sangat layak dan efektif digunakan, berdasarkan :1) Hasil Validasi, Validasi ahli materi memperoleh skor 91,4% (*sangat layak*), Validasi ahli media mendapatkan nilai 93% (*sangat layak*), Validasi ahli pembelajaran mencapai 97,6% (*sangat layak*), dan Rata-rata validasi keseluruhan adalah 94%, termasuk kategori *sangat valid*. 2) Hasil Uji Kepraktisan, dari Angket peserta didik menunjukkan hasil kepraktisan sebesar 96,6%, yang mengindikasikan peserta didik sangat tertarik menggunakan media ini. 3) Hasil Uji Keefektifan, Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari nilai rata-rata pre-test sebesar 32,7 meningkat menjadi post-test sebesar 91,1 dengan kategori hasil belajar tinggi.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media ini direkomendasikan sebagai alat pembelajaran interaktif dan menyenangkan, khususnya untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah, guna mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dan memotivasi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran di madrasah serta menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya.

ABSTRACT

Ilma, Fatkhul 2024. Development of Wordwall Learning Media to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Learning Islamic Cultural History Phase C at MI Tarbiyyatul Arifin Malang Regency. Thesis, Master of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Postgraduate Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, (1) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Development, Wordwall Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes, Islamic Cultural History

This research originated from the results of observations at MI Tarbiyatul Arifin, Malang Regency, which showed that the learning of Islamic Cultural History still depends on LKS as the main media. The learning media used is not in accordance with the characteristics of students, and teachers tend to focus on LKS without using media variations, especially in Khulafaur Rasyidin material. This condition has an impact on low learning outcomes and student interest in the subject.

This research aims to: 1) Develop Wordwall learning media and explain the steps to develop it. 2) Analyze the feasibility of Wordwall learning media. 3) Analyze the effectiveness of Wordwall learning media in learning Islamic Cultural History.

This research uses *the Research and Development (R&D)* method with the ADDIE development model adapted from Robert Maribe Branch. This model consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results of the study show that Wordwall learning media is very feasible and effective to use, based on: 1) Validation results, material expert validation obtained a score of 91.4% (*very feasible*), media expert validation obtained a score of 93% (*very feasible*), learning expert validation reached 97.6% (*very feasible*), and the overall average validation was 94%, including *the very valid* category. 2) The results of the Practicality Test, from the student questionnaire showed a practicality result of 96.6%, which indicates that students are very interested in using this media. 3) Effectiveness Test Results, The improvement in student learning outcomes can be seen from the average pre-test score of 32.7 increasing to the post-test of 91.1 with the category of high learning outcomes.

The results of this study prove that Wordwall learning media is effective in increasing student motivation and learning outcomes in learning Islamic Cultural History. This media is recommended as an interactive and fun learning tool, especially for Madrasah Ibtidaiyah students, to support more meaningful and motivating learning.

This research is expected to make a positive contribution to the development of learning methods in madrasas and become a reference for future researches.

ملخص البحث

العلم ، فتح 2024. تطوير وسائط التعلم Wordwall لتحسين تحفيز الطلاب ونتائج التعلم في تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي المرحلة C في مدرسة ابتداء تربيّات العارفين ، ملانج ريجنسي. أطروحة ماجستير في إعداد المعلمين مدرسة ابتدائية، الدراسات العليا من جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية. مشرف أطروحة، (1) د. حجة سلاله، ماجستير في الدين (2) د. الحاج شمسول سوسيلواتي، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: التنمية، وسائط التعلم في جدار الكلمات ، تحفيز التعلم ، مخرجات التعلم ، التاريخ الثقافي الإسلامي

نشأ هذا البحث من نتائج الملاحظات في مدرسة ابتداء التربية العارفين ، ملانج ريجنسي ، والتي أظهرت أن تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي لا يزال يعتمد على أوراق عمل الطلاب كوسيلة رئيسية. لا تتوافق وسائط التعلم المستخدمة مع خصائص الطلاب ، ويميل المعلمون إلى التركيز على أوراق عمل الطلاب دون استخدام اختلافات الوسائط ، خاصة في مادة خلف الراشدين. هذه الحالة لها تأثير على نتائج التعلم المنخفضة واهتمام الطلاب بالموضوع.

يهدف هذا البحث إلى: (1) تطوير وسائط التعلم في Wordwall وشرح خطوات تطويرها (2) تحليل جدوى وسائط التعلم في (3) Wordwall تحليل فاعلية وسائط Wordwall التعليمية في تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير مع نموذج التطوير التحليلي والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم المقتبس من فرع روبرت ماريبي. يتكون هذا النموذج من خمس مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

تظهر نتائج الدراسة أن وسائط التعلم Wordwall مجدية للغاية وفعالة للاستخدام ، بناء على: (1) نتائج التحقق من الصحة ، والتحقق من صحة خبراء المواد الذين حصلوا على درجة 91.4% (مجدي جدا) ، وحصل التحقق من صحة خبراء الإعلام على درجة 93% (مجدي جدا) ، ووصل التحقق من صحة خبراء التعلم إلى 97.6% (ممكن جدا) ، وبلغ متوسط التحقق الإجمالي 94% ، بما في ذلك فئة صالحة جدا (2). أظهرت نتائج اختبار التطبيق العملي من استبيان الطالب نتيجة عملية بنسبة 96.6%، مما يشير إلى أن الطلاب مهتمون جدا باستخدام هذه الوسائط (3). نتائج اختبار الفعالية ، يمكن ملاحظة التحسن في نتائج تعلم الطلاب من متوسط درجة ما قبل الاختبار البالغ 32.7 إلى الاختبار اللاحق 91.1 مع فئة مخرجات التعلم العالية.

أثبتت نتائج هذه الدراسة أن وسائط التعلم Wordwall فعالة في زيادة تحفيز الطلاب ونتائج التعلم في تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي. يوصى بهذه الوسيلة كأداة تعليمية تفاعلية وممتعة ، خاصة لطلاب مدرسة ابتدائية ، لدعم تعلم أكثر جدوى وتحفيزا.

من المتوقع أن يساهم هذا البحث بشكل إيجابي في تطوير أساليب التعلم في المدارس الدينية وأن يصبح مرجعا للبحوث المستقبلية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada era modern ini, di tengah transformasi digital yang cepat, tidak hanya memerlukan penguasaan materi akademis, tetapi juga kompetensi yang kuat dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Konsep ‘‘Kompetensi Pembelajaran Digital’’ dan ‘‘Literasi Digital’’ telah menjadi fokus utama dalam upaya untuk mempersiapkan individu menghadapi tuntutan dunia yang semakin terhubung secara digital. Kompetensi pembelajaran digital merujuk pada keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan seseorang untuk berhasil belajar dan berpartisipasi dalam lingkungan digital, termasuk kemampuan untuk mencari informasi secara efektif, menggunakan alat digital, dan berkolaborasi secara online. Kedua konsep ini menjadi semakin penting karena lingkungan kita semakin dipengaruhi oleh teknologi. Oleh karena itu, kompetensi pembelajaran digital dan literasi digital juga relevan dalam kehidupan sehari-hari, di mana kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi menjadi kunci untuk berhasil dalam dunia yang semakin terhubung secara digital.

Pendalaman pengetahuan tentang kompetensi pembelajaran digital dan literasi digital memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk memperkuat keterampilan atau kompetensi menggunakan teknologi dalam konteks pengajaran. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang konsep dan implikasi praktis dari kompetensi digital, pendidik dapat meningkatkan kemampuan dalam merancang, mengelola, dan memberikan pembelajaran yang efektif dalam era digital. Lebih

lanjut, pemahaman yang kuat tentang kompetensi pembelajaran digital dan literasi digital dapat memberdayakan pendidik sebagai agen perubahan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mendorong inovasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan memfasilitasi kolaborasi antara sesama pendidik untuk berbagi praktik terbaik dalam penerapan teknologi dalam konteks pendidikan.¹

Perkembangan teknologi di Indonesia yang pesat, khususnya dengan adanya media online, memudahkan guru dalam mengajar dan siswa dalam menerima pembelajaran. Internet, sebagai media yang kaya informasi, dapat diakses oleh masyarakat luas. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif.

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa media yang digunakan oleh siswa fase C di MI Tarbiyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang, hanya terbatas pada buku siswa, LKS dan papan tulis. Metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Pernyataan ini diperkuat melalui wawancara dengan Bapak Zainal Asrori, S.Pd guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam selama ini belum melibatkan media berbasis digital, hanya mengandalkan buku siswa, LKS dan papan tulis dengan metode ceramah. Kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa fase C menjadi salah satu penyebabnya.²

Proses mengajar adalah kegiatan mengelola lingkungan pembelajaran agar

¹ Sepling paling,dkk, '*Media Pembelajaran Digital*', (Makassar: Tohar Media,2019).

² Hasil wawancara dengan Guru Pengampu Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

tercipta interaksi yang efektif antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tugas seorang guru sangat beragam, mulai dari memberikan instruksi, merencanakan dan melaksanakan program pembelajaran, hingga memberikan penilaian setelah kegiatan tersebut terlaksana. Selain itu, guru berfungsi sebagai edukator yang membimbing siswa menuju kedewasaan dan pembentukan kepribadian. Tugas lainnya adalah manajerial, yaitu memimpin dan mengendalikan dirinya sendiri, siswa, serta lingkungan di sekitarnya, yang melibatkan upaya pengarahan, pengawasan, pengorganisasian, dan pengontrolan terhadap program yang telah disusun.³

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sebagai generasi penerus bangsa. Selain sebagai pengetahuan sejarah, Sejarah Kebudayaan Islam mengandung nilai-nilai luhur yang dapat menjadi pedoman hidup. Pemahaman yang baik terhadap mata pelajaran ini akan menumbuhkan rasa cinta terhadap agama, bangsa, dan negara, serta membentuk kepribadian yang berakhlak mulia.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Tarbiyatul Arifin Pakis Malang sering menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti materi yang dianggap terlalu abstrak dan sulit dipahami, metode pembelajaran yang monoton, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Akibatnya,

³ Widodo, H. P., & Rozak, R. R. (2016). Engaging Student Teachers in Collaborative and Reflective Online Video-Assisted Extensive Listening in an Indonesian Initial Teacher Education (ITE) Context. *Electronic journal of foreign language teaching*, 13(2).

motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini cenderung kurang memuaskan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi atau pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi penggunaan media yang ada, penelitian ini memilih untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Tarbiyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang, khususnya untuk siswa fase C. Pemilihan penelitian pengembangan ini didasarkan pada fakta bahwa media yang digunakan saat ini kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Sebagai solusi, peneliti mengusulkan inovasi media pembelajaran berupa media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa fase C di Madrasah Ibtidaiyah secara lebih efektif.

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan inovasi yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini adalah aplikasi interaktif berbasis website resmi yang dirancang untuk membuat soal-soal latihan, seperti kuis, pencarian kata, labirin, benar atau salah, permainan mencocokkan, memperbaiki kalimat, dan lainnya. media pembelajaran *Wordwall* menyediakan delapan belas template yang dapat diakses dengan mudah, sehingga menjadi alat pembelajaran yang praktis dan efektif.⁴

Menurut Puspaardini, media pembelajaran *Wordwall* adalah permainan edukasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui berbagai template

⁴ Annisa Savira, Rudy Gunawan, "Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vo, 4. No, 4, 2022. Ha. 5453-5460

permainan yang tersedia. Dengan cara ini, siswa tidak mudah merasa bosan atau jenuh saat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru melalui media pembelajaran *Wordwall*.

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memerlukan bimbingan dari guru atau orang tua. Media ini berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. media pembelajaran *Wordwall* juga dirancang sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat evaluasi yang efektif.

Hasil belajar peserta didik merupakan pencapaian akademis yang diraih melalui tugas-tugas, keaktifan di kelas, dan ujian, yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan belajar siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Hidayat, 2021), hasil belajar adalah tujuan akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, mengarah pada perubahan positif yang dikenal sebagai proses belajar. Pada akhirnya, proses belajar menghasilkan capaian akhir berupa hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran bernama *Wordwall*. Media pembelajaran *Wordwall* berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif, sekaligus menjadi sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi bagi guru dan siswa. Aplikasi ini dilengkapi dengan visualisasi, suara, animasi, serta permainan interaktif yang dirancang

untuk mengasah keterampilan dan meningkatkan interaksi siswa⁵.

Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa fase C. Berdasarkan berbagai penelitian, penggunaan aplikasi *Wordwall* secara statistik terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁶

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Aplikasi berbasis website ini menarik perhatian siswa karena menyediakan berbagai template yang variatif, dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung yang membuat proses belajar lebih menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan menghindarkan mereka dari rasa bosan selama pembelajaran.

Atas dasar tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang."*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah

⁵ Cahyono, S., Harymawan, I., & Kamarudin, K. A. (2023). The impacts of tenure diversity on boardroom and corporate carbon emission performance: Exploring from the moderating role of corporate innovation. *Corporate Social Responsibility and Environmental Management*, 30(5), 2507-2535.

⁶ Nurul Maulia Agusti, Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *WORDWALL* terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah Dasar", *jurnal Basicedu*, Vo. 6. No. 4. 2022. Hal. 5794-5800

kebudayaan islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang ?

2. Bagaimana tingkat kelayakan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dengan Rumusan Masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis tahapan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang.
2. Untuk menilai tingkat kelayakan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang.
3. Untuk mengevaluasi keefektifan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Nama Produk: Media Pembelajaran Interaktif Rasyid Smart Edu (Khulafaurrasyidin Smart Edukasi) melalui Website *Wordwall* untuk Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Platform: a). *Wordwall*, Produk ini dibangun menggunakan platform *Wordwall*, yang merupakan sebuah aplikasi berbasis web untuk membuat aktivitas interaktif. b). Aksesibilitas, Media ini dapat diakses secara online melalui perangkat laptop, tablet, atau smartphone yang memiliki koneksi internet.
3. Komponen Utama

- a. Konten Pembelajaran

Materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diambil dari Kurikulum Merdeka, dirancang untuk siswa Fase C kelas V dan VI. Konten ini disusun berdasarkan Rencana Pembelajaran dan Modul Ajar yang telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP).

- b. Jenis Aktivitas

Terdiri dari berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis pilihan ganda, pencocokan pasangan, teka-teki silang, dan permainan kata, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

c. Visualisasi

Menggunakan gambar, peta, dan ilustrasi yang relevan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan.

4. Desain Tampilan Digital

a. Tampilan Sederhana dan Interaktif

Desain tampilan digital yang mudah digunakan, dengan navigasi yang intuitif sehingga siswa dapat mengakses materi dengan mudah.

b. Warna dan Layout

Pemilihan warna yang sesuai dengan tema pendidikan dan materi yang diajarkan, dengan layout yang mendukung pembelajaran secara visual dan interaktif.

5. Fungsi dan Fitur

a. Interaktivitas

Setiap aktivitas memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, dengan umpan balik instan yang membantu meningkatkan pemahaman.

b. Penilaian Otomatis

Fitur yang memungkinkan penilaian otomatis atas aktivitas yang diselesaikan oleh siswa, memberikan nilai dan umpan balik langsung.

c. Pelacakan Kemajuan

Kemampuan untuk melacak kemajuan siswa secara individual, membantu guru dalam memantau perkembangan dan kebutuhan pembelajaran siswa.

d. Fleksibilitas Penggunaan

Media dapat digunakan di dalam kelas dengan panduan guru atau sebagai alat belajar mandiri di rumah.

6. Tujuan Penggunaan

a. Meningkatkan Motivasi Belajar

Dirancang untuk membuat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Mendukung Kurikulum Merdeka

Disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang mandiri, kreatif, dan inovatif.

7. Pengembangan dan Uji Coba

a. Tahapan Pengembangan

Dimulai dari perancangan materi, pembuatan aktivitas di media pembelajaran *Wordwall*, hingga pengujian pada siswa Fase C kelas V dan VI di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang.

b. Uji Coba

Melibatkan uji coba terbatas untuk mengukur efektivitas dan kelayakan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan secara luas.

8. Panduan Penggunaan

a. Manual Pengguna

Disediakan panduan penggunaan bagi guru dan siswa untuk memaksimalkan pemanfaatan media ini.

b. Pelatihan Guru

Guru diberikan pelatihan singkat tentang cara mengintegrasikan media pembelajaran *Wordwall* ini ke dalam proses pembelajaran di kelas.

9. Sasaran Pengguna

a. Siswa Fase C Kelas V dan VI

Media ini dirancang khusus untuk siswa kelas V dan VI yang sedang mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Guru

Guru Sejarah Kebudayaan Islam yang ingin menggunakan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

10. Evaluasi dan Pengembangan Lanjutan

a. Feedback dan Revisi

Berdasarkan feedback dari pengguna, produk ini akan terus dievaluasi dan diperbarui untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya.

b. Potensi Pengembangan

Potensi untuk mengembangkan media ini ke mata pelajaran lain atau tingkat kelas yang berbeda.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Hasil produk penelitian dan pengembangan media *Wordwall* materi Sejarah Kebudayaan Islam Semester 1 bertujuan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran. Adapun manfaat lain dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru dan Peneliti

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat membantu mengatasi rendahnya minat siswa dalam memahami materi sejarah kebudayaan islam di tingkat madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar. Selain itu, peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran *Wordwall* ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, menarik, dan interaktif. Adapun manfaat bagi peneliti, yaitu diharapkan dapat menambah wawasan terkait pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* serta produk hasil dari pengembangan diharapkan dapat memberikan kontribusi di bidang pendidikan sebagai suatu inovasi dalam pembuatan media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Bagi Siswa

Adanya pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat membantu siswa

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab materi sejarah itu membosankan bagi siswa tingkat madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar. Media pembelajaran *Wordwall* sangat interaktif dan banyak macam jenis ikon menarik yang sifatnya aplikatif, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, media pembelajaran *Wordwall* ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar tambahan untuk siswa belajar mandiri saat di rumah.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak lembaga madrasah ibtidaiyah, penelitian ini bermanfaat dalam rangka untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa pada materi sejarah yang pembahasannya sangat panjang dan kejadian peristiwanya jauh dari masa kehidupan siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai motivasi agar terus berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar untuk membantu siswa mengatasi rasa bosan dan rendahnya minat siswa dalam mempelajari materi sejarah khususnya sejarah kebudayaan islam.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Wordwall* materi sejarah kebudayaan islam Fase C kelas V dan VI dalam riset ini memiliki beberapa asumsi.

1. Guru dan siswa dapat memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran *Wordwall*
2. Siswa dapat memahami materi yang termuat dalam media pembelajaran *Wordwall*.

Selanjutnya terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Materi dalam media pembelajaran *Wordwall* mengacu pada kurikulum merdeka.
- b. Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* terbatas pada materi sejarah kebudayaan islam semester ganjil elemen Periode Khulafaur Rasyidin ruang lingkup kisah keteladanan Abu Bakar As-Siddiq, Umar bin Khattob, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.
- c. Media pembelajaran ini dibuat melalui website *Wordwall* yang fitur dan ikonnya sangat beraneka ragam.
- d. Media pembelajaran *Wordwall* dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di luar jam pelajaran.
- e. Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian akan menampilkan penelitian terdahulu yang mempunyai beberapa fokus permasalahan yang berbeda, konsentrasi yang berbeda dan beberapa kesamaan dalam bahan ajar yang akan dihasilkan. Diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Eva Lia Mitania Dewi Pada Tahun 2023.⁷ Dengan Judul Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantu Media *Wordwall*

⁷ Olimpiani, A. D., Nugroho, D. A., Prayitno, J. E., Atmojo, I. R. W., & Sambarani, G. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Kelas V Menggunakan Model Problem Based Learning dan Media Wordwall. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(4), 352-359.

Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Di SDN Pisang Kipas Kota Malang, Jenis penelitian ini adalah Kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran PBL berbantu media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS, mendeskripsikan aktivitas belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantu media *Wordwall*, dan mendeskripsikan hasil belajar IPS dengan memakai model PBL berbantu media *Wordwall* di SDN Pisang Kipas Kota Malang. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan model studi kasus. Temuan dalam penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran PBL berbantu media *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dan berpotensi meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa melalui pendekatan berorientasi pada pemecahan masalah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Azizah pada tahun 2023.⁸ Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kreatifitas Berpikir Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Mts Nu 01 Gringsing. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain deskriptif yang bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan model pembelajaran problem based learning terhadap kreativitas berpikir dan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen menggunakan desain pre-test dan post-test kontrol kelompok tunggal. Temuan dalam penelitian ini adalah penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) secara

⁸ Azizah, S. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kreativitas Berpikir dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs NU 01 Gringsing* (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).

signifikan dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan motivasi belajar Siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep Akidah Akhlak.

3. Penelitian Makrifat pada tahun 2012.⁹ Dengan judul Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Bidang Studi PAI Di SMA-IT Wahdah Islamiyah Makassar. Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif, yang bertujuan untuk 1) motivasi belajar siswa pada bidang studi PAI di SMA-IT Wahdah Islamiyah Kecamatan Manggala Makassar (2). Prestasi belajar siswa pada bidang studi PAI di SMA-IT Wahdah Islamiyah Kecamatan Manggala Makassar (3). pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi PAI di SMA-IT Wahdah Islamiyah Kecamatan Manggala Makassar. Temuan dalam penelitian ini adalah bahwa motivasi belajar siswa pada bidang studi PAI di SMA-IT Wahdah Islamiyah tergolong sangat tinggi, yaitu 62,7% untuk motivasi belajar intrinsik dan 74,6% untuk motivasi belajar ekstrinsik. Prestasi belajar siswa juga sangat tinggi karena nilai rapor siswa paling banyak terdistribusi pada angka 80 (50,8%) dan angka 85 (40,7%), selain itu para siswa juga berhasil menyabet prestasi pada berbagai lomba. Melalui analisis regresi ganda ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik siswa terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi PAI (sig sebesar 0,000). Adapun besarnya sumbangan bersama (koefisien determinasi) kedua variabel tersebut (motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik) terhadap prestasi belajar siswa adalah sebesar 57,2%.

⁹ Makrifat, Tesis:” *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Bidang Studi PAI Di SMA-IT Wahdah Islamiyah Makassa*”, (Makassar: UIN Alauddin,2012).

4. Penelitian Queen Salsabila pada tahun 2023.¹⁰ Dengan Judul *Efl Students' Perceptions Towards The Utilization Of Wordwall.Net In Learning Grammar*. Penelitian ini menggunakan metode campuran. Dengan desain penelitian eksplanatori sekuensial, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan pedoman wawancara. Kuesioner menggunakan skala Likert untuk mengukur data kuantitatif. Dari proses analisis, siswa menganggap bahwa *Wordwall* mudah digunakan dan bermanfaat. Selain itu, siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran tata bahasa, dan siswa berniat untuk menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran Tata Bahasa pada pertemuan berikutnya. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa ketika menggunakan *Wordwall* adalah instruksi yang kurang jelas, masalah internet, dan perangkat siswa. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran grammar, dan sumber masalah yang muncul adalah masalah eksternal. Lebih lanjut, *Wordwall* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran tata bahasa karena permainan ini membawa dampak positif berdasarkan persepsi siswa. Permainan ini mudah digunakan, sederhana, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar mereka.
5. Penelitian Hartutik dan Rapita Aprilia pada tahun 2024,¹¹ yang berjudul “Pengembangan *Wordwall*: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi” dengan hasil penelitian bahwa hasil dari pengembangan media pembelajaran

¹⁰ Salsabila, Q. (2023). *EFL students' perceptions towards the utilization of Wordwall. net in learning grammar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

¹¹ Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.

Wordwall yang terintegrasi dengan sumber belajar dan evaluasi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPS SD dengan tema keragaman sosial, budaya, suku, etnis, dan agama di Indonesia. Selain itu *Wordwall* juga efektif dipergunakan sebagai media pembelajaran atau evaluasi pada semua mata pelajaran.

6. Penelitian Dwi Lucky Hermiyanto dan Wahyudi pada tahun 2022,¹² 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 layak untuk digunakan. Skor validasi yang diberikan oleh validator sebesar 82% dengan kategori sangat tinggi. Dan hasil pada nilai mean post-test lebih tinggi dari mean pre-test dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Maka aplikasi media pembelajaran POMEWALL sudah valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.
7. Penelitian Layyina pada tahun 2023¹³, yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantu Media *Wordwall* Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan” dengan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kognitif meningkat dari tahap prasiklus yakni 38,5% (perlu bimbingan), kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 84,6% (baik) dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal 96,2% (baik). dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Model PBL

¹² Hermiyanto, D. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation).

¹³ Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370-3378.

berbantuan media *Wordwall* efektif dan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

8. Penelitian Ardian Agustin Pramesti, Dyah Worowirastris Ekowati, dan Fitria Febriyanti pada tahun 2023,¹⁴ yang berjudul ‘‘Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia’’ dengan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media *Wordwall* di SDN Purwantoro 1 Malang kelas 1C dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, upaya yang dilakukan untuk meningkatkan Motivasi belajar Sejarah kebudayaan islam siswa menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* tersebut, diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari dan memahami materi sejarah kebudayaan islam.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Eva Lia Mitania Dewi (2023). Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantu Media <i>Wordwall</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Di SDN	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	Pada Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa	1. Pengembangan Media <i>Wordwall</i> 2. Media <i>Wordwall</i> dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa, aktivitas dan hasil belajar siswa, prestasi hasil belajar

¹⁴ Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499.

	Pisang Kipas Kota Malang			siswa, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. 3. Media <i>Wordwall</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. 4. Hasil rata-rata sebelum diterapkan media pembelajaran <i>Wordwall</i> sangat rendah, setelah diterapkan media pembelajaran <i>wordwall</i> hasil naik secara signifikan dan memuaskan. 5. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. 6. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>Wordwall</i> mendapatkan respons positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman terhadap materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini didukung oleh fitur-fitur <i>Wordwall</i> yang memungkinkan variasi metode penyampaian materi, seperti kuis interaktif, permainan pencocokan, dan latihan berbasis visual, yang membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. 7. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian R&D dengan
2	Siti Nur Azizah (2023). Tesis. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kreativitas Berpikir Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Mts Nu 01 Gringsing	Bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Pada artikel ini menggunakan model pembelajaran PBL	
3	Makrifat (2012). Tesis. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Bidang Studi PAI Di SMA-IT Wahdah Islamiyah Makassar	Untuk meningkatkan Prestasi Siswa	Pada artikel ini Fokus pada Pengaruh Motivasi Belajar	
4	Queen Salsabila (2023). Tesis. Persepsi Mahasiswa Efl Terhadap Pemanfaatan <i>Wordwall</i> .Net Dalam Pembelajaran Tata Bahasa	Penggunaan Media <i>Wordwall</i>	Pemanfaatannya dalam pembelajaran Tata bahasa	
5	Hartutik dan Rapita Aprilia (2024). Artikel. Pengembangan <i>Wordwall</i> : Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi	Membahas tentang Pengembangan <i>Wordwall</i>	Penelitian ini membahas Media <i>Wordwall</i> sebagai inovasi pembelajaran	
6	Dwi Lucky Hermiyanto dan Wahyudi (2022). Artikel. Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan Game <i>Wordwall</i>) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar	Membahas tentang Pengembangan <i>Wordwall</i>	Pada penelitian ini ditambah dengan mengembangkan media pop up	
7	Layyina (2023). Artikel. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan	Menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	
8	Ardian Agustin Pramesti, Dyah	Menggunakan media <i>Wordwall</i>	Pada penelitian ini bertujuan untuk	

	Worowirastrri Ekowati , dan Fitria Febriyanti (2023).Artikel. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia”		meningkatkan keaktifan siswa	model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi).
--	--	--	------------------------------	--

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan tergolong layak dan efektif. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran serupa yang memenuhi kriteria tersebut. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website.

H. Definisi Istilah

Agar pembaca lebih mudah memahami dan mengikuti maksud dari penelitian ini, peneliti memberikan penjelasan istilah-istilah yang terdapat dalam judul tesis, yaitu *"Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang."* Untuk mempermudah, istilah-istilah tersebut dikelompokkan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses atau cara untuk mengembangkan sesuatu, termasuk memperbarui media yang telah ada. Istilah ini merujuk pada upaya memperbaiki media lama agar kekurangannya dapat diminimalkan dan menghasilkan media baru yang lebih baik.

2. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu siswa memahami dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai tertentu. Media ini dapat berupa materi cetak, audiovisual, digital, atau kombinasi teknologi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran.
3. *Wordwall* adalah platform digital yang menyediakan permainan interaktif dan alat pembelajaran untuk mendukung pendidikan di berbagai tingkat dan mata pelajaran. Media ini memungkinkan pendidik merancang, menyesuaikan, dan menggunakan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik, baik dalam kelas tradisional maupun pembelajaran jarak jauh.
4. Motivasi belajar adalah kondisi dalam diri individu yang mendorongnya untuk berusaha mencapai tujuan. Motivasi ditandai dengan perubahan energi dalam diri seseorang, baik yang disadari maupun tidak. Terdapat empat aspek motivasi belajar, yaitu Attention (Perhatian), Relevance (Relevansi), Confidence (Percaya Diri), dan Satisfaction (Kepuasan). Hasil belajar siswa adalah pencapaian yang diperoleh seseorang setelah menjalankan proses belajar mengajar.
5. Sejarah Kebudayaan Islam adalah cabang ilmu yang mempelajari perkembangan kebudayaan dalam dunia Islam, dari masa awal hingga saat ini. Sebagai agama dengan jumlah pengikut terbanyak kedua setelah Kristen, Islam telah memberikan kontribusi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang kebudayaan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara atau pengantar. Media merupakan saluran komunikasi dalam proses belajar. Oleh sebab itu, agar proses komunikasi berjalan dengan baik maka dibutuhkan suatu alat bantu yakni media pembelajaran. Berikut pendapat tentang media yang dikemukakan oleh para ahli yaitu:

- 1) Gerlach dan Ely (1972) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap
- 2) Fleming mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.¹⁵
- 3) Heinich, Molenda, dan Russel (1990) diungkapkan bahwa media is a channel of communication.
- 4) AECT (Association for Education and Communication Technology) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.
- 5) EA (Educations Association) mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003), h.3

yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Dari defenisi-defenisi tersebut dapat ditarik kesimpulannya bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁶ Jadi menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.¹⁷

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu semenjak bayi sampai akhir hayat (belajar sepanjang hayat). Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang pula tugas dan peran guru. Hal ini sesuai dengan jumlah anak yang memerlukan pendidikan, walaupun harus diakui bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, siswa dapat belajar dari beraneka sumber.

Setiap siswa memiliki sifat yang unik, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, akan tetapi kurikulum dan meteri pelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus mengatasinya sendiri. Briggs dalam wijaya menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam: (1) Sebagai alat bantu untuk memberikan stimulus yang sama (2) Mempersamakan pengalaman konkret (3)Menimbulkan persepsi yang sama (4) Mempertinggi daya serap (5) Dan

¹⁶ Ibid,h.7-8

¹⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2010), h.204

meningkatkan motivasi belajar.¹⁸

Perkembangan ICT juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Menurut Thomson dalam Wijaya media komputer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat, yakni saat digunakan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran. Karenapara siswa akan menikmati kerja computer seperti menampilkan perpaduan antar teks, gambar, animasi gerak, suara dan sebagainya (Media interaktif).¹⁹ Bower dan Hilgard dalam sardiman menegaskan bahwa media computer (interaktif) bermanfaat besar dibandingkan dengan media lainnya karena mampu memberikan persentase materi yang sangat fleksibel bagi pembelajaran dan dapat mengikuti kemajuan sejumlah pembelajaran dalam waktu yang sama.²⁰

1. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering kali media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru. Contohnya, oleh karena guru kurang menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, maka guru mempersiapkan media OHT, dan oleh sebab OHT digunakan untuk kepentingan guru, maka transparansi tidak didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin disampaikan dituliskan

¹⁸ Dedi, Wijaya, Kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 294

¹⁹ Dedi, Wijaya, Kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 296

²⁰ Sardiman, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2006), h. 145

pada transparan hingga menyerupai Koran. Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.

Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar-mengajar dan mengurangi waktu belajar.²¹ Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran dengan harapan dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu:²²

- a. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran.
- b. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi apakah sasarannya siswa TK, SD/MI, SLTP, SMU, atau SLB.
- c. Karakteristik media pembelajaran.

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat

²¹ Alim Sumarno, *Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Online) blog.tp.ac.id, 2011. Kutip 12 Desember 2014

²² Rohmat, *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010), h.83-84

dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan pemilihan media pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi.

- d. Alternatif pilihan media yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru dapat menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan.

Dalam *Education Technology for Teacher* (2010),²³ Alen berpendapat bahwa pendekatan yang dapat digunakan untuk pemilihan media adalah dengan menggunakan pendekatan matrik, yaitu pendekatan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih media yang sesuai dengan jenis tujuan pembelajaran tertentu. Matrik menggambarkan tinggi rendahnya kemampuan setiap jenis media bagi pencapaian berbagai tujuan dengan kemampuan setiap jenis media dalam mempengaruhi berbagai jenis belajar. Hal ini dapat diwujudkan dengan mendahulukan mana yang harus dipelajari/dikuasai siswa, apakah informasi faktual, konsep, keterampilan, dan seterusnya.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu: Suatu media hanya sesuai untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak sesuai untuk

²³ Education Technology For Teacher, 2010. *Prinsip-prinsip dan pemilihan media pembelajaran*, (Online) Sumber dan media pembelajaran. blogspot.com, 2010. Kutip 12 Desember 2014

pembelajaran yang lain. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Penetapan suatu media harus sesuai dengan komponen lain dalam perencanaan pembelajaran. Tanpa alat bantu mengajar, pembelajaran tetap dapat bertahan, tetapi pembelajaran tanpa media, itu tidak akan terjadi.²⁴

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya meningkatkan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan Media pembelajaran yang antara lain sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.²⁵
- 2) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru seharusnya memperhitungkan untung-ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
- 4) Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.

²⁴ Admin, *Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran*, (Online)blog.tp.ac.id, 2011. Kutip,

²⁵ Basyiruddin Usman, 201, *Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran*, (Ciputat Pers, 2002)

- 5) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.²⁶

Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran hendaknya merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.²⁷

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut :

- a. Dilihat dari jenisnya, media terdiri dari:

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra

²⁶ Saiful Arif, *Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran* (Online)id. shvoong.com/social-sciences/Education,2011.Kutip, 12 Desember 2014

²⁷ Rohmat, *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: Logung Pustaka,2010),h.84

penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari daya liputnya, media terdiri dari:

1) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio, televisi.

2) Media dengan daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

3) Media untuk Pengajaran Individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

b. Dilihat dari bahan pembuatannya, media terdiri dari:

1) Media Sederhana

Media bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah

cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan ketrampilan yang memadai.

3. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Dalam pandangan Islam, terkait dengan media pembelajaran, bahwa media itu sangat penting dalam penyampaian pengetahuan atau pembelajaran. Maknanya adalah tanpa media, pelajaran yang disampaikan akan terasa sulit dicerna. Terkait dengan pentingnya media dalam pembelajaran, Allah SWT telah memberikan penjelasan dalam surat Al-'Alaq ayat 4-5²⁸ sebagai berikut:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya; *Yang mengajarkan dengan Qalam. Mengajarkan manusia apa yang belum diketahuinya.* (QS. Al-'Alaq; ayat: 4-5).

Bukan itu saja dalil yang menunjukkan pentingnya media dalam pembelajaran. Di ayat yang lain Allah memberikan isyarat bahwa untuk memahami tentang keagungan Tuhan yang Maha besar, Allah memberikan gambaran lewat alam yang kongkrit, ini tersebut dalam surat Al-Ghaasyiyah ayat 17-20²⁹:

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِلَهِ كَيْفَ خُلِقَتْ ۖ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ۖ وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ۖ وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ۖ ۝٢٠

Artinya; *tidakkah engkau melihat bagaimana unta diciptakan, dan bagaimana gunung ditegakkan dan bagaimana langit ditinggikan dan bagaimana bumi dilapangkan”* (QS. Al-Ghaasyiyah : 18-20)

²⁸ <https://quran.nu.or.id/al-%27alaq>

²⁹ <https://quran.nu.or.id/al-ghasyiyah/17>

Ayat tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam menerima pelajaran yang mana awalnya belum mampu memahami hal yang abstrak, oleh karena itu harus menggunakan contoh-contoh yang konkret sehingga peserta didik mudah mengerti dan lama dalam ingatan. Lebih jelasnya lagi akan dibahas bagaimana keterkaitan ayat di atas dengan beberapa teori yang menjadi landasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.³⁰

Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan takwa kepada Allah SWT serta sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan melalui pengamalan hasil pembelajaran, di mana media pembelajaran dalam Islam tidak hanya berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai-nilai akhlak, moral, dan keteladanan, salah satunya melalui keteladanan Khulafaur Rasyidin, yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.

³⁰ Azhar Rasyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1997), h.26-27

Menghadirkan kisah dan sifat-sifat Khulafaur Rasyidin dalam pembelajaran dapat menjadi media efektif untuk membangun karakter siswa.

a. Abu Bakar Ash-Shiddiq (Keteladanan dalam Keimanan dan Keberanian)

Sifat Utama Abu Bakar adalah Kejujuran (ash-shiddiq), keberanian, dan kesetiaan, hal ini dungkapkan dalam Al-Qur'an Surat At-Taubah ayat 40 :

إِلَّا تَنْصُرُوهُ فَقَدْ نَصَرَهُ اللَّهُ إِذْ أَخْرَجَهُ الَّذِينَ كَفَرُوا ثَانِيَ اثْنَيْنِ إِذْ هُمَا فِي الْغَارِ إِذْ يَقُولُ لِصَاحِبِهِ لَا تَحْزَنْ إِنَّ اللَّهَ مَعَنَا فَأَنْزَلَ اللَّهُ سَكِينَتَهُ عَلَيْهِ وَأَيَّدَهُ بِجُنُودٍ لَمْ تَرَوْهَا وَجَعَلَ كَلِمَةَ الَّذِينَ كَفَرُوا السُّفْلَىٰ وَكَلِمَةُ اللَّهِ هِيَ الْعُلْيَا وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿٤٠﴾

"Janganlah engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita."

(QS. At-Taubah: 40)

b. Umar bin Khattab (Keteladanan dalam Keadilan dan Ketegasan)

Sifat utama Umar Bin Khattab adalah Adil, tegas dan disiplin, hal ini dungkapkan dalam Al-Qur'an Surat Al Baqoroh ayat 208 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا ادْخُلُوا فِي السِّلْمِ كَافَّةً وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ ﴿٢٠٨﴾

"Masuklah ke dalam Islam secara keseluruhan, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan."

(QS. Al-Baqarah: 208)

c. Usman bin Affan (Keteladanan dalam Kedermawanan dan Kesederhanaan)

Sifat Utama Usman bin Affan adalah Dermawan, pemalu, dan sederhana, hal ini diungkapkan dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqoroh ayat 261 :

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلَ فِي كُلِّ سُنبُلَةٍ مِائَةُ حَبَّةٍ وَاللَّهُ يُضَاعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٦١﴾

"Perumpamaan orang yang menginfakkan hartanya di jalan Allah seperti sebutir biji yang menumbuhkan tujuh tangkai..."

(QS. Al-Baqarah: 261)

- d. Ali bin Abi Thalib (Keteladanan dalam Ilmu dan Keberanian)

Sifat utama Ali bin Abi Thalib adalah cerdas, pemberani, dan bijaksana, hal ini diungkapkan dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٢٠٨﴾ ﴿١١﴾

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."

(QS. Al-Mujadilah: 11)

Zakiah Daradjad berpendapat dalam bukunya bahwa : Sebagai sebuah bidang studi di sekolah, pengajaran agama Islam mempunyai tiga fungsi, yaitu: pertama, menumbuh kembangkan rasa keimanan yang kuat, kedua, menumbuh kembangkan kebiasaan (habit vorming) dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia, dan ketiga, menumbuh

kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugerah Allah SWT kepada manusia.³¹

4. Hubungan Media dengan Perkembangan Psikologi Belajar

Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Kesiapan untuk belajar sangat erat hubungannya dengan intelektual dan tingkat perkembangan siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Hal tersebut ditegaskan oleh *J. Bruner* dalam Nasution bahwa setiap mata pelajaran dapat diajarkan dengan efektif dalam bentuk yang sesuai secara intelektual kepada setiap anak dalam setiap tingkat perkembangannya.³²

Belajar dalam tahap ini oleh Winkel diistilahkan dengan “ *belajar perceptual* ”³³. Belajar perspektual memegang peranan besar di TK dan di kelas-kelas rendah Sekolah Dasar. Anak-anak di TK harus belajar untuk menemukan perbedaan-perbedaan antar benda menurut ciri-ciri fisik, seperti bentuk, ukuran, warna, panjang-lebar, kasar - halus, bunyi dan lain sebagainya. Sedangkan anak-anak SD harus mampu membedakan antara bentuk-bentuk huruf dan bentuk-bentuk angka, namun selama belajar di Sekolah Menengah akan belajar sejumlah diskriminasi baru, misalnya mampumembedakan warna kuning dan merah dan sebagainya. Tahap belajar ini dipengaruhi juga oleh kondisi intern seperti peralatan indra yang normal, dan kondisi ekstern yang terkait dengan penyampaian materi dengan media, misalnya media menonjolkan ciri-ciri khas benda.

³¹ Zakiah Daradjad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 174

³² Nasution, *Metode Research : Penelitian Ilmiah*, h. 6

³³ *Ibid*, h. 24

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat umur siswa, maka akan berpengaruh pada cara belajar dan materi yang akan dipelajari dan ketergantungannya terhadap media yang digunakan dalam menyampaikan materi tersebut agar mudah difahami.

Terkait dengan intelektual dan tingkat perkembangan siswa terhadap mata pelajaran tertentu, menurut J. Piaget dalam Nasution, perkembangan intelektual anak dapat dibagi tiga fase yaitu: (1) fase *pra-operasional*; (2) fase *operasi konkret*; dan (3) fase *operasi formal*.³⁴

Fase *pra-operasional* pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini anak belum mampu membedakan yang tegas antara perasaan dan motif pribadinya dengan realitas dunia luar dan belum mampu menyampaikan konsep tertentu. Dengan demikian, anak sangat membutuhkan media dalam belajarnya agar mereka termotivasi dan cepat faham. Sedangkan pada fase *operasi konkret* pada usia 10-14 tahun, dimaksudkan usaha untuk memperoleh pengetahuan tentang dunia realitas dan mengubahnya dalam pikiran sedemikian rupa, disleksif dalam pemecahan masalah sehingga menjadi sebuah pemahaman. Akan tetapi, dalam usia ini anak hanya mampu memahami hal yang dilihatnya secara nyata. Artinya adalah tingkat ketergantungannya terhadap media masih besar, dan belum sanggup mengantisipasi hal yang tidak ada atau belum pernah dialaminya.

Adapun pada fase *operasi formal*, pada usia 15 sampai seterusnya. Pada taraf ini, anak telah sanggup berfikir dan menerima pesan yang tidak

³⁴ Ibid, h. 178

lagi dibatasi dengan hal-hal yang langsung dihadapi atau yang telah dialami sebelumnya. Dalam masa ini anak dapat memberikan pernyataan formal tentang ide-ide yang konkrit. Artinya adalah anak tidak lagi bergantung dengan media dalam proses pembelajaran.

Keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pelajaran dan penggunaan media dalam penyampaian pesan disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual anak. Semakin tinggi usia anak, maka akan semakin jauh dari ketergantungan dengan benda-benda nyata (pembelajaran dengan perantara media).

B. Media *Wordwall*

Media Pembelajaran *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang berbasis website. Aplikasi *Wordwall* ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, alat peraga, alat penilaian yang menarik dalam dunia pendidikan. Dalam laman *Wordwall* ditemui banyak sekali hasil kreasi guru-guru untuk memberikan inspirasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Dengan melihat inspirasi-inspirasi tersebut, maka kreatifitas guru dapat meningkat seiring perkembangan kemajuan teknologi seperti saat ini.³⁵

Media *Wordwall* adalah sebuah platform interaktif yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk membuat berbagai jenis aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, roda acak, dan aktivitas lainnya. Media ini dirancang untuk meningkatkan

³⁵ Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.

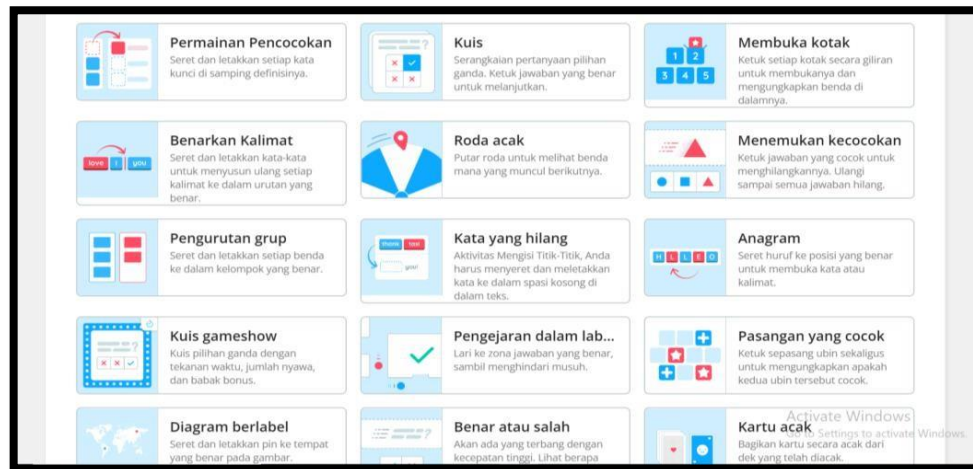
keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar, baik di dalam kelas maupun secara daring. Dengan fitur yang mudah digunakan, Wordwall memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan dinamis sesuai dengan kebutuhan materi.

Pengembangan media Wordwall berlandaskan pada teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Selain itu, Wordwall juga mengacu pada teori kognitivisme yang berfokus pada bagaimana siswa memproses informasi, serta teori behaviorisme yang mendorong pembelajaran melalui stimulus-respons dalam bentuk game interaktif. Ketiga teori ini saling melengkapi dalam mendukung efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

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

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar media pembelajaran, ataupun alat penilaian berbasis daring

yang menarik bagi siswa.³⁶ *Wordwall* terdiri dari beberapa jenis permainan. Berikut jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2. 1 Tampilan Aplikasi Wordwall

Dilihat dari Gambar di atas, berikut masing-masing penjelasan jenis permainan pada *Wordwall*:

1. Permainan mencocokkan, siswa harus mencocokkan dengan mengganti kata kunci di samping setiap definisi.
2. Kuis, permainan berisi soal pilihan ganda di mana siswa harus memilih jawaban yang benar untuk lanjut ke soal berikutnya.
3. Roda Acak, permainan ini meminta siswa untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang mereka dapatkan ketika memutar roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan siswa untuk mencatat dan menyimpan materi untuk guru, karena permainan ini tidak dinilai.
4. Membuka Kotak, permainan ini meminta siswa memilih jawaban yang

³⁶ Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1304-1318.

sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang dipilih.

5. Menemukan Kecocokan, siswa harus memilih jawaban yang tepat lalu dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.
6. Benarkan Kalimat, siswa harus meletakkan kata-kata untuk Menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.
7. Pengurutan Grup, permainan ini meminta siswa untuk mengelompokkan atau mengurutkan jawaban yang benar menurut klasifikasinya.
8. Pengejaran dalam Labirin, siswa diberi pertanyaan dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya dan tanpa menabrak musuh.
9. Kuis *Game Show*, sebuah kuis dengan pertanyaan pilihan ganda yang harus dijawab siswa dengan memilih jawaban yang benar. Kuis ini memiliki batas waktu, bonus, dan nyawa.
10. Pasangan yang Cocok, siswa diminta mengetuk ubin yang berisi sepasang gambar kemudian mencocokkan satu gambar dengan gambar lainnya dengan cara membuka ubin satu per satu.
11. Kata yang Hilang, kegiatan yang mengharuskan siswa untuk mengisi kata-kata yang hilang dalam sebuah pernyataan. Potongan kata yang hilang diberikan, sehingga siswa harus memilih kata untuk melengkapi kalimat.
12. Anagram, siswa diharuskan menyeret atau memindahkan huruf untuk

membuat kata yang benar.

13. Diagram Berlabel, siswa diminta untuk memasang pin pada tempat yang benar pada gambar.
14. Kartu Acak, permainan kartu acak yang berisi gambar atau soal yang dibagikan kepada siswa. Game ini masih dimainkan secara online.
15. Menemukan Tikus, permainan ini merupakan permainan yang memunculkan beberapa tikus dengan setiap jawaban dan siswa harus menekan tikus dengan jawaban yang benar.
16. Pecah Balon, siswa diminta untuk meletuskan balon untuk memasukkan setiap kata kunci ke dalam definisi yang sesuai.
17. Pesawat Terbang, siswa harus menggunakan fungsi sentuh pada perangkat Android atau *keyboard* saat menggunakan komputer untuk menerbangkan pesawat dan menavigasi ke jawaban yang benar.
18. Teka-teki silang, siswa harus menyelesaikan teka teki silang mengikuti petunjuk yang diberikan.

Media pembelajaran berbasis *Wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, di antaranya yakni:

- a. Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing-masing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitu pun sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir atau awal permainan.
- b. Menarik dan menyenangkan, dapat membuat siswa tertarik untuk menangani setiap masalah yang diajukan dan membantu mereka

mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.

- c. Mengasah *skill*, siswa memainkan setiap permainan di mana mereka mungkin gagal, tetapi mereka dapat mengulanginya sehingga kemampuan mereka dalam menghadapi setiap masalah dapat tumbuh dan meningkat.
- d. Dapat dimainkan secara sendirian/berkelompok.

Di antara kualitas media berbasis *Wordwall* tersebut, akan membuat siswa sejenak lupa bahwa mereka masih dalam proses belajar. Media tentunya membuat siswa lebih tertarik dan senang belajar, apalagi siswa terlibat dalam soal-soal latihan yang disediakan.

Pengembangan *Wordwall* menjadi media berbasis digital dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah *perancangan* konsep awal dan fitur utama, seperti pembuatan kuis interaktif dan permainan edukatif. Tahap kedua adalah *pengembangan perangkat lunak* yang memungkinkan platform ini diakses melalui web dan perangkat seluler. Tahap ketiga adalah *uji coba* untuk memastikan kelancaran penggunaan, diikuti dengan tahap *penyesuaian* berdasarkan umpan balik pengguna. *Wordwall* juga diintegrasikan dengan teknologi cloud untuk mendukung pembelajaran daring secara fleksibel.

Meskipun dikenal sebagai media digital, *Wordwall* juga dapat dicetak dalam bentuk hardfile untuk mendukung penggunaan di lingkungan pendidikan dengan akses teknologi terbatas. Proses pengembangan dalam bentuk hardfile dimulai dari pembuatan desain aktivitas di platform digital,

kemudian diunduh dalam format PDF atau gambar untuk dicetak. Dengan demikian, Wordwall dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam pembelajaran berbasis digital maupun konvensional.

Berikut prosedur pengembangan media Wordwall berbasis digital menjadi hardfile :

1. Buka situs resmi Wordwall di www.wordwall.net.
2. Buat akun pengguna baru atau login jika sudah memiliki akun.
3. Pilih menu "Create Activity" untuk mulai membuat media pembelajaran.
4. Tentukan jenis aktivitas yang diinginkan, seperti kuis, teka-teki silang, atau roda acak.
5. Masukkan judul aktivitas sesuai dengan topik pembelajaran.
6. Tambahkan pertanyaan dan jawaban sesuai kebutuhan materi.
7. Atur pengaturan tambahan seperti timer, mode permainan, dan tingkat kesulitan.
8. Pratinjau aktivitas untuk memastikan tidak ada kesalahan.
9. Simpan aktivitas yang telah dibuat.
10. Pilih opsi "Print" di bagian menu aktivitas.
11. Pilih format file yang diinginkan, seperti PDF atau gambar.
12. Atur tata letak dan ukuran halaman sesuai kebutuhan.
13. Unduh file hasil ekspor ke perangkat Anda.
14. Periksa kembali file hasil unduhan untuk memastikan semua elemen tampil dengan benar.
15. Lakukan penyesuaian desain jika diperlukan, seperti menambahkan logo

sekolah atau catatan tambahan.

16. Cetak file menggunakan printer berkualitas untuk hasil yang jelas.
17. Gunakan kertas yang sesuai, seperti kertas HVS atau kertas tebal untuk daya tahan lebih baik.
18. Jika diperlukan, laminasi hasil cetakan untuk meningkatkan daya tahan.
19. Susun hasil cetakan dalam bentuk booklet atau lembar kerja sesuai kebutuhan kelas.
20. Gunakan hardfile tersebut dalam proses pembelajaran tatap muka sebagai alat bantu visual.

C. Motivasi Belajar

Streer, mengemukakan bahwa istilah motivasi berasal dari kata latin “*movere*” yang artinya “*to move*” yang berarti bergerak.³⁷ Suryobobroto mengemukakan bahwa: “motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu, sedangkan motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan yang diinginkan.”³⁸ Begitu juga Winskel mengemukakan motif adalah daya penggerak di dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya tujuan.³⁹

Para ahli di atas pada umumnya melihat motivasi dari subyeknya yaitu individu, sehingga mengertikan motivasi sebagai dorongan internal

³⁷ Strees, Richard, M, dan Parter, Liman w, *Motivation and Work Behavior*, (United State: Me Grow-I lill inc, 1991), h.286.

³⁸ Surjobroto, Psikologi Pendidikan, (Jakarta:Rajawali, 1984), h.70

³⁹ Winkel W.S, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1987), h.92

individu. Motivasi pada dasarnya memang sangat tergantung dari faktor internal individu, akan tetapi keadaan ini dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal dari lingkungannya. Sehubungan dengan itu Owens mengartikan motivasi sebagai dorongan baik yang datang dari internal pribadi dari seseorang maupun yang datang dari eksternal, sehingga membuat seseorang melakukan sesuatu.⁴⁰

Berbagai faktor luar akan mempengaruhi motivasi seseorang apabila faktor tersebut dirasa sebagai suatu kebutuhan (*need*). Ini senada dengan pernyataan Buford bahwa motivasi seseorang di dasarkan atas desakan, keinginan, dan dorongan dalam kaitannya dengan suatu kebutuhan.⁴¹ Jadi seseorang akan memiliki motivasi dalam melakukan suatu kegiatan, apabila hal tersebut telah menjadi kebutuhannya. Sedangkan Ardhana menyebutkan motivasi sebagai suatu unsur yang sangat penting dalam proses pendidikan maupun dalam proses melakukan tugas dalam kehidupan sehari-hari.⁴²

Melihat pentingnya motivasi dalam kehidupan, telah banyak para ahli melakukan kegiatan penelitian yang berhubungan motivasi, baik dalam bidang pendidikan, bidang ketenagakerjaan maupun dalam bidang lain yang menyangkut kehidupan manusia.

Para ahli antara lain: Good dan kawan-kawannya menegaskan bahwa motivasi sebagai salah satu energi penggerak, pengarah, dan memperkuat

⁴⁰ Owens, R.G, Organisasi Behavior In education, (4THed) Boston: Allyn and Bacon, 1991),h.283

⁴¹ Buford, J.A dan Bedein, A.G. *Managmentin Extention* (2nd ed), (Albana Cooperative Exention Service Aubun University, 1988), h. 72

⁴² Ardhan Wayan, *Media Stimulus and Types of Learning*, (Washington D.C: Association for Education Communication And Technology, 1990), h. 3

tingkah laku.⁴³ Para ahli tersebut menggumpamakan motivasi sebagai bahan bakar dalam beroperasinya motor mesin. Menurut mereka “menjadi tidak berarti mesin dan penyetelanya kalau bahan bakarnya tidak ada”. Hal ini sama halnya betapapun tingginya kemampuan intelektual atau bakat siswa, bila diajarkan suatu materi misalnya IPA tanpa dilengkapi dengan media pembelajaran (sebagai motivasi), maka siswa kurang termotivasi untuk belajar secara optimal.

Dalam kaitannya dengan motivasi ini, Steers, V. Ricard M. dan Parter, Liman W. Memandang motivasi dalam tiga definisi, yaitu: (1) Motivasi menggambarkan suatu kekuatan energi yang mendorong manusia atau menyebabkan manusia melakukan cara-cara tertentu, (2) Sebagai dorongan mengarahkan terhadap sesuatu, yaitu motivasi mempunyai orientasi tujuan yang kuat, (3) Layanan motivasi untuk menyokong kekuatan motivasi sepanjang waktu.⁴⁴ Ini sesuai dengan pernyataan Buford bahwa motivasi berhubungan dengan tiga aspek, yaitu: a) *What enerizes behavioer*, b) *What direct or channels behavioer*, dan c) *How this behavioer is minted or sustained*.⁴⁵

Dalam beberapa konsep motivasi tersebut, terlihat bahwa makna motivasi sangatlah berperan dalam meningkatkan aktivitas seseorang untuk tujuan yang diinginkan. Konsep motivasi tersebut memiliki makna yang sama yakni sebagai pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang dikehendaki. Dengan kata lain motivasi adalah keseluruhan atau totalitas

⁴³ Gmod. TL dan Brophy, J.E. Education Psycologi, (New York: 1986), h.275

⁴⁴ Sterrs, op,cit, h. 267

⁴⁵ Buford, J.A dan Bedein, A.G. op,cit. h.146

kekuatan yang tersembunyi dalam diri seseorang, sehingga orang itu dapat mengerakkan tenaga dan energinya untuk melakukan sesuatu yang lebih baik, dibandingkan sebelumnya dalam mencapai tujuan tertentu. Jadi motivasi identik dengan pendorong atau penggerak pada diri seseorang, sehingga dia dapat melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.

Bertolak dari definisi tersebut diatas, maka dapat dikatakan bahwa dalam arti luas motivasi adalah suatu keadaan diri seseorang, baik itu berupa kebutuhan, keinginan, dorongan maupun desakan yang datang dari dalam dan luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan tertentu. Dengan kata lain motivasi adalah suatu potensi yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Motivasi belajar adalah pelaksanaan atau penerapan motivasi dibidang pendidikan, khususnya yang menyangkut proses pembelajaran. Winkel mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar itu demi tercapainya tujuan.⁴⁶ Begitu juga dengan Sardiman yang mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual, dan peranannya yang khas, yang menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat dalam

⁴⁶ Winkel, *op. cit.*, h. 94.

belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajar.⁴⁷ Ardhan menyatakan bahwa motivasi belajar sebagai kegiatan seseorang untuk mencapai prestasi yang unggul. Motivasi belajar ini sebagai perluasan dari motivasi intrinsik yang mempunyai ciri-ciri, sikap dan perilaku seperti: ketekunan, keuletan, daya tahan, keberanian menghadapi tantangan, kegairahan, dan kerja keras.⁴⁸

Dari uraian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada dasarnya merupakan keseluruhan daya penggerak psikis siswa yang menimbulkan gairah, rasa senang, dan semangat dalam belajar. Motivasi ini memiliki ciri-ciri ketekunan, keuletan, daya tahan, keberanian menghadapi tantangan, kegairahan, dan kerja keras yang pada gilirannya meningkatkan perolehan prestasi belajarnya.

Berkaitan dengan motivasi belajar ini Ardhan menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu faktor yang sangat penting dalam mencapai suatu prestasi, baik prestasi akademik maupun prestasi dalam bidang lain.⁴⁹ Begitu juga dengan Hudoyo yang menyimpulkan bahwa motivasi merupakan kunci keberhasilan belajar seseorang. Uraian tersebut menunjukkan betapa pentingnya peranan motivasi dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang termotivasi memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar, serta memberikan arah yang tepat sesuai dengan kemampuannya guna mencapai tujuan (prestasi

⁴⁷ Sardiman, *op. cit.*, h. 45.

⁴⁸ Ardhan, *op. cit.*, h. 4.

⁴⁹ Ibid, h. 21

belajar).⁵⁰ Beberapa ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, dapat dikenali selama mengikuti proses pembelajaran di kelas. Brown mengemukakan bahwa ada delapan ciri siswa yang mempunyai motivasi tinggi, yaitu:

- a) Tertarik pada guru
- b) Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan
- c) Antusiasisme tinggi serta mengendalikan perhatian dan energinya kepada kegiatan belajar.
- d) Ingin selalu tergabung dalam satu kelompok kelas
- e) Ingin identitas diri diakui orang lain.
- f) Tindakan dan kebiasaannya, serta moralnya selalu dalam kontrol diri.
- g) Selalu mengingat pelajaran dan selalu mempelajarinya kembali di rumah.
- h) Selalu terkontrol oleh lingkungan.⁵¹

Sejalan dengan pendapat tersebut Makmun mengemukakan motivasi yang ada pada diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Durasi kegiatan, (berapa lama kemampuan penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan).
- b. Frekuensi kegiatan, (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu).
- c. Persistensinya, (ketetapan dan kekekatannya) pada tujuan kegiatan.
- d. Ketabahan, keuletan, dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
- e. Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan.

⁵⁰ Hudoyo, Herman, *Interaksi Pembelajaran*, (Jakarta: Dcp. P&K; 1981), h. 30.

⁵¹ Brown James W and Tharton JR James W *College Teaching: A Systematic Approach* Toronto, (MS,Graw Hill Book Company, 1971), h. 150.

- f. Tingkat aspirasi, (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target).
- g. Tingkat kualifikasi prestasi atau produk yang dicapai dari kegiatannya.
- h. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.⁵²

Seperti yang dijelaskan dalam bagian sebelumnya bahwa motivasi itu sangat terkait dengan kebutuhan, dan salah satu kebutuhan siswa adalah pencapaian prestasi belajar dari setiap mata pelajaran. Oleh sebab itu Keller menegaskan bahwa motivasi belajar berpangkal pada bahan pelajaran itu sendiri, motivasi belajar itu ditentukan dalam situasi-situasi yang dibuat pelajaran, bila pelajaran itu memiliki arti penuh, dan berhubungan dengan realitas.⁵³ Sejalan dengan itu Briggs juga menekankan bahwa motivasi memegang peran utama dalam belajar, siswa akan bekerja secara terarah dan bersemangat.⁵⁴

Dari beberapa pendapat mengenai motivasi belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tersebut adalah suatu daya penggerak pada diri pembelajaran dengan menyediakan kondisi dan situasi pembelajaran sebaik-baiknya. Dengan demikian, dapat memberikan rasa ingin tahu, senang melakukan aktivitas-aktivitas belajar, menimbulkan kegairahan, dan memberikan arah pada kegiatan itu, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh pembelajaran dapat tercapai.

Seperti yang dijelaskan Sardirman bahwa motivasi belajar dapat dibedakan dalam dua bentuk: (a) motivasi instrinsik dan (b) motivasi

⁵² Engkoswara, Aan Komariah, *Administrasi Pendidikan*, (Bandung. Cet, I; IKAPI:2010)

⁵³ J.M Keller, *Motivation and Instruksional Pprespective*, (Vol 2, No.4.1978), h. 32.

⁵⁴ Briggs, Morris L. *Learning Thepy For Teacher*, (Horver an Row, Funlihirs), 1984.

ekstrinsik. *Pertama*, motivasi Instrinsik adalah motiv-motiv yang menjadi aktif dan fungsinya tidak terlalu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. *“Instrisik motivation are inherent in the learning situasion and meet pupil needs and purposes”*. Maksudnya motivasi instrinsik tidak dipisahkan dari situasi belajar dan dapat memenuhi kebutuhan dan maksud-maksud siswa.⁵⁵ Maksud yang sama di kemukakan oleh Thombutgh bahwa motivasi instrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dari dalam diri (instrinsik) individu.⁵⁶ Misalnya siswa belajar Bahasa Inggris tujuannya agar mampu memahami Bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan, bukan sekedar hanya mendapatkan ijazah, atau hanya ingin dipuji oleh orang lain.

Di dalam proses belajar siswa yang bermotivasi instrinsik dapat dilihat dari kegiatan, yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena butuh, dan ingin mencapai tujuan belajar bukan karena ingin dipuji. Dalam hal ini siswa yang termotivasi secara intrinsik, akan menunjukkan aktivitas yang lebih tinggi dalam belajar, siswa yang seperti ini baru akan mencapai kepuasan kalau ia dapat memecahkan masalah pelajaran dengan benar, atau mengerjakan tugas-tugas dengan baik.

Kedua, motivasi belajar ekstrinsik Sardiman mengemukakan bahwa motif- motif yang aktif dan fungsinya disebabkan oleh rangsangan dari luar. Misalnya siswa belajar karena tahu esok pagi akan ujian akan mendapatkan

⁵⁵ Engkoswara, Aan Komariah, *op, cit*, h. 213.

⁵⁶ Thombung II *Introduction to Educational Psikologi*, (New York, Mc Hiil; Compani, 1984), h.267

nilai baik, sehingga dipuji oleh teman-temannya. Jadi motivasi ekstrinsik adalah bentuk motivasi dimana aktivitas belajar dimulai dan di teruskan berdasarkan dorongan dari luar.⁵⁷

Berdasarkan uraian tersebut untuk menciptakan situasi dan kondisi yang menunjang bangkitnya motivasi belajar siswa, guru menggunakan strategi belajar tertentu, misalnya dengan menggunakan metode mengajar dalam proses pembelajaran. Dengan menciptakan situasi dan kondisi belajar dalam kehidupan individu masyarakat.

Pendidikan Islam telah menjadikan kebutuhan mutlak dalam melaksanakan Islam sebagaimana apa yang dikehendaki oleh Allah. Pendidikan Islam mempersiapkan diri manusia guna melaksanakan amanat yang dibebankan kepadanya. Ini berarti, sumber-sumber Islam dan pendidikan Islam sama yakni Al- Qur'an dan Sunnah Rasulullah saw., Al-Qur'an sendiri mulai diturunkan dengan ayat-ayat pendidikan, sebagaimana dalam Q.S. al- 'Alaq/96: 1-5, yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Terjemahnya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia Mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁵⁸

Di dalam ayat tersebut di atas, terdapat kata-kata *kalam*, maksudnya adalah Allah mengajar manusia dengan perantaraan tulis baca. Ini sebuah

⁵⁷ Sardiman, op, cit. h. 90

⁵⁸ <https://quran.nu.or.id/al-%27alaq>

isyarat, bahwa tujuan terpenting al-Qur'an adalah mendidik manusia dengan metode memantulkan, mengajak, menelaah, membaca, belajar, sejak berbentuk segumpal darah beku di dalam rahim ibunya.

Agar tujuan pendidikan Islam dapat tercapai sesuai dengan sumbernya, yakni al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah dapat dibutuhkan berbagai metodologi dalam menerapkannya. Di dalam al-Qur'an dan Sunnah Nabi saw., dapat ditemukan berbagai metode pendidikan yang sangat menyentuh perasaan, mendidik jiwa dan membangkitkan semangat. Metode tersebut diperaktekkan oleh Nabi Muhammad saw., dan terbukti mampu menggugah puluhan ribu kaum muslimin untuk membuka hati umat manusia agar dapat menerima petunjuk ilahi dan kebudayaan Islam, di samping mengokohkan kedudukan mereka sebagai khalifah di muka bumi yang pernah dirasakan oleh umat lain.⁵⁹

D. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka akan diajabarkan makna dari kedua kata tersebut.

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses Pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan Pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar ialah “suatu perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu”.

Berdasarkan pengertian tentang belajar diatas, dapat diketahui bahwa

⁵⁹ Mahmud Khalifah dan Usman Quthub, كيف تسببه المعلمين متميزين (Surabaya, Cet. I; Ziyad Visi Media, 2009), h. 35.

belajar merupakan pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu obyek yang ada dalam lingkungan belajar.

Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang Pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan Pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena hanya melalui belajarlh ilmu pengetahuan dapat diraih.

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar”. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak factor, baik factor yang berasal dari dalam diri (factor internal) individu, maupun factor yang berasal dari luar diri (factor eksternal) individu. pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Adapun factor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut secara spesifik, masalah yang bersumber dari factor internal berkaitan dengan: 1). Karakter siswa, 2). Sikap terhadap belajar, 3). Motivasi belajar, 4). Konsentrasi belajar, 5). Kemampuan mengolah bahan belajar, 6). Kemampuan menggali hasil belajar, 7). Rasa percaya diri, 8). Kebiasaan belajar. Sedangkan factor eksternal, dipengaruhi oleh: a). factor guru, b). lingkungan social, terutama termasuk teman sebaya, c). kurikulum sekolah, d). sarana dan prasarana.

2. Tujuan penilaian Hasil Belajar

Penilaian merupakan pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk yang bersifat kualitatif. penilaian hasil belajar merupakan alat control terhadap pelaksanaan Pendidikan atau merupakan alat yang menyediakan atau memberikan informasi bagi usaha dan pencapaian tujuan Pendidikan yang diinginkan.

Tujuan penilaian hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut,

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu

kurun waktu proses belajar tertentu.

- b. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- c. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukannya siswa dalam belajar.
- d. Mengetahui segala upaya siswa dalam memperdayagunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
- e. Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar-belajar.

3. Indikator hasil belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat disajikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Syaiful bahri mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar diantaranya yaitu: 1). Daya serap terhadap bahan pengajaran yang dibiarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan 2). Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.⁶⁰

E. Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran adalah sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih

⁶⁰ Sunarti Rahman, “pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar”, *Merdeka belajar dalam menyambut era masyarakat 5.0*, Gorontalo, 25 November 2021. ISBN 978-623-98648-2-8

baik”.⁶¹ Pembelajaran adalah usaha dalam ruang lingkup pendidikan yang dilaksanakan “secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses itu dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali”.⁶² Sedangkan menurut Sumiati dan Asra, pembelajaran adalah kompleks yang dapat memberikan pengalaman dalam belajar kepada anak didik, sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran tersebut.⁶³

Dari beberapa pengertian di atas, tentang belajar dan pembelajaran, pada hakikatnya adalah sama., yakni sama-sama pembentukan proses perilaku kepada tingkah laku yang baik atau menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada anak. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses dari belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang Guru, yang melibatkan tiga komponen dalam pembelajaran, yaitu Guru, siswa dan isi atau materi pembelajaran. Pembelajaran yang diartikan secara khusus., adalah teori belajar behavioristik, kognitif, Gestalt dan Humanistik. Untuk lebih jelasnya, dapat diuraikan dibawah ini.⁶⁴

Pertama., Teori belajar Behavioristik adalah pembelajaran yang dilaksanakan, segala-galanya adalah usaha dari Guru dalam membentuk tingkah laku anak didiknya. Lingkungan merupakan media untuk menghasilkan stimulus pada anak. oleh karena itu, agar terjadi hubungan

⁶¹ Alami, B. A. (2018). *Metode Active Learning Pada Pembelajaran Tari Mak Inang Pulau Kampai dalam Kurikulum 2013 di Kelas VII G SMP Negeri 23 Pekanbaru 2017* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

⁶² Siregar, E. (2014). Hartini Nara. 2010. *Teori belajar dan pembelajaran*.

⁶³ Sumiati, A. (2009). *Metode pembelajaran. Bandung: Wacana Prima*, 3.

⁶⁴ Alami, B. A. (2018). *Metode Active Learning Pada Pembelajaran Tari Mak Inang Pulau Kampai dalam Kurikulum 2013 di Kelas VII G SMP Negeri 23 Pekanbaru 2017* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan atau reinforcement (penguatan).

Kedua., Teori belajar Kognitif adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara, Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. Padatahap ini, kognitif anak sangat menentukan dalam proses belajarnya. Guru hanya menyiapkan medianya, tetapi anak secara kreatifitas memanfaatkan media tersebut.

Ketiga., Teori Gestalt adalah pembelajaran yang dilaksanakan oleh Guru merupakan usaha dari Guru yang bersangkutan. Usaha tersebut adalah Guru dengan semudah mungkin memberikan materi pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).

Keempat., Teori belajar Humanistik adalah proses belajar mengajar, dengan cara memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Teori dari belajar tersebut, pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan oleh Guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sesuai dengan kompetensi dari Guru yang bersangkutan. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada anak. Oleh karena itu, usaha yang dilakukan oleh Guru tidak terlepas dari kompetensinya (baca pada pembahasan sebelumnya). Sementara itu pula, berkaitan dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam tidak terlepas dari cerita sejarah pada masa lalu, yang

mengajarkan nilai-nilai kebaikan, sesuai dengan kategori perjalanan sejarah Islam pada masa lalu.

Sejarah selalu identik dengan masa lalu. Masalah yang tidak bisa diulang kembali., seperti yang dinyanyikan oleh Inul Daratista “tentang masa lalu, biarlah masa lalu”. Setiap satu menit perjalanan dalam hidup kita, maka kita sudah melewati sejarah. Sejarah selalu saja bisa dikenang, dan selalu saja dikubur dalam ingatan, tergantung dari sejarah yang dialami. Sejarah selalu dihubungkan dengan masa kini dan masa depan. Pemahaman tentang masa lalu, seseorang yang dapat diaktualisasikan zaman sekarang ini. Hidup akan terasa sempurna, jika dari peristiwa sejarah itu dapat mengajarkan kita tentang beberapa hal dalam kehidupan. Sejarah sangat penting untuk dipelajari, karena dapat membantu kita untuk memecahkan tentang permasalahan masa lalu⁶⁵. Oleh karena itu, sejarah adalah pelajaran yang sangat penting dan berharga untuk dipelajari dan diambil hikmahnya dari sejarah tersebut.

Secara etimologi atau dalam pengertian bahasa, sejarah “berasal dari bahasa Melayu, yang mengambil dari kata “al-syajarah”. Dalam “bahasa Arab, yang semula berarti pohon”. Sementara., secara terminologi, terdapat perbedaan bagi para Peneliti sejarah itu sendiri. Al-Maqiri menjelaskan bahwa “sejarah ialah memberikan informasi tentang sesuatu yang pernah terjadi”. Sedangkan, menurut ilmu pengetahuan sejarah yang diutarakan oleh E. Bernheim adalah menceritakan tentang fakta yang telah diselidiki sebelumnya., yang didalamnya terdapat hubungan dan perkembangan manusia itu sendiri,

⁶⁵ Riyoko, E. (2019). Motivasi Siswa Sekolah Menengah Pertama Dalam Pembelajaran Atletik. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 1(2), 91-95.

yang dilakukan melalui aktifitasnya.⁶⁶ Sejarah tidak terlepas dari arti dan nilai. Dengan nilai tersebut, manusia dapat membuat sejarahnya sendiri dan sejarah- pun dapat membentuk manusia.⁶⁷

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa sejarah mengandung arti ketentuan masa atau waktu yang merupakan kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Peristiwa tersebut banyak mengandung ibrah yang perlu diceritakan kepada generasi-generasi penerus saat ini, agar sejarah tidak terkubur seperti terkuburnya manusia di tanah, apabila mengalami kematian. Namanya saja yang lagi di kenang, tetapi jasanya terlupakan. Peristiwa sejarah tidaklah hal yang demikian, karena sejarah mempunyai peran yang berarti dalam kehidupan manusia, termasuk juga peran dalam mendidik.

Sementara pada penjelasan berikutnya adalah berkaitan dengan kebudayaan. “Kebudayaan berasal dari bahasa Sansakerta “buddhayah” yang merupakan bentuk jamak dari “budhi” atau “akal”. Dalam hal ini, kebudayaan menyangkut tentang “budi dan akal”. Menurut Sidi Gazalba, menjelaskan bahwa kebudayaan adalah “cara berpikir dan cara merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan sekelompok manusia yang membentuk kesatuan sosial (masyarakat) dalam suatu ruang dan waktu”.⁶⁸ Dalam bahasa arab, kebudayaan adalah “al-Tsaqafah”. “Kebudayaan adalah bentuk ungkapan

⁶⁶ Buang, N. A., Fadil, F., Majid, Z. A., & Shahir, S. (2012). Characteristic of mild acid functionalized multiwalled carbon nanotubes towards high dispersion with low structural defects. *Digest Journal of Nanomaterials and Biostructures*, 7(1), 33-39.

⁶⁷ Rahman, A. (2013). KONSEP PENDIDIKAN ISLAM MASA RASULULLAH DAN SAHABA. *Al-Misbah (Jurnal Islamic Studies)*, 1(1), 108-119.

⁶⁸ Aslan, A., & Suhari, S. (2018). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Razka Pustaka, Pontianak*.

tentang semangat mendalam suatu masyarakat”. “Kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi (agama), dan moral”.⁶⁹ Adapun, “Islam berasal dari bahasa arab yaitu “Aslama-Yuslimu-Islaman” yang artinya selamat”. “Islam adalah agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam”.⁷⁰

Beberapa argumen yang telah diutarakan tersebut dari mulai pembelajaran, sejarah, kebudayaan, dan Islam sendiri, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah proses perubahan tingkah laku anak menjadi hal yang baik, setelah mengalami cerita pada masa lalu dari mata perjalanan sejarah kebudayaan Islam itu sendiri. Peran Guru dalam menceritakan sejarah ini sangat menentukan. Guru bukan hanya menguasai tentang sejarah, tetapi mengetahui inti dari pelajaran sejarah tersebut. Isi dari mata pelajarannya tidak terlepas dari kisah Rasulullah Saw beserta Sahabatnya maupun cerita tentang tokoh-tokoh Islam lainnya. Oleh karena itu, untuk mempelajari sejarah kebudayaan tersebut sangat penting dan hal itu akan mengetahui hubungan sejarah kebudayaan Islam dengan sejarah pendidikan Islam.

Sekarang ini, cerita yang diceritakan kepada anak., yang berkaitan dengan sejarah Islam hanya sebagai pengantar tidur tanpa mengandung muatan nilai-nilai., misalnya keluhuruan dan kearifan Abu Bakar dalam memimpin

⁶⁹ Satir, M. (2019). Kehidupan Sosial Masyarakat Arab Awal Hadirnya Pendidikan Islam. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam* , 5 (1), 39-48.

⁷⁰ Dwiyahreni, A. A., Fuad, H. A., Muhtar, S., Soesilo, T. B., Margules, C., & Supriatna, J. (2021). Changes in the human footprint in and around Indonesia’s terrestrial national parks between 2012 and 2017. *Scientific reports*, 11(1), 4510.

Negara yang bebas KKN, yaitu menyingkirkan duri kecil di jalan adalah bernilai sangat luhur dan diyakini kalau nanti masuk Surga. Dengan adanya kecintaan manusia terhadap dunia, termasuk seorang pendidik, sehingga nilai dari cerita tersebut hanya sebagai “hembusan moral di tengah padang pasir tanpa penghuni”.⁷¹ Kisah hanya menjadi cerita tanpa ada penyaringan nilai oleh anak. Apalagi saat ini, cerita yang berkaitan dengan nilai-nilai positif, sebenarnya sudah menjadi budaya bagi seorang pendidik (Guru, orang tua), untuk menceritakan kepada anaknya dalam menangkal arus era globalisasi saat ini. Kenyataannya, sejarah tidaklah mampu membuat anak merasa senang atau gembira apabila Guru menceritakan tentang isi dari mata pelajaran sejarah kebudayaan tersebut.

Hal ini juga senada yang telah diutarakan oleh M. Hanafi, bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang sangat membosankan. Karena, sejarah menceritakan masa lalu yang sudah berlalu, sehingga tidak lagi perlu diulang keberadaanya, sehingga anak-anak yang mengikuti mata pelajaran sejarah ini selalu identik dengan “menguap dan mengantuk”. Untuk mengingat dari sejarah ini, ujung-ujungnya Guru menerapkan metode hafalan kepada peserta didiknya. Siswa sangat ditekankan dalam ranah kognitifnya pada mata pelajaran ini. Guru dalam pembelajaran sejarah ini, seharusnya memahami terlebih dahulu untuk mengajarkannya kepada siswa, agar siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran sejarah. Guru, seharusnya sebisa mungkin untuk

⁷¹ Juliantoro, M. (2017). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 5(2), 24-38.

mengemasnya dengan baik pada mata pelajaran ini. Siswa yang belajar sejarah adalah untuk “mempelajari masa lalu, tapi bukan untuk masa lalu; belajar sejarah adalah untuk masa kini dan masa depan”, karena sama-sama untuk mencari ilmu pengetahuan, baik dari mata pelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya.

Sejarah sangat penting untuk diketahui oleh siswa, karena sejarah merupakan pendidikan untuk mengetahui masa lalu yang dialami sedemikian mungkin untuk mereka pelajari. Apalagi, dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menceritakan tentang kisah Nabi dan para Sahabat-Sahabatnya, yang perlu diceritakan kepada anak didik, agar mereka mengetahui bagaimana perjalanan sejarah para Sahabat Rasulullah untuk memperjuangkan agama Islam, sehingga sampai saat ini terus bersinar.

Guru pada saat ini, yang bukan saja mengajar mata pelajaran sejarah, tetapi mata pelajaran yang lain, telah mendapat sorotan dalam dunia pendidikan. Bahkan, bukan berkaitan dengan Guru saja, tetapi selalu erat kaitannya dengan Siswa dan kurikulum. Oleh karena itu, Guru yang mengemban tugas mata pelajaran sejarah ini juga, mendapat sorotan oleh Pemerintah. Guru sangat berperan dalam pembentukan akhlak anak didik pada pelajaran sejarah ini.

Sorotan tersebut, dilakukan karena “mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ada pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta

merupakan mata pelajaran yang kurang disenangi oleh anak-anak”,⁷² sehingga Guru yang mengajar mata pelajaran ini, seharusnya mendapat perhatian khusus oleh Pemerintah.

Muatan nilai-nilai, pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini, dari kelas tiga sampai dengan kelas enam, yang inti dari mata pelajarannya adalah mengandung nilai-nilai kebaikan yang sesuai dengan karakteristik siswa pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Materi-materi yang terdapat pada mata pelajaran ini, sekiranya bagi seorang Guru dapat mengambil kesimpulan dari perjalanan sejarah umat Islam, yakni Nabi Muhammad SAW dan para Sahabatnya.

Berdasarkan keterangan di atas dapat kita simpulkan bahwasanya dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam ini peran sangat penting. Guru adalah “digugu dan dituru”. Semua tingkah lakunya menjadi patokan bagi anak didiknya. Oleh karena itu, sebelum Guru menjadi Guru sejarah, maka yang perlu diperhatikan adalah konsistensinya antara perbuatan dan perilaku, antara ucapan dan kenyataan. Agar nilai-nilai yang terdapat dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini, memang sudah menjadi budaya tradisi turun-temurun dari Guru dalam menceritakannya kepada siswanya. Sehingga, siswa bukan hanya antusias dalam proses belajar mengajar, tetapi antusias juga dalam melakukan hal kebaikan. Karena siswa, mencontoh nilai dari kisah sejarah itu sendiri.

⁷² Aslan, A. (2017). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Pantang Larang Suku Melayu Sambas. *Jurnal Ilmiah Ilmu Ushuluddin*, 16(1), 11-20.

Mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran pada Madrasah Ibtidaiyah. Mata pelajaran ini, merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kategori Pendidikan Agama Islam, atau masih dalam naungan pendidikan agama Islam. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang terdapat pada ruang lingkup Kemenag, bukan saja hanya menceritakan tentang sejarah yang terdapat pada jenjang pendidikan masing-masing, tetapi inti yang lebih penting adalah mengambil ibrah dari kisah tersebut. Mata pelajaran ini disebut juga sebagai “sejarah umat Islam”. Karena, dalam mata pelajaran ini, Karena, dalam mata pelajaran ini, sebagian besar menceritakan pertumbuhan dan perkembangan umat Islam pada umumnya.

Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk menyiapkan peserta didik dalam memahami sejarah, agar menjadi pandangan dalam hidupnya. Hasil dari tujuan tersebut., yang nantinya akan dapat memberikan “bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan”⁷³. Keberhasilan dari hasil mata pembelajaran ini, tidak terlepas dari peran Guru yang profesional. Secara khusus, tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

Pertama, Pemberian pengetahuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan kepada peserta didik. Pengetahuan dalam hal ini yang sangat ditekankan adalah dalam ranah kognitifnya, sehingga siswa

⁷³ Departemen Pendidikan Nasional, 2004: 68

dapat membedakan sesuatu perbuatan yang baik dan buruk sesuai dengan hati nuraninya.

Kedua, Mengambil ibrah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah. Hikmah-hikmah yang terdapat dalam cerita sejarah ini banyak. Namun, tujuan yang utamanya dari ibrah tersebut adalah dapat dijadikan pelajaran dan pembentukan perilaku anak didik melalui pesan dan kesan yang terdapat dalam sejarah. Pesan berarti sarana melalui cerita sejarah dan dari cerita tersebut membawa kesan bagi anak didik, dari Guru yang menceritakan tentang cerita sejarah tersebut.

Ketiga., Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk berakhlak mulia berdasarkan cerminan atas fakta sejarah yang ada. Guru menjadi cermin bagi siswa, sehingga cerita yang disampaikan oleh Guru, memang benar adanya.

Keempat., Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh keledananan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur. Tokoh ada peran orang yang diceritakan dalam sejarah tersebut. Guru harus bisa menceritakan dengan sebaik mungkin dan seoptimal mungkin, agar tokoh yang baik menjadi teladan bagi siswa yang mendengarnya.

Dalam peraturan Menteri Agama RI, menjelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran sejarah kebudayaan Islam., diantaranya; a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban

Islam; b) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan; c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah; d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau; e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁷⁴

Setiap mengikuti mata pelajaran pasti ada manfaatnya. Perubahan perilaku anak didik dalam proses belajar sangat penting baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang perlu ditekankan oleh setiap Guru, yang bukan saja pada ruang lingkup SKI, tetapi pada mata pelajaran lainnya. Pembentukan dari mata pelajaran ini, pada dasarnya, lebih banyak mengarah pada ranah afektif siswa, sehingga dalam pembentukan akhlak anak didik sangat ditekankan, apalagi pada era globalisasi ini, yang banyak menimbulkan berbagai macam degradasi moral, yang selalu berkaitan dengan anak.

Oleh karena itu, menurut salah satu pakar sejarah, yakni Hanafi, bahwa manfaat dari mempelajari sejarah adalah: “menumbuhkan kesadaran komunitas, membangkitkan inspirasi, membiasakan berpikir

⁷⁴ Aslan, A., & Suhari, S. (2018). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Razka Pustaka, Pontianak*.

kontekstual, mendorong berpikir kritis dan meningkatkan penghargaan atas jasa masyarakat sebelumnya”. Selain itu juga, mata pelajaran ini, dapat menumbuhkan kesadaran bagi manusia yang telah mengingat masa lalu dan dapat berpikir secara real bahwa kisah yang terdapat dalam Al-Qur’an, merupakan kisah yang benar-benar pernah terjadi tanpa ada rekayasa sekalipun.

Pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah, isi dari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini, menceritakan “tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrosyidin”. Isi dari mata pelajaran ini, tidak terlepas dari kisah-kisah teladan Rasulullah Saw beserta para Sahabatnya yang perlu diteladani oleh anak didik.⁷⁵

F. Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu upaya penting dalam membentuk karakter dan memperkaya wawasan siswa tentang sejarah Islam, baik secara global maupun di Indonesia. Namun, pembelajaran SKI sering kali menghadapi tantangan dalam hal menarik minat dan motivasi siswa, terutama di era digital ini. Salah satu solusi untuk

⁷⁵ Aslan dan Suhari, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, (Yogyakarta: Razka Pustaka, 2018)

mengatasi tantangan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*, yang terintegrasi dengan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis.

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 ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif.⁷⁶

Dalam konteks pembelajaran SKI, *Wordwall* dapat digunakan untuk menghidupkan 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, yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran SKI, motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang tidak hanya interaktif, tetapi juga memiliki relevansi dengan ajaran agama yang mereka pelajari.⁷⁷

Integrasi *Wordwall* dengan Al-Qur'an dan Hadis memberikan dimensi tambahan dalam pembelajaran SKI. Contohnya, ketika membahas peristiwa

⁷⁶ Prensky, M. Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill. 2001

⁷⁷ Rahim, M. A. Penguatan Nilai-nilai Keislaman Melalui Pembelajaran Terintegrasi. 2018

Hijrah Nabi Muhammad SAW, guru dapat menyertakan ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan peristiwa tersebut, seperti QS. Al-Anfal: 30.⁷⁸

وَإِذْ يَمْكُرُ بِكَ الَّذِينَ كَفَرُوا لِيُثْبِتُوكَ أَوْ يَقْتُلُوكَ أَوْ يُخْرِجُوكَ وَيَمْكُرُ اللَّهُ وَاللَّهُ خَيْرُ الْمَكْرِينَ ﴿٣٠﴾

Artinya : (Ingatlah) ketika orang-orang yang kufur merencanakan tipu daya terhadapmu (Nabi Muhammad) untuk menahan, membunuh, atau mengusirmu. Mereka membuat tipu daya dan Allah membalas tipu daya itu. Allah adalah sebaik-baik pembalas tipu daya
Yang kemudian diintegrasikan dalam aktivitas *Wordwall* .

Demikian juga, Hadis yang berkaitan dengan akhlak dan peristiwa sejarah tertentu dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran dan menjadikannya lebih kontekstual bagi siswa.

Teori-teori pembelajaran yang mendukung penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain teori konstruktivisme dan teori motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) oleh John Keller .⁷⁹

- e. Attention (Perhatian): *Wordwall* menarik perhatian siswa dengan aktivitas yang interaktif dan visual yang menarik.
- f. Relevance (Relevansi): Materi yang diintegrasikan dengan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis memberikan relevansi yang lebih besar bagi siswa.
- g. Confidence (Kepercayaan Diri): Siswa merasa lebih percaya diri dalam belajar karena *Wordwall* menyediakan umpan balik yang cepat dan pembelajaran yang berbasis pada praktik.

⁷⁸ <https://quran.nu.or.id/al-anfal/30>

⁷⁹ Keller, J.M. Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10

- h. Satisfaction (Kepuasan): Aktivitas di *Wordwall* memberikan rasa pencapaian yang memuaskan, mendorong siswa untuk terus belajar.

Penggunaan *Wordwall* memiliki beberapa manfaat utama:

1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

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

2) Pembelajaran Kontekstual dan Relevan

Integrasi dengan Al-Qur'an dan Hadis membuat materi SKI lebih bermakna dan relevan bagi siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaran Islam .

3) Penguatan Nilai-Nilai Islam

Selain pengetahuan sejarah, siswa juga diperkuat dengan nilai-nilai Islami melalui ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis yang terkait .

4) Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan.

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

Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terintegrasi dengan Al-Qur'an dan Hadis adalah langkah inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸⁰

Pendekatan ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai

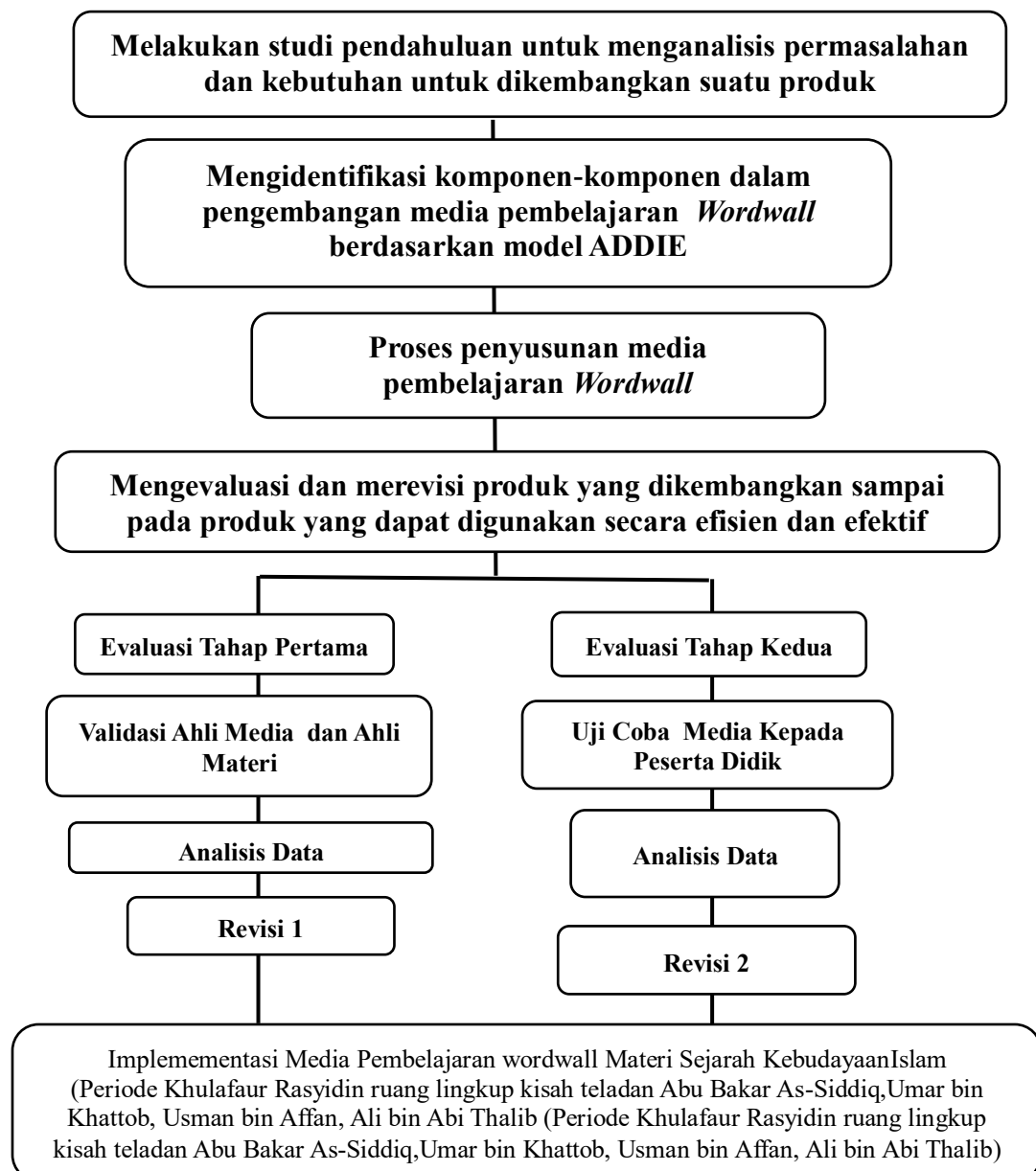
⁸⁰ Nurhayati,S. (2019). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Sejarah. Jurnal Pendidikan Islam: 2019. H. 45

Islam yang terkandung dalam sejarah. Dengan demikian, *Wordwall* menjadi alat yang efektif dalam menghubungkan teknologi modern dengan pendidikan Islami yang mendalam dan bermakna.

G. Kerangka Berpikir

Penelitian Pengembangan ini memiliki kerangka berpikir yang dijadikan acuan dalam proses penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang” sebagai berikut :

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang. Jenis penelitian yang peneliti terapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Jenis penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk serta mengetahui keefektifan produk tersebut.⁸¹ Jenis penelitian ini merupakan cara ilmiah dalam melakukan penelitian, perancangan, produksi dan pengujian validitas produk yang sudah dikembangkan.⁸²

Pada penelitian ini peneliti menerapkan jenis penelitian R&D karena jenis penelitian pengembangan sangat berperan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran sehingga dirasa sesuai dengan yang dituju oleh peneliti. Dengan menerapkan jenis penelitian pengembangan ini, produk media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* yang dikembangkan oleh peneliti akan diuji validitas oleh para ahli dan kemenarikan oleh para siswa sehingga penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* mengaplikasikan model pengembangan ADDIE yang ditulis dalam bukunya

⁸¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 297

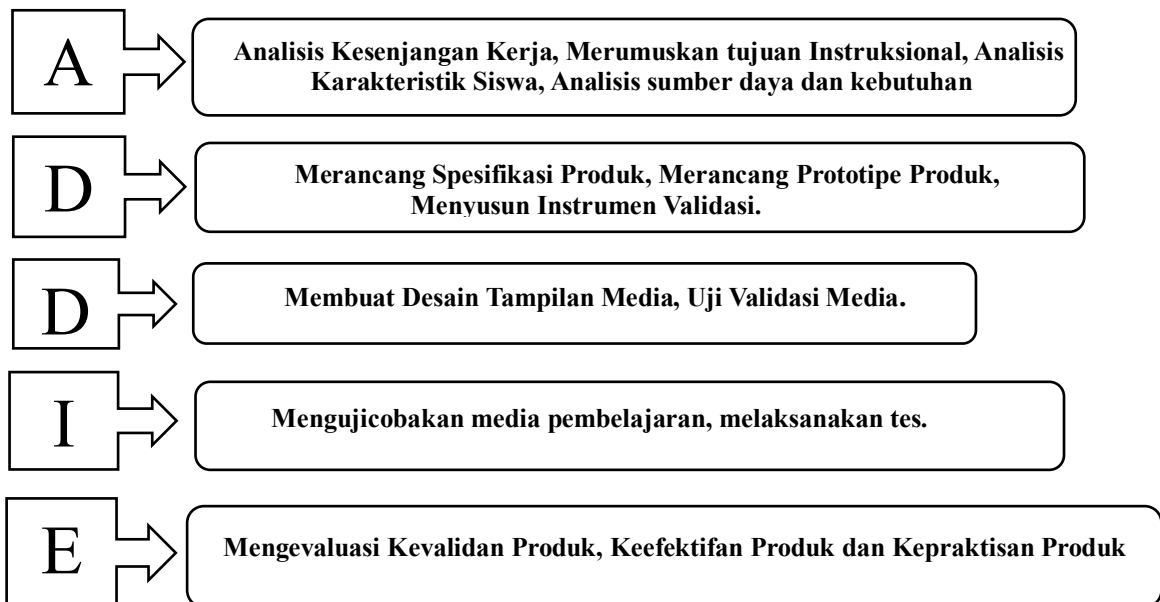
⁸² Sugiyono, “Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development”, (Bandung Alfabeta 2017), hlm 30.

oleh Branch sebagai kependekan dari kata Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate yang merupakan tahap-tahap prosedur dari model pengembangan ADDIE dan diterapkan untuk meningkatkan kinerja pembelajaran.⁸³

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dalam penelitian pengembangan ini karena model pengembangan ADDIE merupakan model yang memiliki tahapan-tahapan prosedural yang sistematis, efektif untuk digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* serta terdapat evaluasi dalam setiap tahapannya.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website*, peneliti melakukan tahapan-tahapan prosedural model pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE

⁸³ Robert Maribe Branch, "Instructional Design The ADDIE Approach", (New York:Springer, 2009), hlm 2

Berikut ini merupakan pemaparan gambar prosedur model pengembangan ADDIE di atas:

1. *Analysis* (Analisis)

Melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang, peneliti melakukan tahap analisis dengan prosedur umum, yakni menganalisis permasalahan kinerja, menentukan tujuan instruksional, mengkonfirmasi karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, serta menyusun rencana kerja.⁸⁴

a. Menganalisis permasalahan kinerja.

Tahap menganalisis permasalahan kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan-kesenjangan yang terjadi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam fase C MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang beserta penemuan solusi yang tepat. Dalam penelitian pengembangan ini permasalahan dasarnya ialah guru sejarah kebudayaan islam Fase C masih menggunakan media pembelajaran cetak berupa buku siswa dan papan tulis yang membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan serta tidak membuat siswa tertarik dan turut aktif dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Hal ini pula menyebabkan terdapat 9 siswa yang nilainya masih di bawah KKTP (75).

b. Menentukan tujuan instruksional.

⁸⁴ Robert Maribe Branch, "Instructional Design The ADDIE Approach", (New York:Springer, 2009), hlm 17

Tahap lanjutan setelah menganalisis suatu permasalahan yakni menentukan tujuan instruksional yang akan dijadikan fokus penelitian sehingga harus diprioritaskan. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menentukan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang sebagai prioritas tindakan. Pengembangan media *Wordwall* ini dilakukan untuk mencapai tujuan instruksional sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website materi Sejarah Kebudayaan Islam Fase CMI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang
- 2) Menjelaskan tingkat validitas media pembelajaran *Wordwall* berbasis website materi Sejarah Kebudayaan Islam Fase C MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang.
- 3) Menjelaskan keefektifan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website materi Sejarah Kebudayaan Islam Fase C MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang.
- 4) Menjelaskan kepraktisan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website materi Sejarah Kebudayaan Islam Fase C MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang.

c. Mengkonfirmasi karakteristik siswa.

Setelah menentukan tujuan instruksional, peneliti melakukan konfirmasi terkait karakteristik siswa Fase C MI Tarbiyyatul Arifin. Peneliti dapat mengkonfirmasi karakteristik siswa dengan cara observasi langsung dan mewawancarai guru pengampunatapelajaran sejarah kebudayaan islam Fase C untuk mengenal karakteristik siswa, memberi pretest untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki siswa, serta kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

d. Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan.

Langkah selanjutnya yakni mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan. Terdapat empat sumber daya yang harus diidentifikasi oleh peneliti.⁸⁵

- 1) Sumber daya isi yang merupakan pengidentifikasian materi, CP, TP, dan KKTP dalam buku sejarah kebudayaan islam Fase C.
- 2) Identifikasi sejauh mana sumber daya teknologi yang dimanfaatkan oleh guru sejarah kebudayaan islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin memiliki fasilitas LCD dan TV LED untuk pembelajaran namun guru sejarah kebudayaan islam Fase C belum maksimal dalam memanfaatkan fasilitas tersebut.
- 3) Mengidentifikasi fasilitas instruksional yang dimiliki oleh sekolah. MI Tarbiyyatul Arifin memiliki LCD, TV LED dan ruang

⁸⁵ Ibid, hlm. 47

kelas yang memadai sehingga cocok untuk menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

- 4) Identifikasi sumber daya manusia. Peneliti mengidentifikasi sumber daya manusia yang berperan dalam penelitian pengembangan ini, meliputi ahli media dan ahli materi yang akan membantu mengevaluasi media produk yang dikembangkan sehingga peneliti harus memilih orang yang tepat dan sesuai dengan topik penelitian. Selain tepat dalam memilih ahli media dan materi, peneliti juga harus dapat menyesuaikan produk yang dibuat dengan karakteristik siswa dan guru yang akan menggunakan produk tersebut.

e. Menyusun rencana kerja.

Langkah terakhir dalam prosedur menganalisis yakni penyusunan rencana kerja. Peneliti menyusun tahap-tahap yang harus dilakukan secara sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website sebagai pedoman dalam melakukan penelitian.

2. *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap analisis, kemudian peneliti melakukan tahap perancangan content dan materi yang akan ditautkan dalam sebuah produk media pembelajaran *Wordwall* berbasis website.

- a. Peneliti mulai merancang *Wordwall* menentukan bentuk, kerangka, warna, gambar, dan video yang sesuai materi untuk disajikan dalam media pembelajaran *Wordwall* berbasis website.
- b. Mengembangkan materi dengan pemetaan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran.
- c. Menentukan alat evaluasi, peneliti menyusun alat ukur evaluasi produk berupa pre-test, pos-test, dan instrumen validitas untuk para validator ahli.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah melakukan tahap analisis dan desain, peneliti melakukan proses pengembangan produk.

- a. Peneliti membuat produk media pembelajaran *Wordwall* berbasis website pada situs https://Wordwall.net/create/pick_template dengan penyusunan draft sebagai berikut:

- 1) Halaman Petunjuk Penggunaan
- 2) Halaman Home
- 3) Halaman Absensi
- 4) Halaman Materi
- 5) Halaman Kuis
- 6) Halaman Profil

- b. Validasi produk

Setelah membuat media pembelajaran *Wordwall* berbasis website, peneliti akan melakukan uji validitas sebelum diujicobakan. Validitas

uji coba media pembelajaran *Wordwall* berbasis website akan diuji oleh para validator ahli yang meliputi:

- 1) Validator ahli media sebagai penguji validitas desain dan pengembangan media pembelajaran. Hal yang akan diuji oleh ahli media ialah tampilan fisik media pembelajaran *Wordwall* berbasis website seperti desain model dan tata letak , ketepatan font, warna, ukuran, kepadatan halaman, dls.
- 2) Validator ahli materi sebagai penguji validitas materi pelajaran. Hal yang akan diuji validitasnya oleh ahli materi ialah dari segi substansi materi yang sesuai, konsep, bahasa, evaluasi, keruntutan penyampaian materi, dls.
- 3) Validator ahli pembelajar sebagai penguji validitas media pembelajaran. Hal yang akan diuji oleh ahli pembelajaran ialah praktikalitas media, kesesuaian pengembangan media dengan karakteristik guru dan siswa.

Hal ini dilakukan agar diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan untuk diujicobakan. Apabila media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan belum valid, maka peneliti harus melakukan revisi yang relevan dengan saran serta masukan dari para validator ahli tersebut untuk mencapai tingkat valid. Setelah media pembelajaran *Wordwall* berbasis website mendapat predikat valid diterapkan, kemudian media akan diujicobakan pada tahap selanjutnya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah media pembelajaran *wordwall* berbasis website yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria dan mendapat predikat valid diterapkan, maka produk siap untuk diimplementasikan pada siswa Fase C MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang yang terdiri dari 9 siswa. Dalam tahap implementasi peneliti juga mengamati perilaku siswa selama berjalannya pembelajaran untuk mengetahui pendorong dan penghambat penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi. Tahap ini merupakan proses untuk menilai apakah media pembelajaran *Wordwall* berbasis website yang diujicobakan berhasil mencapai tujuan atau tidak.

Menurut Branch pada tahap evaluasi kelayakan produk dapat dilihat melalui tiga aspek, tiga aspek tersebut adalah :

- a. Performance, aspek performance adalah kualitas dari produk yang dikembangkan. Dimana performa, desain produk, isi dari produk, tingkat kelayakannya serta kemudahan dalam penggunaannya akan dinilai oleh ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran.
- b. Learning (Hasil), aspek ini dilihat dari perubahan yang dihasilkan setelah menggunakan produk yang dikembangkan, dari hasil itu dapat dilihat apakah memang produk yang dikembangkan memang memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran.

c. Preception (Presepsi) Aspek ini dilihat dari presepsi serta respon siswa tentang produk yang dikembangkan dimana peneliti menggunakan angket sebagai pengumpulan datanya.

Menurut Branch, dalam konsep model pengembangan ADDIE tahap evaluasi bisa terjadi di setiap tahapan lainnya untuk kebutuhan revisi agar produk yang dikembangkan layak digunakan.

Tabel 3.1 Tahapan Model ADDIE

KONSEP	PROSEDUR UMUM
Analyze Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning yang memikirkan atau memutuskan tentang mata pelajaran.	1. Menganalisis kesenjangan kerja 2. Merumuskan tujuan instruksional 3. Menganalisis karakteristik siswa 4. Menganalisis sumber daya dan kebutuhan 5. Menyusun rencana kerja
Design Merancang media pembelajaran	1. Merancang spesifikasi produk 2. Merancang prototipe produk 3. Menyusun instrumen validasi
Development Mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran	1. Membuat produk media pembelajaran 2. Uji validasi media
Implementation Persiapan lingkungan belajar, dan Pelaksanaan belajar dengan melibatkan peserta didik	Guru menerapkan media kepada siswa
Evaluate Menilai kualitas produk dan Proses	Menilai media apakah berhasil atau tidak.

C. Uji Coba Produk

Dalam bidang Pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba produk ini dimaksud untuk mendapatkan informasi apakah media aplikasi *Wordwall* yang baru tersebut lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.⁸⁶

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bnadung: Alfabeta, 2009)

1. Desain Uji Coba

Berdasarkan desain uji coba produk ada beberapa tahap yang akan dilalui oleh peneliti yakni :

a. Tahap Konsultasi

- 1) Dosen pembimbing mengecek media yang dikembangkan serta memberikan komentar serta saran perbaikan media.
- 2) Pengembang melakukan revisi serta perbaikan media berdasarkan hasil konsultasi kepada dosen pembimbing.

b. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Ahli materi, Ahli Media dan Ahli Pembelajaran (Guru) untuk memberikan penilaian dan komentar, masukan, kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian dari para Ahli.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan masukan berupa komentar, kritik dan saran yang membangun dari para ahli.

c. Tahap Uji Coba Lapangan

- 1) Melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang menggunakan media hasil pengembangan.
- 2) Peserta didik memberi penilaian terhadap media hasil pengembangan peneliti.
- 3) Pengembang dalam penelitian ini melakukan analisis data hasil penelitian.

2. Subjek Uji Coba

Suatu populasi adalah seluruh item kelompok atau individu yang menjadi minat dalam penelitian. Populasi adalah seluruh kelompok barang atau individu yang menjadi objek penelitian.⁸⁷ Dalam metode penelitian ini kata populasi digunakan untuk menyebut jenis atau kelompok objek penelitian sehingga populasi penelitian adalah seluruh objek penelitian yang akan diteliti dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, fenomena, nilai, sikap dan lain sebagainya, artinya objek-objek itu bisa menjadi sumber data penelitian.

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas V dan VI yang berjumlah 19 dan 9, semester 1 tahun pelajaran 2024-2025 di MI Tarbiyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang. Kelompok kecil yang diamati disebut sampel dan kelompok yang lebih besar tentang generalisasi yang dibuat itu disebut populasi.⁸⁸ Jika subjek kurang dari 100 sampel dapat diambil semua hingga penelitiannya adalah penelitian populasi, akan tetapi jika subjeknya besar (lebih dari 100), sampel bisa diambil 10% -15% atau 20% - 25% atau lebih.⁸⁹

Berdasarkan keterangan di atas, peneliti bisa menyimpulkan bahwa sampel adalah ruang lingkup objek yang diperoleh dari populasi, mereka harus memiliki karakteristik yang sama hingga bisa representative. Untuk membuat penelitian itu agar lebih spesifik, peneliti menentukan subjek uji

⁸⁷ Masyhuri dan Zainuddin, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2008), hlm.164

⁸⁸ Donald Ary, *Introduction to Research in Education*, (USA:Wadsworth, 2002), hlm. 163

⁸⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi V*, (Jakarta: Rineka, 2002), hlm. 107

coba peserta didik yang dikumpulkan datanya oleh Peneliti adalah peserta didik Fase C kelas V dan VI MI Tabiyatul Arifin Pakis kabupaten Malang.

3. Jenis Data

Data kuantitatif dan kualitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil angket validator ahli mengenai validitas produk. Sedangkan data kualitatif merupakan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Fase C kelas V dan VI MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang serta respon para validator ahli yang berupa saran dan komentar mengenai pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen dalam mengumpulkan sejumlah data seperti berikut:

a) Wawancara

Wawancara ini diperlukan peneliti untuk melakukan studi pendahuluan. Peneliti melakukan wawancara guna mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan dan studi pendahuluan sebagai data analisis kebutuhan. Wawancara juga diperlukan peneliti untuk mendapatkan evaluasi, pendapat, saran dan kritikan dari kelas sekaligus guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam fase C terhadap penggunaan media pembelajaran materi sejarah kebudayaan islam.

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah terbuka di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara karena fungsinya untuk mengonfirmasi terkait peningkatan motivasi siswa dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dan respon guru terhadap media yang dikembangkan.

b) Angket

Instrumen pengumpulan data selanjutnya yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah beberapa pertanyaan yang diajukan kepada para validator ahli dan siswa Fase C kelas V dan VI MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang untuk mendapatkan informasi terkait validitas dan kemenarikan produk disebut dengan angket. Ada empat angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagaimana berikut:

- 1) Angket penilaian validitas media oleh validator ahli media pembelajaran
- 2) Angket penilaian validitas materi oleh validator ahli materi
- 3) Angket penilaian validitas media pembelajaran oleh validator ahli pembelajaran
- 4) Angket respon siswa terhadap media aplikasi *Wordwall*

Dari hasil perhitungan data angket seluruh siswa terhadap pengukuran motivasi dalam proses belajar maka akan memperoleh presentase nilai, yang dapat ditransformasikan pada penentuan patokan skala presentase. Kriteria patokan tersebut sebagai berikut:

Table 3.2 kriteria keberhasilan motivasi belajar siswa

Persentase	Kriteria
86-100%	Sangat baik
76-85%	Baik
60-75%	Cukup Baik
55-59%	Kurang Baik
$\leq 54\%$	Tidak Baik

c) Pretest dan Posttest

Berdasarkan tujuan penelitian untuk menjelaskan keefektifan media pembelajaran *Wordwall* berbasis website, maka peneliti memberikan pre-test dan post-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam metode ilmiah, karena hasil data yang telah dianalisis dan diolah tersebut dapat memberi arti yang bermanfaat bagi pemecahan masalah. Sugiyono mengemukakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau Sumber data lain terkumpul. Untuk menjawab dari tujuan penelitian pengembangan ini, data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan juga ditafsirkan berkaitan dengan desain penelitian. Karena data dalam bentuk numerik, analisis statistik diterapkan. Dari sini peneliti memberikan tes sebelum seorang pendidik menggunakan media *Wordwall* sebagai media dalam proses

pembelajaran dan juga tes kedua setelah melakukan uji coba atau telah menggunakan *Wordwall* sebagai media dalam proses pembelajaran.

a. Analisis validasi

Proses validasi alat pengumpulan data berupa kuesioner (angket) lembar validasi. Penelitian dan pengembangan ini mendapatkan dua data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, kritik saran, masukan dari ahli validator. Data kualitatif digunakan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan. Data kualitatif yang diperoleh melalui penilaian, dianalisis melalui statistik deskriptif dengan cara mencari rata-rata penilaian kemudian dialihkan ke data kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Skor yang diperoleh dari angket di analisis menggunakan skala likert yang terdiri dari :⁹⁰

Tabel 3.3 Pedoman Skor Skala Likert

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik/Sangat Setuju
2	4	Baik/Setuju
3	3	Ragu-Ragu/Cukup Baik
4	2	Tidak Baik/Tidak Setju
5	1	Sangat Tidak Baik

Analisis data dari lembar validasi diperoleh berdasarkan komentar dan masukan ahli validator yang berupa skor dilakukan dengan menggunakan presentase :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

⁹⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung:Alfabeta, 2015)hal.136

Keterangan :

P : Persentase Validitas

$\sum x$: Jumlah Keseluruhan Jawaban dalam Seluruh Item

$\sum x_1$: Jumlah Keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100% : Konstanta

Kriteria validasi yang digunakan dalam validasi media *Wordwall*

peneliti menyajikan dalam tabel 3.4

Tabel 3.4 Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria	Keterangan
1	81 – 100 %	Sangat Valid	Sangat Layak, Tidak Perlu direvisi
2	60 – 80 %	Valid	Layak, Tidak Perlu Direvisi
3	41 – 60 %	Cukup Valid	Kurang Layak, Perlu Revisi
4	21-40 %	Kurang Valid	Tidak Layak, Perlu Revisi
5	0%<21 %	Tidak Valid	Sangat Tidak Layak, Perlu Revisi

Tabel 3.4 merupakan kriteria tingkat pencapaian dan kualitas

kelayakan produk yang dikembangkan produk dikayakan layak apabila memenuhi pencapaian dan kualitas kelayakan.

b. Analisis Lembar Angket Siswa

Data yang diperoleh dari hasil respon lembaran angket peserta didik tahap selanjutnya dianalisis untuk menguji keefektifan media *Wordwall* yang peneliti kembangkan. Jawaban lembar angket dapat diukur menggunakan Skala Likert.⁹¹

Tabel 3. 5 Pedoman Skor Skala Likert

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik/Sangat Setuju
2	4	Baik/Setuju
3	3	Ragu-Ragu/Cukup Baik
4	2	Tidak Baik/Tidak Setju
5	1	Sangat Tidak Baik

⁹¹ Ibid

Perhitungan persentase respon peserta didik dengan perhitungan validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Validitas

$\sum x$: Jumlah Keseluruhan Jawaban dalam Seluruh Item

$\sum x!$: Jumlah Keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100% : Konstanta

Setelah persentase skor diperoleh skor penilaian respon peserta didik selanjutnya dialihkan. Persentase skor penilaian peserta didik digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan atau tidaknya media *Wordwall* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Pedoman persentase respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.6.⁹²

Tabel 3.6 Kriteria Interval Interpretasi Skor Angket Respon Peserta Didik

No	Interval	Kriteria
1	80<skor<100%	Sangat baik
2	60%<skor<80%	Baik
3	40%<skor<60%	Cukup Baik
4	20%<skor<40%	Kurang Baik
5	0<skor<20%	Tidak Baik

c. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan bertujuan untuk mengetahui perlu atau tidak dilakukan uji coba dalam tahap pengembangan media pembelajaran media *Wordwall* yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam

⁹² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D , (Bandung : Alfabeta, 2015)

kelas. Keefektifan media *Wordwall* ditentukan dari pencapaian ketuntasan pelajar peserta didik dalam pembelajaran dan respon dari peserta didik yang dilihat melalui lembar yang diberikan. Media *Wordwall* dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran jika memenuhi kriteria-kriteria berikut: meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, mendorong partisipasi aktif, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

d. Analisis Tes Hasil Belajar

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti yaitu pretest dan posttest. Soal pretest diberikan kepada peserta didik sebelum adanya media *Wordwall* dalam pembelajaran. Soal posttest diberikan kepada peserta didik sesudah menggunakan media *Wordwall*. Tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran. Hasil pretest dan posttest yang dilakukan mengacu kepada nilai KKTP atau kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI tabiyatul Arifin Pakis kabupaten Malang.

e. Perhitungan N-Gain

Perhitungan N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai N-Gain akan memperlihatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Wordwall* yang efektif dalam penelitian ini, jika nilai

rata-rata N-Gain $n \geq 0,30$. Nilai N-Gain juga akan digunakan untuk melakukan analisis data yang mencakup uji normalitas dan uji hipotesis penelitian. Pengujian ini dilakukan pada kelas eksperimen untuk aspek kognitif yaitu dengan rumus sebagai berikut :

N-Gain =	$\frac{(Skor\ Posttest - Skor\ Pretest)}{(Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest)}$
--	---

Perolehan normalisasi N-Gain diklasifikasikan menjadi tiga kategori. Berikut kualifikasi kriteria yang dimiliki N-Gain yaitu : ⁹³

Tabel 3.7 Tabel Normalized Gain

No	N-Gain	Kriteria
1	$G > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
3	$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan normalized Gain di atas, media *Wordwall* akan dinyatakan valid jika memenuhi kriteria dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Kemudian untuk mengetahui keefektifan media *Wordwall* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, akan diukur dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dengan tujuan mengetahui kemampuan awal dengan cara (pretest) dan data kemampuan akhir (posttest) yang dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui signifikasi perbedaan antara proses pembelajaran

⁹³ Sundayana, Rustina, Statistika Penelitian Pendidikan, (Bandung:Alfabeta, 2014)

menggunakan media *Wordwall* dengan proses pembelajaran menggunakan bahan ajar yang lama. Subjek penelitian perkembangan dalam desain pretest-posttest adalah sampel yang disebut dengan sampel non independen.⁹⁴ Karena peneliti akan mencari perbedaan dari dua tes dengan subjek yang sama di dua kelas yang berbeda.

Peneliti melakukan penelitian perkembangan yang telah dikembangkan untuk peserta didik fase c di kelas V dan VI di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis kabupaten Malang sebelum menggunakan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran, percobaan sebelumnya akan dilakukan oleh peneliti semua peserta didik akan mendapatkan pretest. Hasil pretest kemudian seorang pendidik memberikan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kepada peserta didik, yang selanjutnya tes kedua adalah posttest dari kedua data tersebut peneliti akan bisa mencari perbedaannya. Kemudian dilakukan N-Gain untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan dengan mencari perbedaan antara pretest dengan nilai posttest.

Peneliti dapat mengetahui keefektifan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran jika memenuhi syarat minimal, yaitu hasil posttest peserta didik mencapai atau melebihi nilai KKTP dan media pembelajaran *Wordwall* dinyatakan efektif jika >80% dari seluruh

⁹⁴ Donald Ary, Introduction to Research in Education, (USA:Wadsworth,2002),hlm. 161.

subjek uji coba selesai. Analisis keefektifan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menghitung skor peserta didik dari tes belajar Sejarah Kebudayaan Islam, kemudian menghitung banyaknya siswa yang tuntas atau mendapatkan skor minimal sesuai KKTP.
- 2) Menghitung persentase ketuntasan belajar (P) sebagai berikut :

$$P = \frac{nt}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase Ketuntasan Belajar

nt : Banyaknya Siswa yang Tuntas

n : Banyaknya Siswa yang Mengikuti Tes

- 3) Mengalikan persentase ketuntasan belajar yang diperoleh berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.8 Interval Persentase Banyaknya Siswa Tuntas Belajar

No.	Persentase	Kriteria
1	81-100%	Sangat baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	21-40%	Kurang Baik
5	0-20 %	Tidak Baik

Menurut arikunto 2007 (Nana Khairul dan Astrini Mandasari, 2019:10) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif jika kriteria yang dicapai adalah minimal baik atau persentase peserta didik yang memenuhi KKTPP mencapai lebih dari 80%.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media pembelajaran *Wordwall*

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diterapkan di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang dan sampelnya adalah siswa fase C kelas V dan VI. Media pembelajaran ini berupa website pada situs web <https://Wordwall.net/id>, yang bisa difungsikan pada laptop, gawai dengan jaringan internet. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah Khulafaur Rasyidin yang terdapat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam fase C di kelas V dan VI MI Tarbiyyatul Arifin. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan sebuah inovasi dan alternatif dalam membantu pembelajaran di kelas. Materi Khulafaur Rasyidin diantaranya tentang Keteladanan Abu Bakar As Siddiq, Keteladanan Umar bin Khattab, Keteladanan Usman bin Affan, dan Keteladanan Ali bin Abi Thalib. Materi ini cukup sulit diterapkan ke siswa apabila tidak ada suatu alat atau media baik berupa gambar, video, ataupun audio karena pada materi ini siswa diminta untuk mengetahui kisah-kisah keteladanan para Khulafaur Rasyidin sehingga perlunya suatu media atau alat bantu dalam pembelajaran agar suatu materi bisa difahami dengan baik.

Penelitian dan pengembangan media website ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Berikut ini paparan tahapan penelitian dan pengembangan media

website menggunakan model pengembangan ADDIE :

1. *Analysis* (Analisis)

Beberapa kegiatan umum yang dilakukan pada tahap ini yaitu, analisis kesenjangan kerja, merumuskan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan yang dibutuhkan. Berikut adalah penjabaran dari tahapan analisis berdasarkan kegiatan pengamatan dan wawancara di MI Tarbiyyatul Arifin :

a. Analisis Kesenjangan Kerja

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui serta mengklarifikasi tentang masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Tarbiyyatul Arifin. Berdasarkan hasil analisis dari pra observasi, dapat disimpulkan terdapat beberapa permasalahan yang dialami dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Tarbiyyatul Arifin, adapun penjabarannya sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membosankan, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa LKS.
- 2) Proses pembelajaran kurang efektif dan tidak mengaktifkan siswa.
- 3) Hasil belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang rendah.
- 4) Media yang digunakan tidak menimbulkan interaksi antar siswa pada saat pembelajaran.

- 5) Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi karena pemahaman akan objek dalam materi tidak menyeluruh.

b. Merumuskan Tujuan Instruksional

Peserta didik mampu menganalisis kisah teladan Abu Bakar As-Siddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Talib sebagai inspirasi menerapkan jiwa kepemimpinan yang demokratis dan optimis dalam meraih cita-cita.

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Periode Khulafaur Rasyidin	Peserta didik mampu menganalisis kisah teladan Abu Bakar As-Siddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali bin Abi Talib sebagai inspirasi menerapkan jiwa kepemimpinan yang demokratis dan optimis dalam meraih cita-cita	1. Menganalisis kisah teladan Abu Bakar as-Siddiq sebagai inspirasi pribadi yang jujur dan istiqamah. 2. Menganalisis kisah teladan Umar bin Khattab sebagai inspirasi yang berani dan toleran. 3. Menganalisis kisah teladan Usman bin Affan yang dermawan dan suka menolong. 4. Menganalisis kisah teladan Ali bin Abi Tholib sebagai pribadi yang semangat belajar dan cinta ilmu.

Alur Tujuan Pembelajaran

- 5.7 Peserta didik menganalisis kisah teladan Abu Bakar As-Siddiq sebagai inspirasi pribadi yang jujur dan istiqamah.
- 5.8 Peserta didik menganalisis kisah teladan Umar bin Khattab sebagai inspirasi yang berani dan toleran.
- 5.9 Peserta didik menganalisis kisah teladan Usman bin Affan yang dermawan dan suka menolong.
- 5.10 Peserta didik menganalisis kisah teladan Ali bin Abi Tholib sebagai pribadi yang semangat belajar dan cinta ilmu.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Usia siswa Fase C, yaitu 11 sampai 12 tahun. Pada usia ini siswa kelas Fase C memasuki tahapan operasional konkret. Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu: Konkrit, Integratif, Hierarkis. Guru harus menciptakan iklim yang bagus di kelas, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kelas yang efektif dan menyenangkan salah satunya yaitu menyediakan berbagai jenis sumber belajar atau informasi yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat diakses atau dipelajari siswa dengan cepat. Dengan adanya media pembelajaran yang memadai akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d. Analisis sumber daya dan kebutuhan

Analisis sumber daya dan kebutuhan ada empat sumber daya

tersebut adalah:

1) Sumber daya Isi

Identifikasi sumberdaya isi yaitu meliputi isi materi dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dimana peneliti mengidentifikasi buku siswa dan buku guru dengan mencari tahu materi apa yang perlu dikembangkan. Adapun materi yang akan dikembangkan adalah materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam elemen periode khulafaurrasyidin. Materi periode khulafaurrasyidin meliputi Kisah teladan Abu Bakar As-Siddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Talib.

Pada materi Khulafaur Rasyidin ini, siswa tidak memungkinkan bisa mempelajari secara keseluruhan, dikarenakan materi yang cukup luas dan kompleks. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media yang bisa menghadirkan informasi yang lengkap dan mudah dipahami, meliputi sejarah kehidupan, perjuangan, serta keteladanan dari masing-masing khalifah. Dengan harapan siswa bisa mengetahui, memahami, dan mengenal peran penting Khulafaur Rasyidin dalam perkembangan Islam serta nilai-nilai yang bisa diteladani dalam kehidupan sehari-hari.

2) Sumber daya teknologi

Konsep pembelajaran di era society 5.0 memfokuskan dalam bidang keahlian 4C yakni *creativity*, *critical thinking*,

communication and collaboration, Selain itu dengan berkembangnya IPTEK akan terjadi beberapa pergeseran, pembelajaran yang awalnya di kelas sekarang bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, pembelajaran dilakukan secara Blended learning yaitu secara daring maupun luring, media yang digunakan dari media konvensional beralih ke media berbasis ICT dan E-learning.

3) Mengidentifikasi fasilitas instruksional yang dimiliki sekolah

MI Tarbiyyatul Arifin memiliki TV Smart, Wifi super speed dan ruang kelas yang memadai sehingga cocok untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .

4) Sumber daya manusia

Peneliti mengidentifikasi sumber daya manusia yang berperan dalam penelitian pengembangan ini meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yang akan membantu mengevaluasi media produk yang dikembangkan sehingga peneliti harus memilih orang yang tepat dan sesuai dengan topik penelitian. Selain tepat dalam memilih ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, peneliti juga harus dapat menyesuaikan produk yang dibuat dengan karakteristik siswa dan guru yang akan menggunakan produk tersebut.

5) Menyusun rencana kerja

Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka rencana kerja yang mencakup langkah-langkah pengembangan dan desain media, sehingga memberikan gambaran jelas tentang produk yang akan dihasilkan.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, tahapan selanjutnya yaitu tahap mendesain. Pada tahap ini kegiatan utama yang dilakukan peneliti adalah merancang kerangka atau membuat perencanaan tentang bentuk media yang akan dikembangkan serta mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan pada tahap selanjutnya. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

a. Merancang Spesifikasi Produk

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

- 1) Media pembelajaran *website* ini dikembangkan dengan bantuan google dan diberi nama Rasyidsmartedu (Khulafaur Rasyidin Smart Edukasi).
- 2) Isi dari media pembelajaran ini adalah keteladanan Abu Bakar As-Siddiq, Umar Bin Khattab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib.
- 3) Media ini berisikan materi dengan di dukung gambar serta kuis.
- 4) Media pembelajaran *website* ini bisa diterapkan menggunakan

smartphone, ataupun komputer dan laptop.

- 5) Media pembelajaran bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.
- 6) Hasil kuis yang diperoleh oleh siswa bisa langsung terinput ke gmail.

b. Merancang Prototipe Produk

Pada tahap ini peneliti juga membuat kerangka dari isi dari setiap halaman media pembelajaran yang akan dikembangkan, adapun kerangka isi dari media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* adalah sebagai berikut:

- 1) Halaman Utama (Home Page)
- 2) Menu Materi (Content Menu)
- 3) Halaman Kuis atau Permainan Interaktif (Quiz/Game Page)
- 4) Latihan Interaktif (Interactive Exercises)
- 5) Leaderboard (Papan Peringkat)
- 6) Halaman Penjelasan Hasil (Results Page)
- 7) Profil Guru dan Materi Tambahan (Teacher's Profile and Extra Material)
- 8) Bantuan dan Panduan Penggunaan (Help and User Guide)
- 9) Halaman profil pengembang

c. Menyusun Instrumen Validasi

- 1) Instrumen Validasi Ahli Media

Terdapat beberapa aspek penilaian, diantaranya :

- a) Aspek Tampilan Media
- b) Aspek Isi Media
- c) Aspek Interaktivitas
- d) Aspek Motivasi Siswa
- e) Aspek Efektivitas Pembelajaran
- f) Aspek Teknologi

2) Instrumen Validasi Ahli Materi

Terdapat beberapa aspek penilaian, diantaranya :

- a) Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)
- b) Kedalaman Materi
- c) Keakuratan Materi
- d) Relevansi Materi
- e) Kebahasaan
- f) Kemenarikan Materi
- g) Kesesuaian dengan Kebutuhan Siswa

3) Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Terdapat beberapa indikator penilaian, diantaranya :

- a) Desain dan Kesesuaian Tampilan
- b) Kualitas Materi dan Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka
- c) Kepraktisan dan Keterjangkauan Penggunaan
- d) Motivasi dan Keterlibatan Siswa
- e) Hasil Belajar dan Pengembangan Kompetensi Siswa

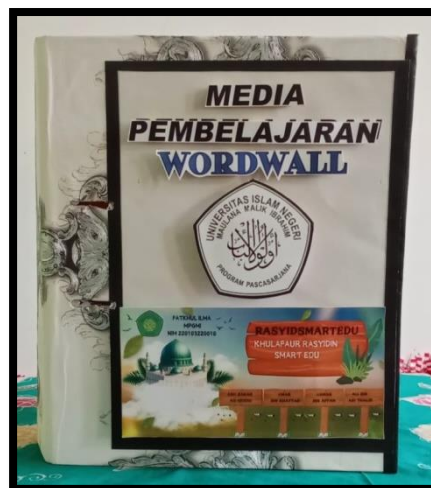
3. Pengembangan (*Develop*)

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 website pada situs *Wordwall.net* dan dapat diakses melalui tautan <https://Wordwall.net/id/myactivities>.

Berikut ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis website :

1) Tampilan Kemasan Media Pembelajaran



Gambar 4.1 Cover Lapbook

Lapbook adalah media pembelajaran berbentuk buku interaktif yang dirancang untuk menyajikan informasi secara kreatif dan menyenangkan. Jika digunakan bersamaan dengan media pembelajaran Wordwall, lapbook dapat melengkapi proses belajar dengan berbagai fungsi, diantaranya : a) Menjadikan Pembelajaran Lebih Menarik. Dengan kombinasi Wordwall yang berbasis digital dan lapbook yang berbentuk fisik, siswa dapat merasakan pengalaman belajar multisensori, yang menarik perhatian mereka dan meningkatkan minat belajar. b) Menghubungkan Media Digital dengan Fisik. Wordwall sebagai media berbasis website memungkinkan pembelajaran digital, sementara lapbook memberikan pengalaman belajar langsung yang lebih konkret. Keduanya saling melengkapi dalam proses belajar siswa.



Gambar 4.2 Paper bag dan Box Lapbook

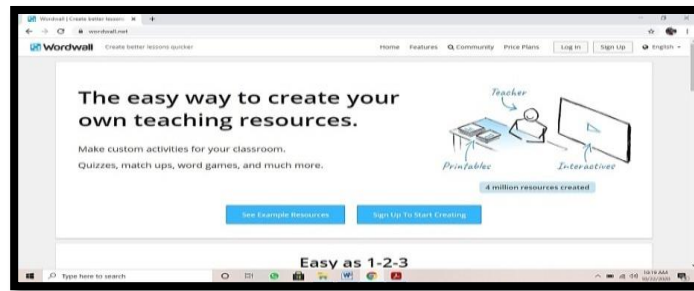
Paper Bag dan Box pada media ini berfungsi untuk menyimpan Lapbook, didalamnya juga disediakan barcode yang bisa di scan untuk menuju ke *website*.



Gambar 4.3 Hard File Website dalam bentuk Lapbook

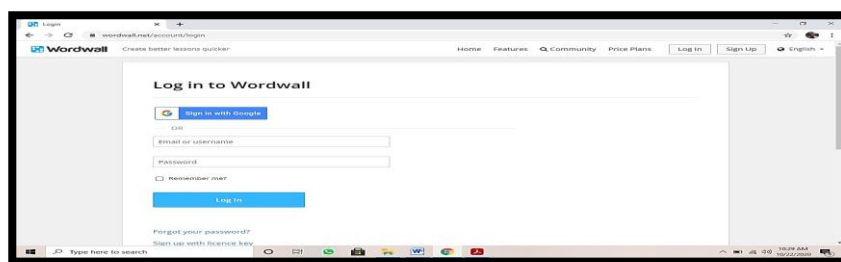
Hard file website Sejarah Kebudayaan Islam berisi materi keteladanan Khulafaur Rasyidin, yaitu Abu Bakar As-Siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib, dalam bentuk lapbook. Lapbook ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan nilai-nilai keteladanan para Khulafaur Rasyidin dalam kehidupan sehari-hari melalui penyajian materi yang interaktif, ringkas, dan menarik.

2) Halaman utama



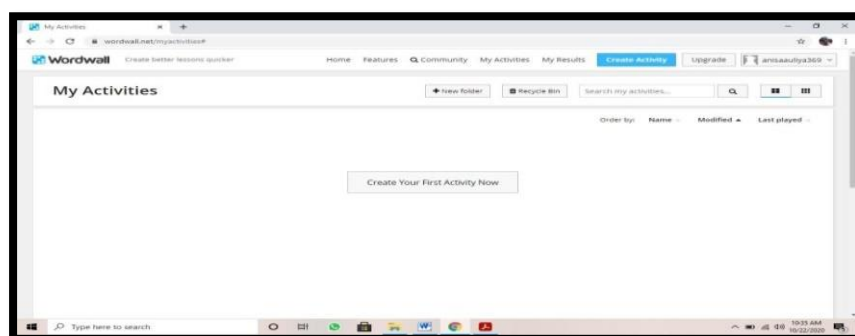
Gambar 4.4 Tampilan awal ketika membuka website <http://Wordwall.net>

Tampilan di atas adalah tampilan awal ketika pengguna membuka *website Wordwall*, untuk membuat sebuah kuis maka pengguna diharuskan untuk *login* terlebih dahulu. Namun pada tampilan ini pengguna juga bisa melihat beberapa contoh kuis yang sudah dibuat oleh pengguna lain.

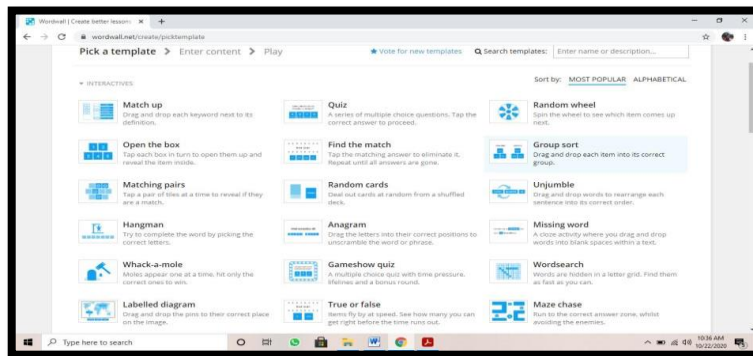


Gambar 4.5 Tampilan Login

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

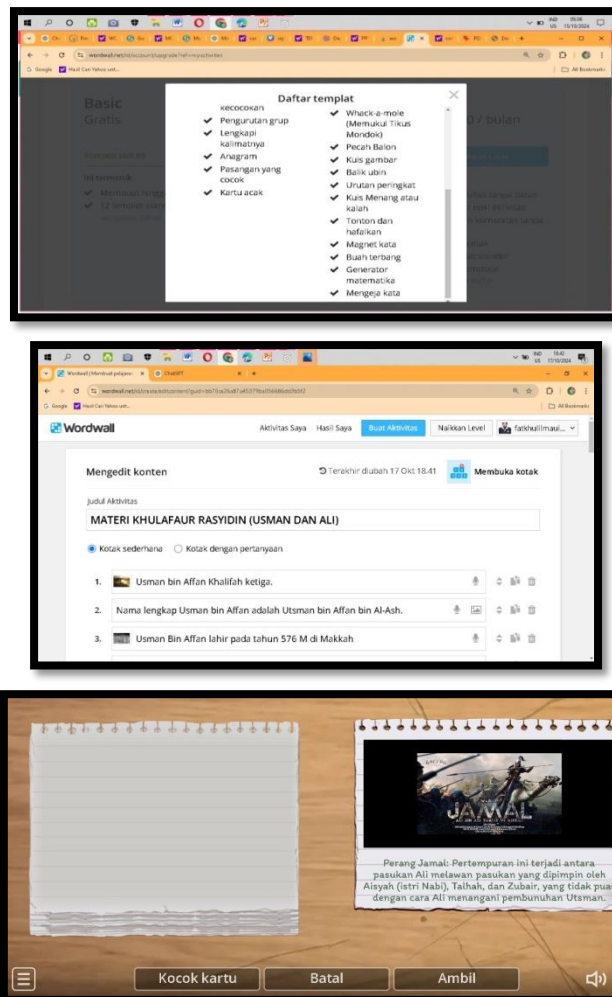


Gambar 4.6 Tampilan setelah Login



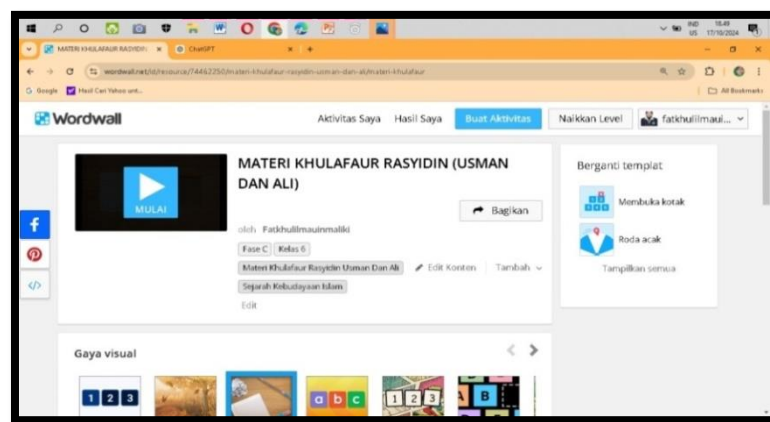
Gambar 4.7 Tampilan template atau fitur *Wordwall*

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



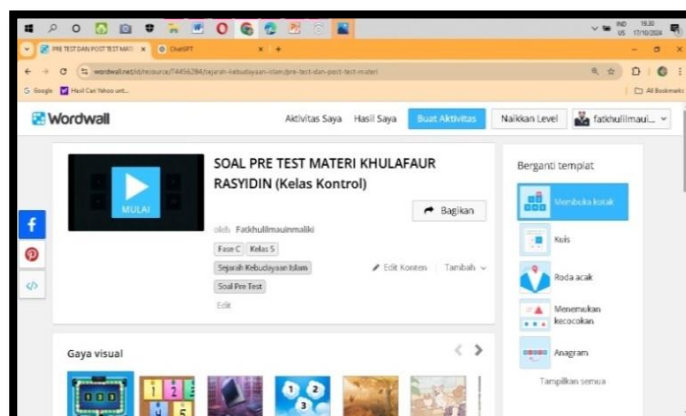
Gambar 4.8 Tampilan kartu acak salah satu pilihan template *Wordwall*

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 karena ada beberapa template yang tidak menyertakan gambar dalam kuis. Setelah selesai silahkan klik *done* pada layar dan evaluasi yang pengguna buat akan langsung tersimpan.



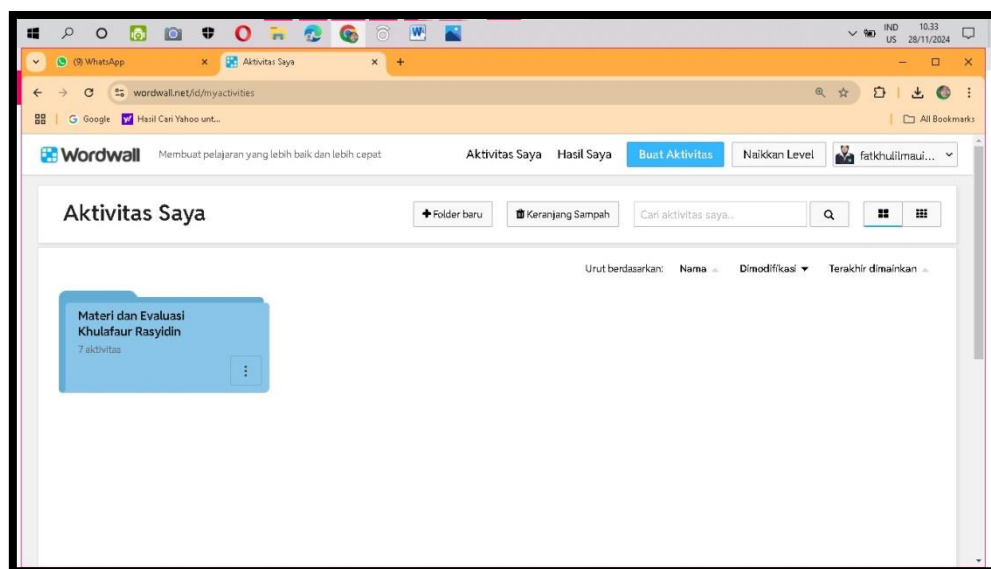
Gambar 4.9 Tampilan Materi setelah disimpan

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.



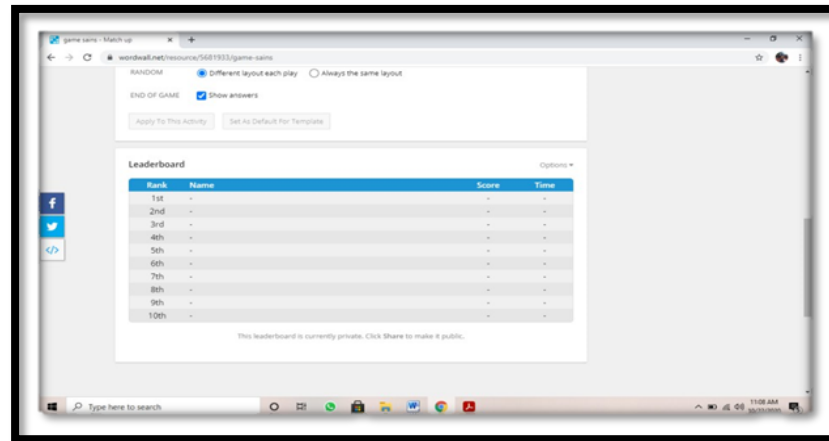


Gambar 4.10 Tampilan Kuis dan Spinner nama Siswa



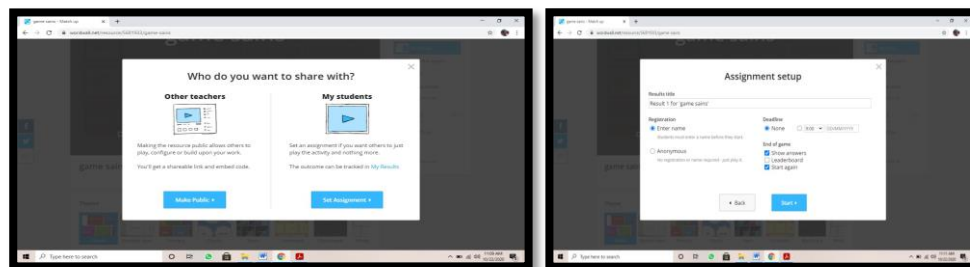
Gambar 4.11 Tampilan Materi dan Kuis setelah disimpan

Dibagian bawah kuis juga tersedia beberapa pengaturan atau *setting* yang bisa digunakan untuk mengatur waktu pengerjaan, pembatasan waktu, serta pengacakan soal yang telah dibuat.



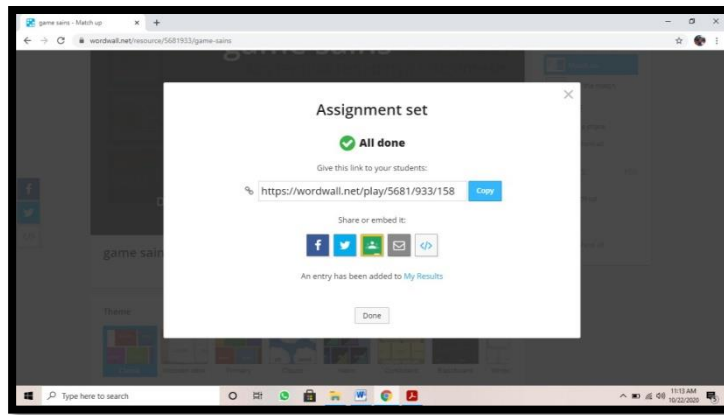
Gambar 4.12 Tampilan Leadeboard

Di bawah pengaturan kuis juga disediakan *leaderboard* yang mana di dalam tabel akan terlihat nama dan nilai siswa yang sudah mengikuti kuis dan juga lama waktu yang dibutuhkan siswa dalam mengerjakan kuis yang telah dibuat.



Gambar 4.13 Tampilan ketika pengguna mengklik my student

Pada tampilan ini pengguna punya dua opsi yaitu untuk dibagikan ke guru lainnya atau dibagikan ke siswa.



Gambar 4.14 Tampilan ketika pengguna mengklik icon share pada layar

Pada tampilan ini akan ada pengaturan apakah guru menginginkan siswanya memasukan nama terlebih dahulu sebelum mengerjakan atau tidak serta pengaturan batas waktu pengerjaannya serta apakah guru menginginkan siswa melihat jawaban yang benar dan skor nilai yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kuis.

Di bagian ini untuk mengirim kuis kepada siswa guru hanya harus mengkopi *link* yang sudah tersedia, dan bagikan *link* tersebut kepada siswa melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru, boleh ke grup WA, *classroom*, *gmail* atau yang lainnya

4. Implementation

Pada tahap implementasi untuk produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dilakukan evaluasi dan telah dilakukan revisi sehingga dapat dilakukan uji coba di lapangan. Media pembelajaran *Wordwall* diuji coba, diimplementasikan, dan diterapkan berguna untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Tahap awal dilakukan uji kemampuan awal (pretest) sebelum diterapkan media pembelajaran *Wordwall* yang dilakukan pada tanggal

31 Oktober 2024, uji coba lapangan dilakukan mulai tanggal 31 Oktober 2024 sampai 06 November 2024, 2x pertemuan dalam proses pembelajaran di kelas V di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang dengan jumlah siswa 18 anak sebagai kelas kontrol, sedangkan 2x pertemuan dalam proses pembelajaran di kelas VI MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang dengan jumlah siswa 09 anak sebagai kelas Eksperimen.

Sebelum media pembelajaran *Wordwall* digunakan, terlebih dahulu pembelajaran yang akan dipelajari, dibuka dengan salam dan berdoa bersama. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dan siswa memperhatikan guru. Kemudian guru memberikan instruksi siswa membaca materi yang ada di tampilan media pembelajaran *Wordwall*. Siswa mulai membuka website serta memperhatikan penjelasan guru. Guru membantu jalannya proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, maka dilakukan uji kemampuan akhir yaitu *posttest* selanjutnya siswa dimintai respon dengan mengisi angket yang telah dibagikan sebelumnya.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini dilakukan terus menerus dan secara keseluruhan, hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dari tahap perancangan dan pengembangan pada tahap tersebut sebelum dilakukan validasi kepada para ahli peneliti melakukan evaluasi awal terlebih dahulu terhadap

media yang akan dan sudah dikembangkan tujuannya untuk mengetahui kekurangan yang ada sehingga selanjutnya perlu dilakukan revisi dan perbaikan. Setelah dirasa sudah sesuai, maka dilakukan tahap validasi, pada tahap ini juga akan mengalami revisi atau perbaikan sehingga media layak dan valid untuk dilakukan uji coba kepada siswa kelas VI. Pada tahapan uji coba perlu dilakukan evaluasi guna untuk mengetahui kekurangan pada saat penggunaan media, tahapan ini dilakukan hingga proses pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan.

B. Penyajian Data dan Analisis Data Uji Produk

1. Hasil Validasi

Data Validasi diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 07 Oktober 2024 dan 14 Oktober 2024, validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2024 dan tanggal 14 Oktober 2024 dan validasi ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2024. Adapun nama – nama validator dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 2 Nama-Nama Validator Ahli

No.	Nama Validator	Jabatan	Validator
1	Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd	Dosen UIN Malang	Ahli Media Pembelajaran
2	Dr. Muhammad Amin Nur, MA	Dosen UIN Malang	Ahli Materi PAI
3	Zainal Asrori, S.Pd	Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Ahli Pembelajaran

Instrumen untuk melakukan validasi materi terdiri dari dua puluh satu pernyataan. Data kuantitatif berupa skala penilaian lembar validasi yang dilakukan validator ahli materi dan instrument untuk melakukan validasi media terdiri dari enam aspek. Data kuantitatif berupa skala penilaian lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli media, sedangkan instrument untuk melakukan validasi Ahli Pembelajaran pada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terdiri dari lima aspek.

Data kuantitatif berupa skala penilaian lembar validasi yang dilakukan validator ahli mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan data kualitatif berupa saran atau komentar yang diperoleh dari para validator ahli media, materi dan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menjadi dasar untuk melakukan revisi media pembelajaran *Wordwall* sebelum diuji coba kepada peserta didik. Hasil penilaian atau rubrik validasi media, materi dan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validator Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tampilan Media	
	a. Desain layar interaktif media pembelajaran <i>Wordwall</i> menarik dan mudah dipahami siswa.	3
	b. Pemilihan warna, font, dan gambar mendukung pemahaman materi.	4
	c. Tata letak elemen media pembelajaran <i>Wordwall</i> tidak membingungkan.	3
	d. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> responsif dan berjalan lancar tanpa error.	4
2	Isi Media	
	a. Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Sejarah Kebudayaan Islam	5

	Fase C.	
	b. Informasi dalam media pembelajaran <i>Wordwall</i> akurat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
	c. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> membantu siswa memahami materi secara mendalam.	5
	d. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> memberikan contoh-contoh yang relevan dan nyata.	5
3	Interaktivitas	
	a. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif.	5
	b. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> memberikan feedback yang jelas atas jawaban siswa.	5
	c. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> mendukung pembelajaran kolaboratif atau individu.	5
4	Motivasi Siswa	
	a. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> menarik perhatian siswa selama pembelajaran.	5
	b. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi.	5
	c. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar mandiri.	5
5	Efektivitas Pembelajaran	
	a. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.	5
	b. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.	5
	c. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	5
6	Teknologi	
	a. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat (komputer, tablet, smartphone).	5
	b. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> memiliki waktu respons yang cepat saat digunakan.	5
	c. Media pembelajaran <i>Wordwall</i> tidak memerlukan koneksi internet yang terlalu tinggi.	5
Total Skor		93
Persentase Rata-rata		93 %

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{93}{100} \times 100 \% = 93 \%$$

Berdasarkan hasil penghitungan dan hasil pengisian lembar uji validasi oleh media setelah melakukan revisi. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil penelitian validator ahli media pembelajaran *Wordwall* yang dikembangkan adalah skor 5 dalam skala sangat baik, skor 4 skala baik dan skala 3 cukup baik dengan catatan pengembangan media ini sesungguhnya cukup menarik, namun perlu dipertimbangkan kemudahan dalam mengakses karena media ini masih belum menyediakan kemudahan untuk mengikuti tata caranya masih tergantung pada pengembang media. Dengan persentase awal didapatkan belum adanya rumah pribadi untuk hasil pengembangan, setelah melakukan revisi media pembelajaran *Wordwall* dapat digunakan untuk uji coba dalam penelitian.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	
	a. Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Sejarah Kebudayaan Islam Fase C.	5
	b. Materi mendukung pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan fase yang ditentukan.	5
	c. Materi memperhatikan karakteristik peserta didik di Fase C.	5
2	Kedalaman Materi	
	a. Materi disajikan secara rinci dan mendalam sesuai kebutuhan siswa.	5
	b. Materi mencakup konsep-konsep kunci dalam Sejarah Kebudayaan Islam.	5
	c. Materi mampu menjelaskan hubungan antar konsep secara jelas.	4
3	Keakuratan Materi	
	a. Materi yang disajikan bebas dari	4

	kesalahan faktual atau kesalahan konsep.	
	b. Materi bersumber dari literatur yang valid dan terpercaya.	4
	c. Materi diperbarui sesuai dengan perkembangan pengetahuan terbaru.	4
4	Relevansi Materi	
	a. Materi relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.	4
	b. Materi mengaitkan konsep Sejarah Kebudayaan Islam dengan <i>website</i> nyata.	4
	c. Materi memotivasi siswa untuk meng <i>website</i> kan ilmu dalam kehidupan mereka.	4
5	Aspek Kebahasaan	
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa Fase C.	5
	b. Penggunaan istilah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	5
	c. Materi menggunakan bahasa yang komunikatif dan menarik.	5
6	Kemenarikan Materi	
	a. Materi disajikan dengan format yang menarik dan interaktif.	5
	b. Materi disertai dengan gambar, grafik, atau media visual yang mendukung pemahaman.	5
	c. Materi mengandung elemen interaktif yang membuat siswa tertarik untuk belajar lebih lanjut.	5
7	Kesesuaian dengan Kebutuhan Siswa	
	a. Materi membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam memahami Sejarah Kebudayaan Islam.	5
	b. Materi mampu memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis dan analitis.	4
	c. Materi mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.	4
Total Skor		96
Persentase Rata-rata		91,4 %

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{96}{105} \times 100 \% = 91 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dan hasil pengisian lembar uji validasi oleh ahli materi. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil penelitian validator ahli materi dalam media pembelajaran *Wordwall* yang dikembangkan adalah skor 5 dalam skala sangat baik, skor 4 skala baik, skor 3 skala cukup baik dengan catatan peristiwa penting masa khulafaurrasyidin sebaiknya dikontekstualisasikan dengan kondisi kehidupan sekarang, seperti penerapan keadilan sosial pada masa sayyidina Umar. Dengan mendapatkan persentase 91,4 %. Setelah melakukan validasi materi pembelajaran dapat digunakan untuk uji coba dalam penelitian.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validator Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Desain dan Kesesuaian Tampilan	
	a. Kesesuaian tampilan visual dengan tema Khulafaur Rasyidin	5
	b. Pemilihan warna, tata letak, dan desain yang menarik	5
	c. Konsistensi format dan tampilan pada setiap aktivitas	5
	d. Kemudahan navigasi dalam menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	5
	e. Kesesuaian desain untuk siswa usia Fase C	5
2	Kualitas Materi dan Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka	
	a. Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka (kompetensi fase C)	5
	b. Kedalaman materi Khulafaur Rasyidin yang relevan untuk pemahaman siswa	5
	c. Kejelasan dan ketepatan informasi yang disampaikan	5
	d. Relevansi soal dan aktivitas dengan topik Khulafaur Rasyidin	5
	e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran (CP)	5
3	Kepraktisan dan Keterjangkauan Penggunaan	

	a. Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> oleh siswa	5
	b. Kejelasan instruksi dalam setiap aktivitas	5
	c. Kemudahan bagi guru dalam mengelola dan memantau hasil belajar	5
	d. Kesesuaian media dengan perangkat yang tersedia di sekolah (PC, tablet, smartphone)	5
	e. Efisiensi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan latihan atau kuis	5
4	Motivasi dan Keterlibatan Siswa	
	a. Kemampuan media meningkatkan minat belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin	5
	b. Daya tarik aktivitas interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa	5
	c. Variasi aktivitas yang relevan dan menarik bagi siswa	4
	d. Efektivitas media pembelajaran <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan Motivasi dan hasil belajar	5
	e. Kejelasan dan keefektifan umpan balik untuk memperbaiki pemahaman siswa	5
5	Hasil Belajar dan Pengembangan Kompetensi Siswa	
	a. Kesesuaian media pembelajaran <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Khulafaur Rasyidin	5
	b. Efektivitas media pembelajaran <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa	3
	c. Pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa	5
	d. Kemampuan media untuk membantu siswa mencapai capaian pembelajaran	5
	e. Relevansi media pembelajaran <i>Wordwall</i> sebagai pendukung pembelajaran yang berkelanjutan	5
Total Skor		122
Persentase Rata-rata		97,6 %

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{122}{125} \times 100 \% = 97,6 \%$$

Berdasarkan hasil penghitungan dan hasil pengisian lembar uji validasi oleh ahli pembelajaran. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa

skor yang diperoleh dari hasil penelitian validator ahli pembelajaran media pembelajaran *Wordwall* yang dikembangkan adalah skor 5 dalam skala sangat baik, skor 4 skala baik dan skor 3 cukup baik, dengan persentase yang didapatkan 97,6 % dan dapat digunakan untuk uji coba dalam penelitian. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dihitung dengan persentase validasi kelayakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.6 Tingkat Pencapaian dan Kualitas kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	<21 %	Sangat Tidak Layak
2	21-40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	60 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.6 di atas untuk mengetahui tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media pembelajaran *Wordwall* ini dikatakan layak digunakan apabila skor dalam persen tingkat pencapaiannya minimal kategori kelayakannya adalah layak, minimal skor dalam persen 60-80%. Perhitungan rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran *Wordwall* dari penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil rata-rata persentase penilaian yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.7 Hasil Perolehan Nilai dari Validator Ahli

No	Hasil Penelitian	Tingkat Kevalidan	Kriteria
1	Hasil penilaian validator ahli Media	93 %	Sangat Valid
2	Hasil penilaian validator ahli Materi	91,4 %	Sangat Valid
3	Hasil penilaian validator ahli pembelajaran	97,6	Sangat Valid
Total		94 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas hasil Validasi penilaian dari validator ahli media memperoleh tingkat kevalidan 93 % dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil validasi penilaian dari validator materi memperoleh tingkat kevalidan 91,4 % dengan kriteria valid, dan hasil validasi penilaian dari validator ahli pembelajaran memperoleh tingkat kevalidan 97,6 % dengan kriteria sangat valid. Dari ketiga validasi penilaian validator media, materi dan pembelajaran berdasarkan hasil penelitian dan kualitas kelayakan yang didapatkan memperoleh jumlah rata-rata 94 % tingkat kelayakan sangat layak. Sehingga dengan data penilaian kevalidan tersebut, media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sudah layak untuk diujicobakan di lapangan.

2. Data Respon Siswa terhadap Kemenarikan

Hasil dari lembar angket media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat diketahui melalui pemberian lembar angket

untuk mengukur kepraktisan dari media pembelajaran *Wordwall*. Hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Lembar Angket Siswa pada kelas Eksperimen

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpendapat media <i>Wordwall</i> ini sangat memotivasi	0	0	0	0	9
2	Background dalam media <i>Wordwall</i> ini sangat membuat saya termotivasi dalam pelajaran	0	0	0	1	8
3	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan media <i>Wordwall</i> ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru	0	0	0	0	9
4	Media <i>Wordwall</i> ini membuat saya semangat belajar	0	0	0	0	9
5	Dengan adanya media <i>Wordwall</i> ini saya mendapatkan pengetahuan baru	0	0	0	1	8
6	Membaca materi di dalam media <i>Wordwall</i> tidak membosankan	0	0	0	1	8
7	Saya suka tampilan setiap halaman didalam media <i>Wordwall</i> karna full warna	0	0	0	0	9
8	Saya dapat memahami materi dengan gambar gambar yang ada didalam media <i>Wordwall</i>	0	0	0	0	9
9	kalimat yang digunakan sangat mudah dipahami dan dijangkau	0	0	0	0	9
10	saya senang sekali adanya media <i>Wordwall</i> ini	0	0	0	0	9
Total Skor		87				
Persentase Rata-Rata		96,6 %				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{87}{90} \times 100 \% = 96,6 \%$$

Tabel 4.9 Hasil Lembar Angket Siswa pada kelas Kontrol

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa tertarik untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam.	0	0	0	2	17
2	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang keteladanan Khulafaur Rasyidin.	0	0	0	1	18
3	Saya merasa belajar sejarah kebudayaan Islam itu menyenangkan.	0	0	0	4	15
4	Pembelajaran tentang Khulafaur Rasyidin membuat saya merasa termotivasi untuk meneladani mereka.	0	0	0	2	17
5	Saya merasa bangga bisa mempelajari sejarah perjuangan para Khulafaur Rasyidin.	0	0	0	2	17
6	Saya dapat menjelaskan keteladanan para Khulafaur Rasyidin dalam memimpin umat Islam.	0	0	0	1	18
7	Saya dapat memahami peran dan kontribusi Khulafaur Rasyidin terhadap perkembangan Islam	0	0	0	4	15
8	Saya mampu menyebutkan sifat-sifat mulia yang dimiliki oleh Khulafaur Rasyidin.	0	0	0	3	16
9	Saya dapat menghubungkan keteladanan Khulafaur Rasyidin dengan kehidupan saya sehari-hari.	0	0	0	1	18
10	Pembelajaran ini membantu saya untuk meneladani sikap kepemimpinan yang baik	0	0	0	0	19
Total Skor		87				
Persentase Rata-Rata		96,6 %				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{170}{190} \times 100 \% = 89,4 \%$$

Angket motivasi diisi oleh siswa kelas VI yang terdiri dari 9 siswa sebagai kelas eksperimen, serta siswa kelas V yang terdiri dari 19 siswa sebagai kelas kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan dan hasil perolehan skor lembar angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *Wordwall* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dapat diketahui dari lembar angket siswa. Lembar angket siswa diberikan untuk mengetahui ketertarikan dan minat peserta terhadap media pembelajaran *Wordwall*. Perolehan nilai dari lembar angket selanjutnya dipersentasekan untuk menemukan tingkat kepraktisan atau tidaknya media *Wordwall*. Pedoman lembar kepraktisan siswa dapat dilihat pada tabel dalam penelitian pengembangan ini.

Tabel 4.10 Kriteria Interpretasi Skor Lembar Angket Siswa

No	Interval	Kriteria
1	$80 < \text{skor} < 100\%$	Sangat Baik
2	$60\% < \text{skor} < 80\%$	Baik
3	$40\% < \text{skor} < 60\%$	Cukup Baik
4	$20\% < \text{skor} < 40\%$	Kurang Baik
5	$0 < \text{skor} < 20\%$	Tidak Baik

Tabel 4.10 menunjukkan kriteria interpretasi skor lembar respon siswa untuk mengukur kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil lembar kepraktisan menunjukkan skor 87 (persentase 96,6%) pada kelas eksperimen dan skor 170 (persentase 89,4%) pada kelas kontrol

C. Data Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Data hasil nilai tes berkaitan dengan data hasil perolehan siswa pretest dan post test yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam memanfaatkan media *Wordwall*. Pretest dan posttest dilaksanakan pada peserta didik setelah mendapatkan hasil validasi yang sangat valid dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Tes hasil belajar dilakukan pada 28 siswa fase C kelas V dan VI di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang. pada tanggal 31 oktober 2024 dan 06 November 2024. Data hasil uji coba pada peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.11 Penilaian Soal Pretest dan Post Test Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Achmad Faisal Riyu As Sidiq	20	45
2	Adam Adinata Santoso	30	50
3	Alvian Pradipta	15	40
4	Ahmad Fadhil	25	35
5	Bachtiar Wafian Maulana	20	55
6	Bilqis Alkhanza	20	60
7	Daffaza Yusuf Anggara	30	40
8	Diva Alfatah Apritama	20	60
9	Kayyasa Amira Rahma	25	50
10	Leika Maulana Al Hafiz	35	35
11	Letysia Rambu Senja Putri	10	60
12	Muchammad Saifullah	15	45
13	Nur Azizah Azzahwa Ramadhani	20	40
14	Reza Eiji Bagus Veriyanto	20	50
15	Sancia Alisqha Sunarto	15	50
16	Syifa Kamila	20	45
17	Wimbi Enggar Setyawan	25	40
18	Yolanda Febriyani	20	45
19	Zein Malik De Badr	40	65

Tabel 4.11 merupakan hasil perolehan nilai pengerjaan soal pretest dan posttest peserta didik. Pengerjaan soal pretest dilaksanakan sebelum peserta didik

menerapkan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Soal posttest ini termasuk tes belajar tahap akhir yaitu untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sedangkan pretest dan posttest kelas eksperimen dilaksanakan pada peserta didik setelah mendapatkan hasil validasi yang sangat valid dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Tes hasil belajar dilakukan pada 9 siswa kelas 6 MI Tarbiyyatul Arifin Pakis kabupaten Malang. Pada peserta didik ini dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2024 sampai 06 November 2024 data hasil uji coba pada peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.11

Tabel 4.12 Penilaian Soal Pretest dan Post Test Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Alpha Kenzo Nugraha	30	70
2	Anggun Syifalaina	40	90
3	Devan Anandito Abdilah	20	70
4	Dzakiyya Talita Sakhi	35	100
5	Hana Izdiyar Haura	25	100
6	Ica Puspa Mandasari	50	100
7	Muhamad Raditya Aryasatya Tanzil Rafid Rifa'i	25	90
8	Nur Khalifatul Sya'diah Rahmadani	45	100
9	Raisha Nabila Jasmine	25	100

Tabel 4.12 merupakan hasil perolehan nilai pengerjaan soal pretest dan posttest peserta didik, pengerjaan soal pretest dilaksanakan sebelum peserta didik menerapkan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Soal posttest ini termasuk tes belajar tahap akhir yaitu

untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran *Wordwall* diukur melalui pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penggunaan media *Wordwall*, sedangkan posttest dilakukan setelahnya. Hasil tes kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4.13 Hasil Pretest dan Post Test Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1	Alpha Kenzo Nugraha	30	70	0,6	Sedang
2	Anggun Syifalaina	40	90	0,8	Tinggi
3	Devan Anandito Abdilah	20	70	0,6	Sedang
4	Dzakiyya Talita Sakhi	35	100	1	Tinggi
5	Hana Izdihar Haura	25	100	1	Tinggi
6	Ica Puspa Mandasari	50	100	1	Tinggi
7	Muhamad Raditya Aryasatya Tanzil Rafid Rifa'i	25	90	0,9	Tinggi
8	Nur Khalifatul Sya'diah Rahmadani	45	100	1	Tinggi
9	Raisha Nabila Jasmine	25	100	1	Tinggi

Tabel 4.13 menunjukkan hasil pretest dan posttest peserta didik, yang telah melalui perhitungan uji normalitas gain untuk menggambarkan peningkatan skor pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan perhitungan N-Gain, hasilnya ditampilkan pada tabel 4.12, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berada dalam kategori Tinggi dan Sangat Efektif, dengan jumlah 9 peserta didik. Persentase peningkatan dapat dilihat pada tabel 4.14 dalam penelitian pengembangan ini

Tabel 4.14 Tingkat pencapaian dan kualitas efektifitas

No.	Tingkat	Kriteria
1	80<skor<100%	Sangat Efektif
2	60%<skor<80%	Efektif
3	40%<skor<60%	Cukup Efektif
4	20%<skor<40%	Kurang Efektif
5	0<skor<20%	Tidak Efektif

Tabel 4.14 merupakan tingkat pencapaian dan kualitas keefektifan untuk mengetahui kriteria produk yang dikembangkan. Berdasarkan perolehan skor hasil belajar peserta didik meningkat dengan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dalam media pembelajaran *Wordwall* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dilihat dengan pemberian tes hasil belajar kepada peserta didik yaitu berupa pretest dan posttest, pretest dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Post test dilakukan setelah kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hasil dari tes hasil belajar di kelas kontrol yang tanpa menggunakan Media pembelajaran *Wordwall* dapat diketahui pada tabel 4.15

Tabel 4.15 Hasil Pretest dan Post Test Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1	Achmad Faisal Riyu As Sidiq	20	45	0,3	Sedang
2	Adam Adinata Santoso	30	50	0,3	Sedang
3	Alvian Pradipta	15	40	0,3	Sedang
4	Ahmad Fadhil	25	35	0,1	Rendah
5	Bachtiar Wafian Maulana	20	55	0,4	Sedang
6	Bilqis Alkhanza	20	60	0,5	Sedang
7	Daffaza Yusuf Anggara	30	40	0,1	Rendah
8	Diva Alfatah Apritama	20	60	0,5	Sedang

9	Kayyasa Amira Rahma	25	50	0,3	Sedang
10	Leika Maulana Al Hafiz	15	35	0,2	Rendah
11	Letysia Rambu Senja Putri	10	60	0,6	Sedang
12	Muchammad Saifullah	15	45	0,4	Sedang
13	Nur Azizah Azzahwa Ramadhani	20	40	0,3	Sedang
14	Reza Eiji Bagus Veriyanto	20	50	0,4	Sedang
15	Sancia Alisqha Sunarto	15	50	0,4	Sedang
16	Syifa Kamila	20	45	0,3	Sedang
17	Wimbi Enggar Setyawan	25	40	0,2	Rendah
18	Yolanda Febriyani	20	45	0,3	Sedang
19	Zein Malik De Badr	40	65	0,4	Sedang

Tabel 4.15 menampilkan hasil pretest dan posttest peserta didik yang telah dianalisis menggunakan Uji Normalitas Gain untuk menggambarkan peningkatan skor hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan perhitungan N-Gain, hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V MI Tarbiyyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang, dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang dijadikan kelas kontrol, berada dalam kategori rendah dan sedang karena tidak menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Persentase peningkatan dapat dilihat pada tabel 4.16 dalam penelitian ini

Tabel 4.16 Tingkat pencapaian dan kualitas efektifitas

No	Tingkat	Kriteria
1	$80 < \text{skor} < 100\%$	Sangat Efektif
2	$60\% < \text{skor} < 80\%$	Efektif
3	$40\% < \text{skor} < 60\%$	Cukup Efektif
4	$20\% < \text{skor} < 40\%$	Kurang Efektif
5	$0 < \text{skor} < 20\%$	Tidak Efektif

Tabel 4.16 menunjukkan tingkat pencapaian dan efektivitas produk yang dikembangkan, dengan hasil peningkatan yang baik pada hasil belajar peserta

didik. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

D. Revisi Produk Media *Wordwall*

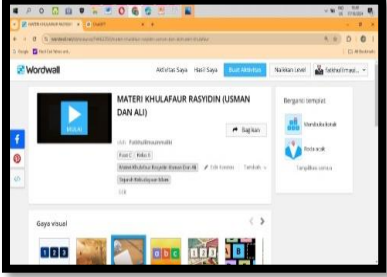
Hasil penelitian media *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melibatkan masukan, saran, dan koreksi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebagai acuan untuk merevisi produk. Saran dan komentar dari para ahli ini disajikan dalam bentuk data kualitatif pada tabel 4.16

Tabel 4.17 Saran dan Masukan Validator

No	Validator	Saran dan Komentar
1	Ahli Media	Pengembangan media ini sesungguhnya cukup menarik namun perlu dipertimbangkan kemudahan dalam mengakses karena media ini masih belum menyediakan kemudahan untuk mengikuti tata caranya masih tergantung pada pengembang media.
2	Ahli Materi	Peristiwa penting masa Khulafaur Rasyidin, sebaiknya dikontekstualisasikan dengan kondisi kehidupan sekarang. Seperti penerapan keadilan sosial pada masa sayyidina Umar.
3	Ahli Pembelajaran	Alhamdulillah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media <i>Wordwall</i> siswa-siswa sangat antusias dan semangat.

Tabel 4.17 menyajikan hasil saran dan masukan dari validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Data ini digunakan sebagai acuan dalam memperjelas bentuk media dan sebagai dasar revisi produk sebelum dan sesudah dianalisis oleh para ahli.

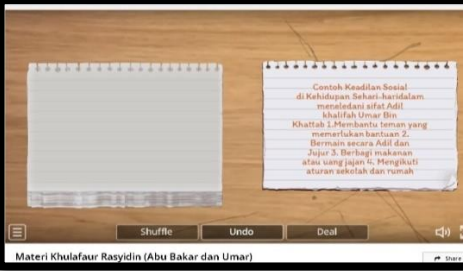
Tabel 4.18 Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Komentar dan Saran : “Tulisan kurang Jelas terlihat kecil”	Perbaikan : “Tulisan diperjelas dengan pemilihan template yang berbeda”
	
Komentar dan Saran : “ Sebaiknya Media pembelajaran <i>Wordwall</i> dibuatkan rumah sendiri “	Perbaikan : “ Membuat Link sendiri dengan nama Rasyid smartedu (Khulafaur Rasyidin Smart Edukasi) “

Berdasarkan tabel 4.18 hasil validasi berupa komentar dan saran dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* yang berisi materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sudah valid digunakan dalam proses pembelajaran, setelah melewati tahap revisi maka media pembelajaran *Wordwall* valid dan layak diujicobakan di lapangan. Berdasarkan evaluasi ahli materi pada paparan data telah tertulis di tabel data untuk menjelaskan bentuk media yang akan menjadi bahan awal proses kegiatan penelitian. Dengan ini paparan

mengenai revisi produk media pembelajaran *Wordwall* sebelum dan sesudah dilakukan revisi oleh Ahli Materi.

Tabel 4.19 Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Komentar dan Saran :	Perbaikan :
Peristiwa penting masa Khulafaur Rasyidin, sebaiknya dikontekstualisasikan dengan kondisi kehidupan sekarang. Seperti penerapan keadilan sosial pada masa sayyidina Umar.	Menambah materi tentang peristiwa penting masa Khulafaur Rasyidin yang disesuaikan dengan konteks kehidupan masa kini. “Penerapan keadilan sosial pada masa Sayyidina Umar akan dikaitkan dengan prinsip keadilan sosial dalam masyarakat modern untuk membantu siswa memahami relevansi historisnya”

Berdasarkan Tabel 4.19, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah tahap revisi, media ini dinyatakan valid untuk diuji coba di lapangan berdasarkan evaluasi ahli pembelajaran, seperti tercantum dalam data tabel. Berdasarkan validasi pada Senin, 14 Oktober 2024, media pembelajaran *Wordwall* ini dinilai sangat layak digunakan untuk kelas VI MI Tarbiyyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang, sehingga dapat diuji coba di lapangan tanpa perlu revisi.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media *Wordwall*

Prosedur pengembangan media *Wordwall* menggunakan tahapan pengembangan ADDIE (sumber : Robert M. Branch, 2021)⁹⁵ yang dimulai dengan tahapan analisis. Pertama analisis kebutuhan menunjukkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran yang ada di kelas VI MI Tarbiyyatul Arifin Pakis kabupaten Malang membutuhkan media pembelajaran yang inovasi, hal ini dikarenakan hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media papan tulis dan buku siswa bahkan menggunakan media hanya dilakukan jarang-jarang seringkali tidak memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu analisis kebutuhan yang dilakukan berkaitan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara⁹⁶ menunjukkan bahwa sekolah menerapkan kurikulum merdeka selama proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran sudah menerapkan kurikulum Merdeka akan tetapi masih belum menggunakan media yang berbasis digital serta rendahnya literasi siswa dilihat dari kurang minatnya membaca siswa, maka dari itu hasil wawancara kepada guru kelas VI bahwa proses pembelajaran akan bisa efektif dan

⁹⁵ Robert Maribe Branch, "Instructional Design: The ADDIE Approach." "Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science, 2021, 4159-63, https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438.

⁹⁶ Wawancara Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI, Tanggal 01 Oktober 2024

efisien dengan adanya bantuan media pembelajaran dampak dari hal tersebut mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik.

Analisis kedua yakni kinerja menunjukkan bahwa siswa kelas VI merasakan kurang minat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terutama pada materi Khulafaur Rasyidin. Maka dari itu dari beberapa masalah yang ditemukan alternatif penyelesaian solusi adalah salah satunya menggunakan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Tahap selanjutnya adalah merancang media pembelajaran *Wordwall*. Tahapan ini diawali dengan membuat desain pembelajaran yang meliputi identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan materi, dan penyusunan soal atau aktivitas interaktif sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Setelah itu, dilanjutkan dengan membuat akun di platform *Wordwall* dan mulai mendesain aktivitas dengan memilih template yang sesuai, seperti Random Cards dan Open The Box. Guna memudahkan peneliti dalam mengembangkan media rancangan media yang dikembangkan terdiri dari cover, logo UIN Malang, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi Khulafaur Rasyidin, evaluasi, profil pengembang. Selanjutnya peneliti merancang materi keteladanan Khulafaur Rasyidin yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran, yang terdiri dari materi keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq, keteladanan Umar bin Khattab, keteladanan Usman bin Affan dan keteladanan Ali bin Abi Thalib, dalam tahapan perancangan ini, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian, media pembelajaran yang akan dikembangkan, serta rancangan prosedur uji coba untuk memastikan media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Selanjutnya peneliti merancang instrumen yang terdiri dari instrumen tes kepada siswa berupa soal pretest dan posttest, merancang instrumen validasi media, materi dan pembelajaran. Dan terakhir menyusun instrumen lembar angket untuk respon siswa.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Pada tahap pengembangan ini, peneliti merancang dan membuat konten media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Peneliti juga melakukan uji coba awal terhadap media yang dikembangkan untuk memastikan kesesuaian materi, tingkat interaktivitas, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti melibatkan ahli materi dan ahli media untuk memberikan masukan guna menyempurnakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan di kelas. Pada lembar evaluasi *Wordwall*, peneliti menyusun instrumen untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Lembar evaluasi ini mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, relevansi materi, serta kemampuan media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan responden yang terdiri dari siswa, guru, dan ahli materi untuk memperoleh umpan balik yang komprehensif. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil media *Wordwall* yang dihasilkan oleh peneliti dapat berupa berbagai jenis permainan edukatif yang interaktif, seperti kuis pilihan ganda,

pencocokan kata, roda keberuntungan, teka-teki silang, dan game susun kata. Media ini dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan fitur analisis hasil belajar yang memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time. Dengan demikian, media pembelajaran *Wordwall* tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sedangkan hasil media *Wordwall* dapat diakses secara offline dengan menggunakan PDF. Pada hasil ini, guru dapat menggunakan media secara langsung dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan koneksi internet. Media ini dapat disebarluaskan kepada siswa dengan cara membagikan file PDF melalui berbagai platform, seperti WhatsApp, email, atau *website* pembelajaran lainnya. Selain itu, guru juga dapat mencetak file PDF untuk dibagikan dalam bentuk fisik kepada siswa yang membutuhkan, sehingga media ini dapat diakses dengan lebih fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran. Tahap pengembangan di dalamnya terdapat validasi media kepada para ahli. Setelah media sudah selesai dalam proses pengembangan selanjutnya dilakukan proses validasi dengan rincian sebagai berikut :

1. Ahli Media

Proses penilaian dari ahli media dilakukan kepada praktisi pendidikan, validator media merupakan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah

menambahkan elemen visual yang lebih menarik, seperti gambar ilustrasi, ikon, atau animasi sederhana untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap media pembelajaran. Selain itu, ahli media juga menyarankan agar navigasi pada media dibuat lebih intuitif dan mudah digunakan, sehingga siswa dapat mengakses setiap bagian dengan lebih efisien dan dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Hasil validasi media menunjukkan nilai akhir sebesar 93%, dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran berbasis teknologi ini telah melalui revisi dan memenuhi kriteria tampilan visual serta audiovisual. Validator ahli media menyatakan media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penambahan elemen visual, audio, dan gambar menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, media ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat ini menjadi keharusan, mengingat perkembangan pesat teknologi yang mendorong pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman.

2. Ahli Materi

Proses penilaian dari ahli materi dilakukan kepada praktisi lulusan Manajemen Pendidikan Agama Islam. Validator ahli materi merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Saran yang diberikan oleh validator adalah adanya materi peristiwa penting masa Khulafaur Rasyidin, sebaiknya dikontekstualisasikan dengan kondisi kehidupan sekarang, seperti menambahkan materi penerapan keadilan sosial pada

masa sayyidina Umar, maka dari itu peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan supaya media pembelajaran layak untuk diterapkan.

Hasil keseluruhan penilaian materi dari validator adalah 91,4 % dengan kriteria layak untuk digunakan. Penilaian ini berdasarkan daripada kriteria aspek yang digunakan yang dinilai meliputi visual dan berkaitan dengan alur pembelajaran

3. Ahli Pembelajaran

Proses penilaian dari ahli pembelajaran dilakukan oleh seorang guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar siswa kelas VI dengan lulusan pendidikan. Tidak ada saran yang diberikan sedangkan perolehan penilaian didapatkan dari ahli pembelajaran sebesar 97,6 % dengan kriteria sangat layak, maka dari itu media pembelajaran dapat digunakan untuk proses pembelajaran kelas VI materi Kisah Keteladanan Khulafaur Rasyidin.

Setelah proses pengembangan dan validasi selesai, media pembelajaran *Wordwall* diterapkan pada siswa kelas VI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penerapan ini dilakukan berdasarkan persetujuan ahli validator yang menyatakan media tersebut layak digunakan sesuai kriteria.

Produk yang telah dinyatakan layak diujicobakan pada siswa kelas VI, yang terbagi dalam dua kelompok: kelas kontrol (19 siswa) dan kelas eksperimen (9 siswa). Setiap siswa diberikan soal pretest untuk

mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Setelah pembelajaran selesai, seluruh siswa diberikan soal posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar.

Tahap akhir adalah evaluasi, yang dilakukan secara berkala dan bertahap. Evaluasi mencakup proses perencanaan, pengembangan, hingga media dinyatakan layak oleh para validator. Selain itu, saat media pembelajaran *Wordwall* diterapkan pada siswa, evaluasi juga dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan. Hal ini bertujuan agar media dapat disempurnakan dan digunakan kembali hingga mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun kelebihan dari media pembelajaran *Wordwall* antara lain sebagai berikut:

a. Interaktif dan menarik

Media ini menyajikan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan melalui permainan edukatif.

b. Mudah digunakan

Tampilan pengguna yang sederhana memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikan media ini.

c. Fleksibel

d. Dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

Aksesibilitas tinggi

Bisa diakses secara online maupun offline, sehingga fleksibel untuk berbagai kondisi.

e. Meningkatkan Motivasi dan hasil belajar

Desain visual dan fitur interaktifnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

f. Analisis hasil belajar

Media ini menyediakan laporan hasil belajar siswa secara otomatis, memudahkan guru dalam evaluasi.

g. Mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan Cocok untuk pembelajaran di era digital.

Di era saat ini, proses pembelajaran seharusnya dirancang secara menarik, inovatif, dan memberikan pengalaman baru, karena hal ini memengaruhi kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran. Namun, pendidik perlu memperhatikan kebutuhan siswa, terutama di era digital. Siswa perlu dilatih dan dikenalkan pada teknologi yang mempermudah proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi tiga aspek mutu: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.⁹⁷ Selain itu, media dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep kompleks sehingga lebih mudah dipahami. Kemajuan teknologi juga telah menghasilkan berbagai

⁹⁷ Akker, Van Den. *Principles and Method of Development Research*, (Londo: Kluwer Academic Publish, 1999), hal. 11

media berbasis teknologi yang semakin beragam dan terus berkembang, mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.⁹⁸

Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman sekaligus memperhatikan perkembangan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan begitu, pendidik dapat menyampaikan materi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Tingkat Kelayakan dan Kemenarikan Media *Wordwall*

Media *Wordwall* menarik perhatian siswa karena tampilannya yang interaktif dan warna-warni. Desain visual *Wordwall* dirancang dengan elemen grafis sederhana namun menarik, sehingga memudahkan siswa memahami cara penggunaannya tanpa merasa bosan. Kombinasi warna cerah dan visual dinamis merangsang minat siswa, terutama anak-anak sekolah dasar yang lebih mudah fokus pada media berwarna-warni dan bergerak. Selain itu, fitur visual yang beragam memungkinkan guru menyesuaikan tampilan sesuai preferensi dan usia siswa, menjadikan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Salah satu kelebihan *Wordwall* adalah tingkat interaktivitasnya yang tinggi, memungkinkan siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti kuis interaktif, Mistery Box, Kartu Acak, dan Roda Putar memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, yang sangat meningkatkan motivasi mereka. Interaksi yang dilakukan siswa dengan media ini membuat pembelajaran terasa

⁹⁸ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," Bintang Surabaya, 2016, 129

seperti permainan yang menyenangkan, sehingga media pembelajaran *Wordwall* mampu meningkatkan kemenarikan dan efektivitas pembelajaran.

Wordwall menawarkan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Guru dapat membuat berbagai jenis permainan, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, dan permainan mencari kata yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Tingkat kustomisasi ini memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, variasi konten yang dapat dibuat meningkatkan daya tarik media, karena siswa tidak merasa bosan dengan bentuk pembelajaran yang monoton.

Media pembelajaran *Wordwall* juga mendukung kegiatan pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau permainan. Fitur ini memungkinkan siswa saling berinteraksi, bertukar ide, dan belajar bersama dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran kolaboratif ini tidak hanya menambah daya tarik media pembelajaran *Wordwall*, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Melalui *Wordwall*, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.⁹⁹

Media pembelajaran *Wordwall* mudah diakses oleh siswa dari berbagai perangkat, baik melalui komputer, tablet, maupun smartphone, sehingga mendukung fleksibilitas dalam pembelajaran. Kemudahan akses ini

⁹⁹ Sri Made Indriani, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias, "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 11 No. 1 (2021) : 25-36

memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, tampilan yang intuitif dan sederhana membuat media pembelajaran *Wordwall* dapat digunakan dengan mudah oleh siswa tanpa memerlukan panduan yang rumit. Dengan demikian, kemudahan akses dan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berkontribusi besar dalam meningkatkan kemenarikan media ini bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri.

Media pembelajaran *Wordwall* dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone, sehingga mendukung fleksibilitas pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Tampilan yang intuitif dan sederhana memudahkan siswa menggunakannya tanpa memerlukan panduan yang rumit. Kemudahan akses dan penggunaannya membuat media pembelajaran *Wordwall* menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar secara mandiri.

Banyak siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran ketika disajikan media yang menarik perhatian, seperti media pembelajaran *Wordwall*.

Materi media pembelajaran *Wordwall* semakin menarik dengan tampilan kartu acak dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran *Wordwall* mempermudah proses belajar karena materi disusun sesuai kebutuhan pembelajaran, sehingga menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil angket, siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran *Wordwall* membuat mereka semangat belajar dan tidak merasa bosan. Penggunaan media ini juga memungkinkan siswa belajar dengan komputer, yang bagi mereka merupakan pengalaman baru. Oleh karena itu, media pembelajaran *Wordwall* mendapatkan respon positif dari siswa.

Media pembelajaran *Wordwall*, yang dilengkapi dengan multimedia seperti gambar dan audio, membuat pembelajaran lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa. Dikaitkan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah keteladanan Khulafaur Rasyidin, media pembelajaran *Wordwall* dapat menggugah semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Uraian tersebut didukung oleh kriteria media pembelajaran yang menarik siswa, di antaranya media yang digunakan harus mampu menarik perhatian siswa. Semua aspek media, termasuk tampilan, pemilihan warna, dan kontennya, harus dirancang menarik agar dapat meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari materi. Isi yang disajikan harus jelas dan tidak membingungkan, serta media tersebut harus mampu membangkitkan minat siswa untuk menggunakannya.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu memperhatikan kebijakan agar tidak membawa mudharat. Perkembangan teknologi saat ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan ilmu pengetahuan. Banyak siswa yang kini memiliki smartphone di rumah dan cepat memahami teknologi. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan siswa mengenai kebijakan dalam memanfaatkan teknologi, dimulai dengan mengenalkan mereka pada proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Ungkapan "Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya"¹⁰⁰ dapat dimaknai secara positif, yaitu bahwa dalam mendidik siswa, pendekatan harus disesuaikan dengan kondisi zaman saat ini. Generasi Alpha sangat dekat dengan perkembangan teknologi, sehingga kegiatan pembelajaran pun tidak terlepas dari teknologi. Banyak siswa yang memiliki smartphone di rumah, sehingga untuk menghindari penyalahgunaan teknologi, mereka perlu diarahkan untuk memanfaatkannya dengan bijaksana. Di era digital ini, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, sambil tetap memperhatikan kebutuhan siswa dan mengedepankan adab serta perilaku yang sopan santun. Selain itu, media *Wordwall* yang menggabungkan elemen visual dan audio dapat memudahkan siswa dalam belajar dan menarik minat mereka untuk lebih bersemangat dalam belajar.

hal ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Izzan bahwa media pembelajaran membuat setiap pertemuan lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.¹⁰¹ Pemanfaatan media pembelajaran sebaiknya diinovasikan dengan berbagai elemen, seperti audio dan visual, untuk meningkatkan efektivitasnya.

¹⁰⁰ S F Az – Zahra et al., ‘‘Pengaruh pola Asuh Keluarga Terhadap Karakter Anak Dalam Pendidikan Islam di Sekolah, ‘‘ Jurnal Pendidikan ...2, No. 1 (2024): 106

¹⁰¹ Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, ‘‘Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surah Al-Baqoroh Ayat 31, ‘‘Jurnal MASAGI 02, No. 01 (2023): 1-7, www.journal.stai-musaddadiyah.ac.id

C. Kefektifan Media pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar menjadi acuan untuk menilai pencapaian aspek-aspek yang diharapkan dari siswa, yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, tujuan pembelajaran, dan materi yang diajarkan.

Hasil pelaksanaan pretest pada kelas eksperimen kelas VI menunjukkan nilai rendah secara keseluruhan. Namun, setelah diterapkan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan diberikan soal posttest, nilai siswa meningkat. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan uji normalitas N-Gain.

Hasil pelaksanaan pretest pada kelas kontrol kelas V menunjukkan nilai rendah secara keseluruhan, dan posttest juga tidak menunjukkan peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik tidak mengalami peningkatan setelah dilakukan uji normalitas N-Gain.

Menurut Sundayana¹⁰² Uji Normalitas Gain adalah sebuah uji coba yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan. Berdasarkan rumus uji N-Gain, peserta didik kelas VI (kelas eksperimen) di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang, mengalami peningkatan setelah uji N-Gain dengan kategori skor tinggi. Sebanyak 9 peserta didik mampu menyerap pelajaran dengan baik menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah

¹⁰² Sundayana, Rustina, Statistika Penelitian Pendidikan, (Bandung:Alfabeta,2024) hal. 151

Kebudayaan Islam, sehingga mereka dapat mencapai indikator pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, peserta didik kelas V (kelas kontrol) di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis tidak mengalami peningkatan setelah uji N-Gain, dengan kategori skor rendah yang melibatkan 19 peserta didik. Mereka belum dapat menyerap pelajaran secara efektif tanpa media yang menarik, sehingga diperlukan media yang mendukung proses pembelajaran.

Keefektifan mengacu pada sejauh mana pengalaman dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Arikunto (dalam Nanang Khoirul dan Astrini Mandasari), perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika kriteria yang dicapai minimal baik, atau persentase peserta didik yang memenuhi kriteria mencapai lebih dari 80%. Selama proses pembelajaran, peserta didik yang bersemangat dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan, yang menciptakan rasa ketertarikan. Selain itu, media pembelajaran *Wordwall*, yang menyajikan gambar dan perpaduan warna yang serasi, menjadi hal baru yang menarik perhatian peserta didik yang sebelumnya belum pernah menggunakannya. Hal ini membuat peserta didik tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dalam bukunya Djamarah, beliau menegaskan bahwa dengan menggunakan media seseorang dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar meningkat.¹⁰³ Media diyakini sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagai sarana untuk menjembatani penyampaian materi dari guru

¹⁰³ Syaiful Bahri Djamarah & Asman Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2006) Cet 3, hlm, 137

kepada siswa, media dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Kempt dan Dayton dalam bukunya Cecep Kustandi, yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.¹⁰⁴ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin baik pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, semakin meningkat pula kualitas pembelajaran dan hasil belajarnya.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, kriteria keefektifan tercapai dengan peserta didik mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, berdasarkan perhitungan N-Gain, dengan jumlah 9 peserta didik. Hal ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penjelasan tersebut terkait dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, materi kisah keteladanan Khulafaur Rasyidin kelas VI, yang mengajarkan pentingnya memanfaatkan akal untuk memenuhi kebutuhan hidup. Implikasi penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat memberikan perubahan dan warna baru dalam pendidikan di sekolah. Sebagai makhluk yang diberi akal untuk berpikir, manusia diharapkan memanfaatkannya demi kebaikan. Oleh karena itu, media pembelajaran *Wordwall* dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

¹⁰⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*, hlm. 67

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang meliputi Analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran *Wordwall* dinilai sangat baik berdasarkan fakta dan uji coba di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang, selama penelitian. Media ini terbukti layak digunakan karena menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Selain itu, daya tarik media *Wordwall* yang dapat diakses secara online maupun offline dalam bentuk hardfile lapbook turut meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar.
3. Media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan signifikan pada hasil

belajar siswa setelah menggunakan media ini, serta respon positif siswa yang merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil uji coba media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, materi Kisah Keteladanan Khulafaur Rasyidin, menunjukkan bahwa media ini efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI MI Tarbiyyatul Arifin Pakis, Kabupaten Malang. Berdasarkan perhitungan *normalized gain* yang memperoleh nilai $\geq 0,3$, media ini termasuk dalam kriteria tinggi, yang berarti penggunaan media pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini juga memberikan rasa senang dan gembira bagi siswa, sehingga membantu mereka lebih semangat dalam belajar dan memudahkan pemahaman materi kisah keteladanan Khulafaur Rasyidin.

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 motivasi dan hasil 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

- Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, „Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surat Al- Baqoroh Ayat 31,“ Jurnal MASAGI 02,No.01 (2023): 1-7, www.journal.stai-musaddadiyaj.ac.ad Sundayana, Rustiana, Statistika Penelitian Pendidikan, (Bandung:Alfabeta,2014) hal, 15
- Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, „Media pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surat Al- Baqoroh Ayat 31,“ Jurnal MASAGI 02,No.01 (2023): 1-7, www.journal.stai-musaddadiyaj.ac.ad
- Akker, van Den. Principles and Method of Development Research, (Londo:Kluwer Academic Publish, 1999),hal.11
- Akker, van Den. Principles and Method of Development Research, (Londo:Kluwer Academic Publish, 1999),hal.11
- Alami, B. A. (2018). *Metode Active Learning Pada Pembelajaran Tari Mak Inang Pulau Kampai dalam Kurikulum 2013 di Kelas VII G SMP Negeri 23 Pekanbaru 2017* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Alim Sumarno, *Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Online) blog.tp.ac.id, 2011. Kutip 12 Desember 2014
- Andi Kristanto, „Media Pembelajaran,“ Bintang Surabaya, 2016, 129
- Annisa Savira, Rudy Gunawan, “Pengaruh Media *Website Wordwall* dalam meningkatka hasil belajar mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vo, 4. No, 4, 2022.
- Ardhan Wayan, *Media Stimulus and Types of Learning*, (Washington D.C: Association for Education Communication And Technology, 1990)
- Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Yogyakarta: Razka Pustaka, 2018) Aslan, A. (2017). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Pantang Larang Suku Melayu Sambas. *Jurnal Ilmiah Ilmu Ushuluddin*, 16(1).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003
- Azhar Rasyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1997).

- Azizah, S. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kreativitas Berpikir dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs NU 01 Gringsing* (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Basyiruddin Usman, 201, *Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran*, (Ciputat Pers,2002)
- Brown James W and Tharton JR James W Callege Teaching: *A Systematic Approach Toronto*, (MS,Graw Hill Book Compani, 1971).
- Buang, N. A., Fadil, F., Majid, Z. A., & Shahir, S. (2012). Characteristic of mild acid functionalized multiwalled carbon nanotubes towards high dispersion with low structural defects. *Digest Journal of Nanomaterials and Biostructures*, 7(1).
- Buford,J.A dan Bedein, A.G. *Managmentin Extention* (2nd ed), (Albana Cooperative Exention Service Aubun University, 1988)
- Cahyono, S., Harymawan, I., & Kamarudin, K. A. (2023). The impacts of tenure diversity on boardroom and corporate carbon emission performance: Exploring from the moderating role of corporate innovation. *Corporate Social Responsibility and Environmental Management*, 30(5), 2507-2535.
- Dedi, Wijaya, Kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009)
- Departemen Agama RI, Al-Quran dan terjemahan, (Bandung: CV Penerbit J-Art,2005),hlm.103
- Dwiyahreni, A. A., Fuad, H. A., Muhtar, S., Soesilo, T. B., Margules, C., & Supriatna, J. (2021). Changes in the human footprint in and around Indonesia's terrestrial national parks between 2012 and 2017. *Scientific reports*, 11(1).
- Education Technology For Teacher, 2010. *Prinsip-prinsip dan pemilihan media pembelajaran,(Online) Sumber dan media pembelajaran.blogspot.com*,2010.Kutip 12 Desember 2014
- Engkoswara, Aan Komariah, *Administrasi Pendidikan*, (Bandung. Cet, I; IKAPI:2010) Gmod. TL dan Brophy,J.E. Education Psycologi, (New York: 1986)

- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan *Wordwall*: Inovasi Media pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Hermiyanto, D. L. (2022). *Pengembangan Media pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation).
- https://jagokata.com/kata-bijak/abu_hamid_al_ghazali/12382/citaat-hiduplah-kamu-bersama-
- https://jagokata.com/kata-bijak/abu_hamid_al_ghazali/4604/menuntut-ilmu-adalah-taqwa-
- <https://remajaislam.com/1012-saatnya-move-on.html> (diakses tanggal 02 November 2024Pukul 17.13 WIB)
- Hudoyo, Herman, *Interaksi Pembelajaran*, (Jakarta: Dcp. P&K; 1981)
- Interaktif Berbasis Web *Website Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1304-1318.
- J.M Keller, *Motivation and Intstruksional Pprespective*, (Vol 2,No.4.1978)
- Juliantoro, M. (2017). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 5(2)
- Keller, J.M. Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3)
- Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media *Wordwall* Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370-3378.
- Mahmud Khalifah dan Usman Quthub, فَم تَسْبِيهِ َوَرَعْنَا ِن تَرْتِيبًا (Surabaya, Cet. I; Ziyad Visi Media, 2009)
- Makrifat, Tesis: "" Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Bidang Studi PAI Di SMA-IT Wahdah Islamiyah Makassa"", (Makassar: UIN Alauddin,2012).
- manusia-sebagaimana-pohon-yang-berbuah.html (diakses tanggal 02 November 2024Pukul 17.24 WIB)

[menyampaikan-ilmu-adalah-ibadah.html](#) (diakses tanggal 02 November 2024 Pukul 17.24 WIB)

- Nurhayati, S. (2019). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Islam*: 2019.
- Nurul Maulia Agusti, Aslam, “Efektivitas Media pembelajaran *Website WORDWALL* terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah Dasar”, *jurnal Basicedu*, Vo, 6. No, 4. 2022. Hal. 5794-580
- Olimpiani, A. D., Nugroho, D. A., Prayitno, J. E., Atmojo, I. R. W., & Sambarani, G. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Kelas V Menggunakan Model Problem Based Learning dan Media *Wordwall*. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(4), 352-359.
- Owens, R.G, Organisasi Behavior In education, (4THed) Boston: Allyn and Bacon, 1991)
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499.
- Rahman, A. (2013). Konsep Pendidikan Islam Masa Rasulullah Dan Sahaba. *Al-Misbah (Jurnal Islamic Studies)*, 1(1)
- Riyoko, E. (2019). Motivasi Siswa Sekolah Menengan Pertama Dalam Pembelajaran Atletik. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 1(2)
- Robert Maribe Branch, „Instructional Design: The ADDIE Approach. „Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science, 2021, 4159-63, https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438.
- Robert Maribe Branch, “Instructional Design The ADDIE Approach”, (New York:Springer, 2009)
- Rohmat, *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010)
- S. F. Az-Zahra et al., „Pengaruh Pola Asuh Keluarga Terhadap Karakter Anak Dalam Pendidikan Islam di Sekolah,” *Jurnal Pendidikan*.....2, No. 1 (2024):106-16

- S. F. Az-Zahra et al., „Pengaruh Pola Asuh Keluarga Terhadap Karakter Anak Dalam Pendidikan Islam di Sekolah,”*Jurnal Pendidikan*. 2, No. 1 (2024):106-16
- Saiful Arif, *Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran* (Online).id.shvoong.com/social- sciences/Education,2011.Kutip, 12 Desember 2014
- Salsabila, Q. (2023). *EFL students' perceptions towards the utilization of Wordwall. net in learning grammar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sardiman, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2006), h.
- Satir, M. (2019). Kehidupan Sosial Masyarakat Arab Awal Hadirnya Pendidikan Islam. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam* , 5 (1).
- Sepling paling, dkk, „Media pembelajaran *Digital*”, Makassar: Tohar Media, 2019
- Sri Made Indriani, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias, „Penggunaan *Website* Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negoisasi, „*Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia* 11, No.. 1 (2021): 25 – 36.
- Streets, Richard, M, dan Parter, Liman w, *Motivation and Work Behavior*, (United State: McGraw-Hill inc, 1991)
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Bina Aksara, 2002).
- Sunarti Rahman, “ pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar”, *Merdeka belajar dalam menyambut era masyarakat 5.0*, Gorontalo, 25 November 2021. ISBN 978-623-98648-2-8
- Sundayana, Rustiana, Statistika Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2014) hal, 151
- Surjobroto, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Rajawali, 1984
- Thombung II *Introduction to Educational Psikologi*, (New York, Mc Hill; Compani, 1984). Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game

- Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Game_Interaktif Berbasis Web *Website Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1304-1318.
- Wawancara Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI, Tanggal 01 Oktober 2024
- Widodo, H. P., & Rozak, R. R. (2016). Engaging Student Teachers in Collaborative and Reflective Online Video-Assisted Extensive Listening in an Indonesian Initial Teacher Education (ITE) Context. *Electronic journal of foreign language teaching*, 13(2).
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010
- Winkel W.S, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1987) Psychological Science, 2021, 4159-63, https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
 Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-4284/Ps/PP.009/10/2024
 Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Media** 11 Oktober 2024

Kepada
 Yth. **Dr. Nurtaili Fitria, M.Pd**

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb
 Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Fatkhul Ilma
 NIM : 220103220010
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb


 Direktur,
 Wahidmurni








Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2

Surat Keterangan penelitian

	YAYASAN PESANTREN GLOBAL TARBIYATUL ARIFIN MADRASAH IBTIDAIYAH TARBIYYATUL ARIFIN STATUS TERAKREDITASI C – NSM. 111235070328 – NPSN.69894658 Jl. Anggodo-Lowoksuruh, Rt.03/Rw.10. Mangliawan, Kec. Pakis, Kab. Malang Telp. 0341-793872 ; HP. 085234033161 . http://www.tarbiyyatularifinsch.id
---	--

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 039/MI-TA/328/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Baidah, S.Pd
 Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fatkhul Ilma
 NIM : 220103220010
 Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Institusi : Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan penelitian di MI Tarbiyyatul Arifin pada :

Hari/Tanggal : Senin, 21 Oktober 2024 – Senin, 28 Oktober 2024
 Waktu : Pukul 10. 00 – 12. 00 WIB
 Lokasi : MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Malang
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bagian dari Tugas Akhir Tesis untuk memenuhi syarat kelulusan atau sebagai upaya pengembangan pendidikan di bidang Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 November 2024

Kepala MI Tarbiyyatul Arifin


 Nur Baidah, S. Pd

Lampiran 3

Lembar Angket Motivasi Siswa Kelas Eksperimen

LEMBAR ANGKET MOTIVASI SISWA

NAMA : lca puspa mandasari

KELAS : VI (ENAM)

Petunjuk Penilaian :

Berikan Tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 = Tidak Baik 4 = Baik

2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik

3 = Cukup Baik

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpendapat media wordwall ini sangat memotivasi					✓
2	Background dalam media wordwall ini sangat membuat saya termotivasi dalam pelajaran				✓	
3	saya lebih senang belajar dengan menggunakan media wordwall ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru					✓
4	Media wordwall ini membuat saya semangat belajar				✓	
5	Dengan adanya media wordwall ini saya mendapatkan pengetahuan baru					✓
6	Membaca materi di dalam media wordwall tidak membosankan				✓	
7	saya suka tampilan setiap halaman didalam media wordwall karna full warna				✓	
8	saya dapat memahami materi dengan gambar gambar yang ada didalam media wordwall					✓
9	kalimat yang digunakan sangat mudah dipahami dan dijangkau					✓
10	saya senang sekali adanya media wordwall ini					✓

Pesan/Saran :

Saya senang sekali dan lebih semangat belajar karena adanya wordwall.

Dan pelajaran akan lebih menyenangkan dan saya mendapatkan pengetahuan baru.

Semoga kedepannya aku lebih semangat belajar

Lembar Angket Motivasi Siswa Kelas Kontrol

LEMBAR ANGKET MOTIVASI SISWA

NAMA Syifa Kamila
KELAS V (lima)

Petunjuk Penilaian :

Berikan Tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 = Tidak Baik 4 = Baik
2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
3 = Cukup Baik

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa tertarik untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam.					✓
2	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang keteladanan Khulafaur Rasyidin.					✓
3	Saya merasa belajar sejarah kebudayaan Islam itu menyenangkan.					✓
4	Pembelajaran tentang Khulafaur Rasyidin membuat saya merasa termotivasi untuk meneladani mereka.					✓
5	Saya merasa bangga bisa mempelajari sejarah perjuangan para Khulafaur Rasyidin.					✓
6	Saya dapat menjelaskan keteladanan para Khulafaur Rasyidin dalam memimpin umat Islam.				✓	
7	Saya dapat memahami peran dan kontribusi Khulafaur Rasyidin terhadap perkembangan Islam.					✓
8	Saya mampu menyebutkan sifat-sifat mulia yang dimiliki oleh Khulafaur Rasyidin.					✓
9	Saya dapat menghubungkan keteladanan Khulafaur Rasyidin dengan kehidupan saya sehari-hari.					✓
10	Pembelajaran ini membantu saya untuk meneladani sikap kepemimpinan yang baik.				✓	

Pesan/Saran :

Saya merasa pembelajaran sejarah kebudayaan islam menjadi lebih menarik jika disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran wordwall. Agar kami para siswa dapat meneladani contoh nyata sifat kepemimpinan Khulafaurasyidin dalam kehidupan sehari-hari.

Lampiran 4

LEMBAR SOAL

PRETEST KELAS KONTROL


YAYASAN PESANTREN GLOBAL TARBİYATUL ARIFIN
MI TARBİYATUL ARIFIN
 Anggodo-Lowoksuruh, Rt.03/Rw.10. Mangliawan, Kec. Pakis, Kab. Malang
 Telp. 0341-793872 ; HP. 085234033161 . <http://www.tarbiyyatularifinsch.id>

PRE TEST
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
 FASE C
 (Kelas Kontrol)
" KHULAFUR RASYIDIN "
 (Abu Bakar, Umar, Usman, Dan Ali)

20

Nama Siswa : Bilal A Khanza Hari/Tanggal : Kamis, 21.10.2024
 Kelas : 5 lima Semester : 1

Tingkat Jeras
 minat belajar
 nya ya nah!

1. Apa arti dari istilah "Khulafaur Rasyidin"?
Para pengganti dan penerus perjuangan Nabi
2. Siapa saja yang termasuk dalam Khulafaur Rasyidin?
Abu Bakar, Umar bin al-Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Talib
3. Mengapa Khulafaur Rasyidin dianggap sebagai khalifah yang istimewa?
Karena mereka para pemimpin yang menggantikan tugas Rasulullah
4. Apa tugas utama Khulafaur Rasyidin setelah wafatnya Rasulullah?
Meneruskan perjuangan Rasulullah
5. Dalam bahasa Arab, "Rasyidin" berarti...
Penerus yang lurus
6. Bagaimana cara Khulafaur Rasyidin dipilih?
Karena mereka para pemimpin yang kharismatik, arif, dan bijaksana
7. Siapakah di antara Khulafaur Rasyidin yang dikenal dengan sifatnya yang sangat dermawan?
Abu Bakar ash-Siddiq
8. Apa yang dimaksud dengan kepemimpinan yang berdasarkan syura?
Khulafaur Rasyidin
9. Mengapa umat Islam sangat menghormati Khulafaur Rasyidin?
Karena mereka yang menggantikan tugas Nabi Muhammad
10. Bagaimana sikap kepemimpinan Para Khulafaur Rasyidin?
Kharismatik, arif, bijaksana

3/4

POST TEST KELAS KONTROL



YAYASAN PESANTREN GLOBAL TARBIYATUL ARIFIN MI TARBIYYATUL ARIFIN

Anggodo-Lowoksuruh, Rt.03/Rw.10. Mangliawan, Kec. Pakis, Kab. Malang
Telp. 0341-793872 ; HP. 085234033161 , <http://www.tarbiyyatularifinsch.id>

POST TEST SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM FASE C (Kelas Kontrol) " KHULAFUR RASYIDIN " (Abu Bakar, Umar, Usman, Dan Ali)

Nama Siswa
Kelas

: Nur Azzah A.R
: 5

Hari/Tanggal
Semester

: 31 Oktober 2024
: 1

1. Arti Khulafaur Rasyidin adalah ...
☒ a) Para penerus perjuangan Nabi
☐ b) Para pejuang kebenaran
☐ c) Para pengganti yang mendapat petunjuk
☐ d) Para Syuhada
2. Pengganti khalifah Abu Bakar Assidiq setelah beliau wafat adalah ...
☒ a) Khalid bin Walid
☐ b) Umar bin Khotob
☐ c) Ali bin Abi Thalib
☐ d) Usman bin Affan
3. Berikut ini adalah Khulafaurasyidin, kecuali ...
☒ a) Umar bin Khotob
☐ b) Usman bin Affan
☐ c) Umar bin Hisyam
☐ d) Ali bin Abi Thalib
4. Usaha yang dilakukan oleh Abu Bakar Assidiq pada masa kekhalifahannya adalah ...
☒ a) Perluasan wilayah Islam
☐ b) Membangun jembatan
☐ c) Perluasan baitul mal
☐ d) Membangun gedung
5. Yang tidak termasuk prestasi Abu Bakar Assidiq adalah ...
☒ a) Membuat kalender hijriyah
☐ b) Kodifikasi Alqur'an
☐ c) Perluasan wilayah Islam
☐ d) Memerangi kaum murtad
6. Assidiq artinya ...
☒ a) Pandai
☐ b) Memberanikan
☐ c) Menyampaikan
☐ d) Dapat dipercaya
7. Khulafaur Rasyidin kedua adalah ...
☒ a) Ali bin Abi Thalib
☐ b) Umar bin Khotob
☐ c) Utsman bin Affan
☐ d) Abu Bakar Assidiq
8. Sahabat Nabi yang mendapat gelar Al Faruq adalah ...
☒ a) Ali bin Abi Thalib
☐ b) Umar bin Khotob
☐ c) Abu Bakar Assidiq
☐ d) Usman bin Affan
9. Kalender hijriah di buat pada masa ...
☒ a) Abu Bakar Assidiq
☐ b) Umar bin khotob
☐ c) Ali bin Abi Thalib
☐ d) Utsman bin Affan
10. Khalifah Umar bin Khotob, wafat karena di tikam oleh ...
☒ a) Abu Jahal
☐ b) Abu Sofyan
☐ c) Abu Lu'lu'ah
☐ d) Abu Lahab
11. Karena dua kali menikahi putri Rasulullah, Utsman bin Affan mendapat gelar ...
☒ a) Zulfikar
☐ b) Saifullah
☐ c) Al Faruq
☐ d) Zunar'ain
12. Utsman bin Affan diangkat menjadi khalifah pada umur ... tahun.
☒ a) 70
☐ b) 86
☐ c) 60
☐ d) 90
13. Jasa terbesar khalifah Utsman bin Affan adalah ...
☒ a) Penulisan Kitab Al-Qur'an ke dalam mushaf
☐ b) Memberantas nabi palsu
☐ c) Menaklukan Mesir
☐ d) Mengumpulkan hadits

5:12
8:8

*Belajarlah
gila ya!*

PRETEST TEST KELAS EKSPERIMEN



YAYASAN PESANTREN GLOBAL TARBİYATUL ARIFIN
MI TARBİYATUL ARIFIN
 Anggodo-Lowoksuruh, Rt.03/Rw.10. Mangliawan, Kec. Pakis, Kab.
 Malang
 Telp. 0341-793872 ; HP. 085234033161 . <http://www.tarbiyyatularifinsch.id>

PRE TEST
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
 FASE C
 (Kelas Eksperimen)
“ KHULAFUR RASYIDIN ”
 (Abu Bakar, Umar, Usman, Dan Ali)

30

+AM
 semangat
 belajarnya!

Nama Siswa : keq20
 Kelas : 0
 Hari/Tanggal : Jumat, 1 November 2024
 Semester : 1

1. Apa arti dari istilah "Khulafaur Rasyidin"?
 Khalifah, penerus
2. Siapa saja yang termasuk dalam Khulafaur Rasyidin ?
 Abu Bakar, Umar bin al-Khattab, Utsman bin al-Affan, Ali bin Abi Thalib
3. Mengapa Khulafaur Rasyidin dianggap sebagai khalifah yang istimewa ?
 Karena mereka adalah penerus Rasulullah
4. Apa tugas utama Khulafaur Rasyidin setelah wafatnya Rasulullah?
 Mempertahankan kekhalifahan
5. Dalam bahasa Arab, "Rasyidin" berarti...
 Rasyid
6. Bagaimana cara Khulafaur Rasyidin dipilih?
 Melalui iktikaf
7. Siapakah di antara Khulafaur Rasyidin yang dikenal dengan sifatnya yang sangat dermawan?
 Umar bin al-Khattab
8. Apa yang dimaksud dengan kepemimpinan yang berdasarkan syura?
 Musyawarah
9. Mengapa umat Islam sangat menghormati Khulafaur Rasyidin?
 Karena mereka
10. Bagaimana sikap kepemimpinan Para Khulafaur Rasyidin ?
 Baik dan jujur

Ditulis dengan Cactianer

**KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST
KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN**

1	C	11	D
2	B	12	A
3	C	13	A
4	A	14	B
5	A	15	D
6	A	16	A
7	B	17	D
8	B	18	D
9	B	19	D
10	C	20	B

**KUNCI JAWABAN SOAL POSTTEST
KELAS KONTROL**

1	Khalifah yang mendapatkan petunjuk
2	Abu Bakar As-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib
3	Sebab Kedekatan dengan Nabi Muhammad SAW, Kepemimpinan Berdasarkan Syariat Islam, Kepribadian yang Mulia, Kontribusi Besar dalam Penyebaran Islam, Pembangunan Institusi Islam, Teladan Kepemimpinan Sederhana dan Menjaga Persatuan Umat Islam
4	Menjaga Akidah dan Kesatuan Umat Islam, Menyebarkan Islam, Menjalankan Pemerintahan Berdasarkan Syariat Islam, Melanjutkan Penegakan Hukum dan Keadilan, Melindungi dan Memperluas Wilayah Islam, Mengkodifikasi dan Menjaga Al-Qur'an, dan Menyelesaikan Tantangan Sosial dan Ekonomi
5	yang mendapat petunjuk
6	Pemilihan Khulafaur Rasyidin lebih didasarkan pada musyawarah
7	Utsman bin Affan
8	sistem pemerintahan atau pengambilan keputusan yang dilakukan melalui musyawarah
9	karena mereka dianggap sebagai pemimpin yang sangat berkompeten, adil, dan setia dalam menjaga dan melanjutkan ajaran Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW

10	Mereka memimpin dengan penuh kejujuran, kesederhanaan, keadilan, dan kebijaksanaan, serta selalu mengutamakan musyawarah, konsultasi, dan kepentingan umat di atas segala-galanya.
-----------	--

Penilaian Soal Pretest dan Post Test Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Achmad Faisal Riyu As Sidiq	20	45
2	Adam Adinata Santoso	30	50
3	Alvian Pradipta	15	40
4	Ahmad Fadhil	25	35
5	Bachtiar Wafian Maulana	20	55
6	Bilqis Alkhanza	20	60
7	Daffaza Yusuf Anggara	30	40
8	Diva Alfatah Apritama	20	60
9	Kayyasa Amira Rahma	25	50
10	Leika Maulana Al Hafiz	35	35
11	Letysia Rambu Senja Putri	10	60
12	Muchammad Saifullah	15	45
13	Nur Azizah Azzahwa Ramadhani	20	40
14	Reza Eiji Bagus Veriyanto	20	50
15	Sancia Alisqha Sunarto	15	50
16	Syifa Kamila	20	45
17	Wimbi Enggar Setyawan	25	40
18	Yolanda Febriyani	20	45
19	Zein Malik De Badr	40	65

Penilaian Soal Pretest dan Post Test Kelas Eksperimen

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Alpha Kenzo Nugraha	30	70
2	Anggun Syifalaina	40	90
3	Devan Anandito Abdilah	20	70
4	Dzakiyya Talita Sakhi	35	100
5	Hana Izdiyar Haura	25	100
6	Ica Puspa Mandasari	50	100
7	Muhamad Raditya Aryasatya Tanzil Rafid Rifa'i	25	90
8	Nur Khalifatul Sya'diah Rahmadani	45	100
9	Raisha Nabila Jasmine	25	100

POST TEST KELAS EKSPERIMEN



SOAL POST TEST MATERI KHULAFUR RASYIDIN (Kelas Eksperimen)

Bagikan



SOAL POST TEST MATERI KHULAFUR

Membuka kotak

Publik ▶ 63





Judul Aktivitas

SOAL POST TEST MATERI KHULAFUR RASYIDIN (Kelas Eksperimen)

☐ Kuis sederhana ☒ Kuis dengan persiapan

1. Apa arti dari istilah 'Khulafaur Rasyidin'?

☒ a Para penerus yang cerdas
☒ b Para khalifah yang diberi peti
☒ c Pemimpin yang kaya
☒ d Pemimpin yang bijaksana

2. Siapa saja yang termasuk dalam Khulafaur Rasyidin?

☒ a Empat khalifah pertama setelah
☒ b Semua pemimpin Islam
☒ c Sahabat-sahabat yang setia
☒ d Semua raja Arab

3. Mengapa Khulafaur Rasyidin dianggap sebagai khalifah yang istimewa?

☒ a Karena mereka berasal dari k
☒ b Karena mereka memerintah c
☒ c Karena mereka kaya raya
☒ d Karena mereka memiliki keku

4. Apa tugas utama Khulafaur Rasyidin setelah wafatnya Rasulullah?

☒ a Menaklukkan negara lain
☒ b Melanjutkan ajaran Islam dan
☒ c Membangun kekayaan pribadi
☒ d Mengangkat pemimpin baru

Tambah Gambar

Perumpan

5. Dalam bahasa Arab, 'Rasyidin' berarti...

jawab

a ☒ Bijaksana	b ☐ Kuat
c ☐ Kaya	d ☐ Petunjuk

+ Tambahkan jawaban lainnya

Perumpan

6. Bagaimana cara Khulafaur Rasyidin dipilih?

jawab

a ☐ Melalui pemilihan suara	b ☐ Dengan pewarisan kekuasaan
c ☒ Melalui musyawarah sahabat	d ☐ Penunjukan oleh rakyat

+ Tambahkan jawaban lainnya

Perumpan

7. Siapakah diantara Khulafaur Rasyidin yang dikenal dengan sifatnya yang sangat dermawan?

jawab

a ☐ Abu Bakar Ash-Shiddiq	b ☒ Usman bin Affan
c ☐ Umar Bin Khattab	d ☐ Ali bin Abi Thalib

+ Tambahkan jawaban lainnya

Perumpan

8. Bagaimana sikap kepemimpinan Para Khulafaur Rasyidin?

jawab

a ☒ Demokratis dan Adil	b ☐ Otoriter
c ☐ Diktator	d ☐ Militaristik

+ Tambahkan jawaban lainnya

Perumpan

9. Apa yang dimaksud dengan kepemimpinan yang berdasarkan syura?

Perumpan

9. Apa yang dimaksud dengan kepemimpinan yang berdasarkan syura?

jawab

a ☐ Kepemimpinan yang diwariskan	b ☐ Kepemimpinan berdasarkan
c ☒ Kepemimpinan berdasarkan	d ☐ Kepemimpinan berdasarkan

+ Tambahkan jawaban lainnya

Perumpan

10. Mengapa umat Islam sangat menghormati Khulafaur Rasyidin?

jawab

a ☐ Karena mereka menguasai	b ☐ Karena mereka memerintah
c ☒ Karena mereka memimpin	d ☐ Karena mereka mendapat

+ Tambahkan jawaban lainnya

+ Menambahkan Item

10/12/2023 10:00

Selesai

LAMPIRAN 5

LEMBAR VALIDASI MEDIA

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
(MEDIA WORDWALL)

Nama Ahli : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd
 Asal Instansi : Dosen UIN Malang
 Judul : Pengembangan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang
 Penyusun : Fatkhul Ilma
 Pembimbing I : Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
 Pembimbing II : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
 Petunjuk Penilaian :

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Wordwall ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
 Skala penilaian menggunakan kategori berikut:

1 = Tidak Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup Baik

ASPEK PENILAIAN

1. Aspek Tampilan Media

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.1	Desain layar interaktif media wordwall menarik dan mudah dipahami siswa.			✓		
1.2	Pemilihan warna, font, dan gambar mendukung pemahaman materi.				✓	
1.3	Tata letak elemen media wordwall tidak membingungkan.			✓		
1.4	Media wordwall responsif dan berjalan lancar tanpa error.				✓	

2. Aspek Isi Media

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
2.1	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Sejarah Kebudayaan Islam Fase C.					✓
2.2	Informasi dalam media wordwall akurat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	

2.3	Media wordwall membantu siswa memahami materi secara mendalam.					✓
2.4	Media wordwall memberikan contoh-contoh yang relevan dan nyata.					✓

3. Aspek Interaktivitas

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
3.1	Media wordwall memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif.					✓
3.2	Media wordwall memberikan feedback yang jelas atas jawaban siswa.					✓
3.3	Media wordwall mendukung pembelajaran kolaboratif atau individu.					✓

4. Aspek Motivasi Siswa

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
4.1	Media wordwall menarik perhatian siswa selama pembelajaran.					✓
4.2	Media wordwall meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi.					✓
4.3	Media wordwall membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar mandiri.					✓

5. Aspek Efektivitas Pembelajaran

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
5.1	Media wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.					✓
5.2	Media wordwall membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.					✓
5.3	Media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.					✓

6. Aspek Teknologi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
6.1	Media wordwall dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat (komputer, tablet, smartphone).					✓
6.2	Media wordwall memiliki waktu respons yang cepat saat digunakan.					✓
6.3	Media wordwall tidak memerlukan koneksi internet yang terlalu tinggi.					✓

Saran dan Masukan

Bapak/Ibu dapat memberikan saran dan masukan untuk pengembangan lebih lanjut media pembelajaran ini:

pengembangan media ini sesungguhnya cukup menarik namun perlu & pertumbangkan kemudahan dalam mengakses karena media ini msh belum menyedrat kemudahan utk mengikuti tata caranya masih tergantung pd pengembang media.

Kesimpulan :

Produk ini dinyatakan (Lingkari salah satu) :

- a. Layak uji tanpa revisi
- ☒ b. Layak uji dengan revisi
- c. Tidak layak

Malang, 14 Oktober 2024

Validator Ahli Media

(Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd)
NIP. 197410162009012003

Lampiran 6

Lembar Validasi Materi

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MATERI
(MEDIA WORDWALL)

Nama Ahli : Dr. Muhammad Amin Nur, MA
Asal Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul : Pengembangan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang

Penyusun : Fatkhul Ilma
Pembimbing I : Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
Pembimbing II : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
Petunjuk Penilaian :

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran wordwall ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian menggunakan kategori berikut:

1 = Tidak Baik 4 = Baik
2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
3 = Cukup Baik

ASPEK PENILAIAN

1. Aspek Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.1	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Sejarah Kebudayaan Islam Fase C.					✓
1.2	Materi mendukung pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan fase yang ditentukan.					✓
1.3	Materi memperhatikan karakteristik peserta didik di Fase C.					✓

2. Aspek Kedalaman Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
2.1	Materi disajikan secara rinci dan mendalam sesuai kebutuhan siswa.					✓
2.2	Materi mencakup konsep-konsep kunci dalam Sejarah Kebudayaan Islam.					✓

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
2.3	Materi mampu menjelaskan hubungan antar konsep secara jelas.				✓	

3. Aspek Keakuratan Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
3.1	Materi yang disajikan bebas dari kesalahan faktual atau kesalahan konsep.				✓	
3.2	Materi bersumber dari literatur yang valid dan terpercaya.				✓	
3.3	Materi diperbarui sesuai dengan perkembangan pengetahuan terbaru.				✓	

4. Aspek Relevansi Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
4.1	Materi relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.				✓	
4.2	Materi mengaitkan konsep Sejarah Kebudayaan Islam dengan aplikasi nyata.				✓	
4.3	Materi memotivasi siswa untuk mengaplikasikan ilmu dalam kehidupan mereka.				✓	

5. Aspek Kebahasaan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
5.1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa Fase C.					✓
5.2	Penggunaan istilah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					✓
5.3	Materi menggunakan bahasa yang komunikatif dan menarik.					✓

6. Aspek Kemenarikan Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
6.1	Materi disajikan dengan format yang menarik dan interaktif.					✓
6.2	Materi disertai dengan gambar, grafik, atau media visual yang mendukung pemahaman.					✓
6.3	Materi mengandung elemen interaktif yang membuat siswa tertarik untuk belajar lebih lanjut.					✓

7. Aspek Kesesuaian dengan Kebutuhan Siswa

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
7.1	Materi membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam memahami Sejarah Kebudayaan Islam.					✓
7.2	Materi mampu memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis dan analitis.				✓	
7.3	Materi mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.				✓	

Saran dan Masukan

Bapak/Ibu dapat memberikan saran dan masukan untuk pengembangan materi lebih lanjut:

*Peristiwa penting masa khulafaur rasyidin
sebaik di kontekstualisasikan dgn kondisi
kehidupan sekarang. seperti peristiwa
keadilatan sosial pd masa sayidina Umar*

Kesimpulan :

Produk ini dinyatakan (Lingkari salah satu) :

- a. Layak uji tanpa revisi
- b. Layak uji dengan revisi
- c. Tidak layak

Malang, 14 Oktober 2024

Validator Ahli Materi



(Dr. Muhammad Amin Nur, MA)
NIP. 197501232003121000

Lampiran 7

Lembar Validasi Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Nama Ahli : Zainal Asrori, S.Pd
 Asal Instansi : MI Tarbiyyatul Arifin Pakis
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C DI MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang

Penyusun : Fatkhul Ilma
 Pembimbing I : Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
 Pembimbing II : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
 Petunjuk Penilaian :

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran wordwall ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian menggunakan kategori berikut:

1 = Tidak Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup Baik

No	Aspek Yang diamati	Nilai Pengamatan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Desain dan Kesesuaian Tampilan						
	a. Kesesuaian tampilan visual dengan tema Khulafaur Rasyidin					✓	
	b. Pemilihan warna, tata letak, dan desain yang menarik					✓	
	c. Konsistensi format dan tampilan pada setiap aktivitas					✓	
	d. Kemudahan navigasi dalam menggunakan media Wordwall					✓	
	e. Kesesuaian desain untuk siswa usia Fase C					✓	

2	Kualitas Materi dan Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka							
	a. Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka (kompetensi fase C)							✓
	b. Kedalaman materi Khulafaur Rasyidin yang relevan untuk pemahaman siswa							✓
	c. Kejelasan dan ketepatan informasi yang disampaikan							✓
	d. Relevansi soal dan aktivitas dengan topik Khulafaur Rasyidin							✓
	e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran (CP)							✓
3	Kepraktisan dan Keterjangkauan Penggunaan							
	a. Kemudahan penggunaan media Wordwall oleh siswa							✓
	b. Kejelasan instruksi dalam setiap aktivitas							✓
	c. Kemudahan bagi guru dalam mengelola dan memantau hasil belajar							✓
	d. Kesesuaian media dengan perangkat yang tersedia di sekolah (PC, tablet, smartphone)							✓
	e. Efisiensi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan latihan atau kuis							✓
4	Motivasi dan Keterlibatan Siswa							
	a. Kemampuan media meningkatkan minat belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin							✓
	b. Daya tarik aktivitas interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa							✓
	c. Variasi aktivitas yang relevan dan menarik bagi siswa					✓		
	d. Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar							✓
	e. Kejelasan dan keefektifan umpan balik untuk memperbaiki pemahaman siswa							✓
5	Hasil Belajar dan Pengembangan Kompetensi Siswa							
	a. Kesesuaian media Wordwall dalam							✓

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Khulafaur Rasyidin						
b. Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa			✓			
c. Pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa					✓	
d. Kemampuan media untuk membantu siswa mencapai capaian pembelajaran					✓	
e. Relevansi media Wordwall sebagai pendukung pembelajaran yang berkelanjutan					✓	

Komentar/Saran :

Alhamdulillah pembelajaran SKL dengan media Wordwall siswa-siswa sangat antusias dan semangat

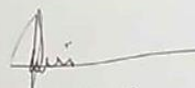
Kesimpulan :

Produk ini dinyatakan (Lingkari salah satu) :

- a. Layak uji tanpa revisi
- b. Layak uji dengan revisi
- c. Tidak layak

Malang, 17 Oktober 2024

Validator Ahli


(Zainal Asrori)

Lampiran 8

Modul Ajar

Modul Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq

Fase/Semester: C / I (Satu)	Kelas: VI (Enam)
Elemen: • Periode Khulafaurasyidin	Alokasi Waktu: 6 JP atau sesuai kebutuhan (1 JP = 40 menit)
Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu: 6.1 Memahami kisah teladan Abu Bakar Ash- Shiddiq dengan benar. 6.2 Menguraikan kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan benar. 6.3 Menyimpulkan keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan tepat. 6.4 Menerapkan perilaku jujur dan istikamah dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.	
Profil Pelajar Pancasila: • Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia • Bergotong royong • Kreatif	
Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin: • Berkeadaban (<i>Ta’addub</i>) • Musyawarah (<i>Syūrā</i>) • Dinamis dan Inovatif (<i>Taṭawwur wa Ibtikār</i>)	

Langkah-langkah Pembelajaran:

- Memberi salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
- Mengondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan pembelajaran serta mendata kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan stimulus dengan meminta peserta didik untuk mengamati gambar dan menjawab pertanyaan Apersepsi yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 88–89.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat mengetahui tujuan belajarnya sendiri, misalnya: “Bagaimana peran dan kepemimpinan Abu Bakar Ash-Shiddiq selama menjadi khalifah?”

A. Silsilah Abu Bakar Ash-Shiddiq (1 JP)

Peserta didik mampu:

6.1 Memahami kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan benar.

6.2 Menguraikan kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan benar.

- Guru memberikan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik: Siapakah sosok Abu Bakar Ash-Shiddiq? Mengapa ia diberi julukan “*Abu Bakar*”?
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi silsilah Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- Guru menjelaskan materi tentang silsilah Abu Bakar Ash-Shiddiq yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 89.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang silsilah Abu Bakar Ash-Shiddiq.

B. Kepribadian Abu Bakar Ash-Shiddiq (1 JP)

Peserta didik mampu:

6.1 Memahami kisah teladan Abu Bakar Ash- Shiddiq dengan benar.

6.2 Menguraikan kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan benar.

6.3 Menyimpulkan keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan tepat.

- Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang kepribadian Abu Bakar Ash-Shiddiq yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 90. Lalu guru memberikan pertanyaan pemantik, pertanyaan: Bagaimana kepribadian yang dimiliki oleh Abu Bakar Ash-Shiddiq?
- Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi tentang kepribadian Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang kepribadian Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- Guru menjelaskan materi tentang kepribadian Abu Bakar Ash-Shiddiq yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 90.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang kepribadian Abu Bakar Ash-Shiddiq.

C. Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai Khalifah (2 JP)

Peserta didik mampu:

6.1 Memahami kisah teladan Abu Bakar Ash- Shiddiq dengan benar.

6.2 Menguraikan kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan benar.

- Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi. Pertanyaan diskusi: Mengapa Abu Bakar Ash-Shiddiq dipilih menjadi khalifah pertama setelah wafatnya Nabi Muhammad Saw.?

- Dalam kegiatan diskusi, peserta didik dilatih untuk bernalar kritis dalam mengidentifikasi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru menjelaskan materi tentang kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq saat menjabat sebagai khalifah yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 90–93.
- Guru membahas pertanyaan diskusi dan meluruskan kesalahpahaman yang terjadi selama proses diskusi.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq saat menjabat sebagai khalifah.

D. Wafatnya Abu Bakar Ash-Shiddiq (1 JP)

Peserta didik mampu:

6.1 Memahami kisah teladan Abu Bakar Ash- Shiddiq dengan benar.

6.2 Menguraikan kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan benar.

- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang peristiwa wafatnya Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- Guru menjelaskan materi tentang peristiwa wafatnya Abu Bakar Ash-Shiddiq yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 93.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang peristiwa wafatnya Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- Peserta didik diminta untuk mengerjakan Latihan yang terdapat di halaman 95 secara individu di rumah dengan bimbingan orang tua.
- Guru memberikan tanggapan atas hasil Latihan pada pembelajaran berikutnya.

E. Keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq (1 JP)

Peserta didik mampu:

6.3 Menyimpulkan keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan tepat.

6.4 Menerapkan perilaku jujur dan istikamah dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

- Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 93–94.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq.

- Guru menjelaskan materi tentang keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 93–94.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- Peserta didik mengerjakan Kegiatan di halaman 95–96 secara individu dengan bimbingan guru.
- Guru memberi tanggapan atas hasil pekerjaan Kegiatan.

Penilaian Pembelajaran:

1. Peserta didik diberikan tes tertulis dengan soal pilihan ganda, isian, dan esai untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut. Peserta didik dapat mengerjakan Latihan Soal Akhir Bab di halaman 97–100.
2. Peserta didik dapat mengerjakan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang terdapat dalam Latihan Soal Akhir Bab.
3. Peserta didik dapat mengerjakan soal tipe AKMI (Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia) di halaman 100–101.
4. Peserta didik dapat mengerjakan Praprojek tentang “Membuat Poster tentang Pencapaian Khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq” di halaman 102.
5. Peserta didik dapat mengisi Penilaian Diri sebagai refleksi pembelajaran yang terdapat pada halaman 96.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Alasan
1.	Saya selalu mengerjakan salat lima waktu.			
2.	Saya tidak mudah berputus asa ketika menghadapi kesulitan.			
3.	Saya selalu berkata jujur kepada siapa saja.			
4.	Saya gemar bersedekah kepada yang membutuhkan.			
5.	Saya tidak memaksakan kehendak saat bermusyawarah.			

Modul Ajar
Sejarah Kebudayaan Islam
Keteladanan Umar bin Khattab

Fase/Semester: C / I (Satu)	Kelas: VI (Enam)
Elemen: • Periode Khulafaurasyidin	Alokasi Waktu: 6 JP atau sesuai kebutuhan (1 JP = 40 menit)
Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu: 7.1 Memahami kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar. 7.2 Menguraikan kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar. 7.3 Menyimpulkan keteladanan Umar bin Khattab dengan tepat. 7.4 Melaksanakan perilaku berani dan toleran dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.	
Profil Pelajar Pancasila: • Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia • Mandiri • Kreatif	
Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin: • Berkeadaban (<i>Ta’addub</i>) • Dinamis dan Inovatif (<i>Taṭawwur wa Ibtikār</i>)	

Langkah-langkah Pembelajaran:

- Memberi salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
- Mengondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan pembelajaran serta mendata kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan stimulus dengan meminta peserta didik untuk mengamati gambar dan menjawab pertanyaan Apersepsi yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 104.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat mengetahui tujuan belajarnya sendiri, misalnya: “Bagaimana peran dan kepemimpinan Umar bin Khattab selama menjadi khalifah?”

A. Kehidupan Awal Umar bin Khattab (1 JP)

Peserta didik mampu:

- 7.1 Memahami kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar.
- 7.2 Menguraikan kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik: Siapakah sosok Umar bin Khattab? Bagaimana sikap Umar bin Khattab terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. pada masa kenabiannya?
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi kehidupan awal Umar bin Khattab.

- Guru menjelaskan materi tentang kehidupan awal Umar bin Khattab yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 105–106.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi kehidupan awal Umar bin Khattab.

B. Umar bin Khattab Masuk Agama Islam (1 JP)

Peserta didik mampu:

7.1 Memahami kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar.

7.2 Menguraikan kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar.

- Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang peristiwa Umar bin Khattab masuk agama Islam yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 106. Lalu guru memberikan pertanyaan pemantik, pertanyaan: Bagaimana sejarah masuk Islamnya Umar bin Khattab? Hal apakah yang meluluhkan hati Umar bin Khattab untuk memeluk agama Islam?
- Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan pemantik dengan berdasarkan informasi yang didapat dari hasil bacaannya.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang peristiwa Umar bin Khattab masuk agama Islam.
- Guru menjelaskan materi tentang peristiwa Umar bin Khattab masuk agama Islam yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 106.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang peristiwa Umar bin Khattab masuk agama Islam.
- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 106.

C. Umar bin Khattab sebagai Khalifah (2 JP)

Peserta didik mampu:

7.1 Memahami kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar.

7.2 Menguraikan kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar.

- Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi. Pertanyaan diskusi: Apa saja jasa Umar bin Khattab selama menjadi khalifah?
- Dalam kegiatan diskusi, peserta didik dilatih untuk bernalar kritis dalam mengidentifikasi kisah teladan Umar bin Khattab saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi kisah teladan Umar bin Khattab saat menjabat sebagai khalifah.

- Guru menjelaskan materi tentang kisah teladan Umar bin Khattab saat menjabat sebagai khalifah yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 107–108.
- Guru membahas pertanyaan diskusi dan meluruskan kesalahpahaman yang terjadi selama proses diskusi.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang kisah teladan Umar bin Khattab saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 108.

D. Wafatnya Umar bin Khattab (1 JP)

Peserta didik mampu:

7.1 Memahami kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar.

7.2 Menguraikan kisah teladan Umar bin Khattab dengan benar.

- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang peristiwa wafatnya Umar bin Khattab.
- Guru menjelaskan materi tentang peristiwa wafatnya Umar bin Khattab yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 93.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang peristiwa wafatnya Umar bin Khattab.
- Peserta didik diminta untuk menceritakan ulang tentang kisah teladan Umar bin Khattab dari kehidupan awal beliau hingga wafat menggunakan bahasanya sendiri.
- Peserta didik diminta untuk mengerjakan Latihan yang terdapat di halaman 110 secara individu di rumah dengan bimbingan orang tua.
- Guru memberikan tanggapan atas hasil Latihan pada pembelajaran berikutnya.

E. Keteladanan Umar bin Khattab (1 JP)

Peserta didik mampu:

7.3 Menyimpulkan keteladanan Umar bin Khattab dengan tepat.

7.4 Melaksanakan perilaku berani dan toleran dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

- Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang keteladanan Umar bin Khattab yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 109–110.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan keteladanan Umar bin Khattab.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi keteladanan Umar bin Khattab.

- Guru menjelaskan materi tentang keteladanan Umar bin Khattab yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 109–110.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang keteladanan Umar bin Khattab.
- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 110.
- Peserta didik mengerjakan Kegiatan di halaman 111 secara berkelompok dengan bimbingan guru.
- Guru memberi tanggapan atas hasil kerja kelompok peserta didik dalam mengerjakan Kegiatan.

Penilaian Pembelajaran:

1. Peserta didik diberikan tes tertulis dengan soal pilihan ganda, isian, dan esai untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut. Peserta didik dapat mengerjakan Latihan Soal Akhir Bab di halaman 113–116.
2. Peserta didik dapat mengerjakan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang terdapat dalam Latihan Soal Akhir Bab.
3. Peserta didik dapat mengerjakan soal tipe AKMI (Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia) di halaman 116–117.
4. Peserta didik dapat mengerjakan Praprojek tentang “Membuat Video Pendek tentang Kisah Keteladanan Umar bin Khattab” di halaman 117.
5. Peserta didik dapat mengisi Penilaian Diri sebagai refleksi pembelajaran yang terdapat pada halaman 111.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Alasan
1.	Saya berani menegur teman yang berbuat kesalahan.			
2.	Saya tidak memaksakan kehendak saat berdiskusi.			
3.	Saya tidak pernah berkelahi dengan teman.			
4.	Saya memakai pakaian yang sederhana.			
5.	Saya selalu bersikap adil dalam mengambil keputusan.			

Modul Ajar
Sejarah Kebudayaan Islam
Keteladanan Utsman bin Affan

Fase/Semester: C / I (Satu)	Kelas: VI (Enam)
Elemen: • Periode Khulafaurasyidin	Alokasi Waktu: 6 JP atau sesuai kebutuhan (1 JP = 40 menit)
Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu: 8.1 Memahami kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar. 8.2 Menguraikan kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar. 8.3 Menyimpulkan keteladanan Utsman bin Affan dengan tepat. 8.4 Melaksanakan perilaku dermawan dan suka menolong dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.	
Profil Pelajar Pancasila: • Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia • Bergotong royong • Kreatif	
Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin: • Berkeadaban (<i>Ta’addub</i>) • Keteladanan (<i>Qudwah</i>) • Dinamis dan Inovatif (<i>Tatawwur wa Ibtikār</i>)	

Langkah-langkah Pembelajaran:

- Memberi salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
- Mengondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan pembelajaran serta mendata kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan stimulus dengan meminta peserta didik untuk mengamati gambar dan menjawab pertanyaan Apersepsi yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 120.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat mengetahui tujuan belajarnya sendiri, misalnya: “Bagaimana peran dan kepemimpinan Utsman bin Affan selama menjadi khalifah?”

A. Silsilah Utsman bin Affan (1 JP)

Peserta didik mampu:

- 8.1 Memahami kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar.
- 8.2 Menguraikan kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik: Apakah kalian mengetahui sosok Utsman bin Affan? Apakah beliau adalah kerabat dekat Nabi Muhammad Saw.?
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi silsilah Utsman bin Affan.

- Guru menjelaskan materi tentang silsilah Utsman bin Affan yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 121.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi silsilah Utsman bin Affan.

B. Kepribadian Utsman bin Affan (1 JP)

Peserta didik mampu:

8.1 Memahami kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar.

8.2 Menguraikan kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar.

- Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang kepribadian Utsman bin Affan yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 121–122.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik, pertanyaan: Apakah yang dimaksud dengan “*Dzunnurain*”? Mengapa Nabi Muhammad Saw. sangat mengagumi Utsman bin Affan dan memberinya gelar tersebut?
- Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan pemantik dengan berdasarkan informasi yang didapat dari hasil bacaannya.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang kepribadian Utsman bin Affan.
- Guru menjelaskan materi tentang kepribadian Utsman bin Affan yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 121–122.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang kepribadian Utsman bin Affan.
- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 122.

C. Utsman bin Affan sebagai Khalifah (2 JP)

Peserta didik mampu:

8.1 Memahami kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar.

8.2 Menguraikan kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar.

- Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi. Pertanyaan diskusi: Prestasi apa saja yang dicapai oleh Utsman bin Affan selama menjadi khalifah?
- Dalam kegiatan diskusi, peserta didik dilatih untuk bernalar kritis dalam mengidentifikasi kisah teladan Utsman bin Affan saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi kisah teladan Utsman bin Affan saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru menjelaskan materi tentang kisah teladan Utsman bin Affan saat menjabat sebagai khalifah yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 122–124.

- Guru membahas pertanyaan diskusi dan meluruskan kesalahpahaman yang terjadi selama proses diskusi.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang kisah teladan Utsman bin Affan saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 124.

D. Wafatnya Utsman bin Affan (1 JP)

Peserta didik mampu:

8.1 Memahami kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar.

8.2 Menguraikan kisah teladan Utsman bin Affan dengan benar.

- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang peristiwa wafatnya Utsman bin Affan.
- Guru menjelaskan materi tentang peristiwa wafatnya Utsman bin Affan yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 125.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang peristiwa wafatnya Utsman bin Affan.
- Peserta didik diminta untuk menceritakan ulang tentang kisah teladan Utsman bin Affan dari kehidupan awal beliau hingga wafat menggunakan bahasanya sendiri.
- Peserta didik diminta untuk mengerjakan Latihan yang terdapat di halaman 126 secara individu di rumah dengan bimbingan orang tua.
- Guru memberikan tanggapan atas hasil Latihan pada pembelajaran berikutnya.

E. Keteladanan Utsman bin Affan (1 JP)

Peserta didik mampu:

8.3 Menyimpulkan keteladanan Utsman bin Affan dengan tepat.

8.4 Melaksanakan perilaku dermawan dan suka menolong dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

- Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang keteladanan Utsman bin Affan yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 109–110.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan keteladanan Utsman bin Affan.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi keteladanan Utsman bin Affan.
- Guru menjelaskan materi tentang keteladanan Utsman bin Affan yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 125–126.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang keteladanan Utsman bin Affan.

- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 126.
- Peserta didik mengerjakan Kegiatan di halaman 127 secara individu.
- Guru memberi tanggapan atas hasil peserta didik dalam mengerjakan Kegiatan.

Penilaian Pembelajaran:

1. Peserta didik diberikan tes tertulis dengan soal pilihan ganda, isian, dan esai untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut. Peserta didik dapat mengerjakan Latihan Soal Akhir Bab di halaman 128–131.
2. Peserta didik dapat mengerjakan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang terdapat dalam Latihan Soal Akhir Bab.
3. Peserta didik dapat mengerjakan soal tipe AKMI (Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia) di halaman 132–133.
4. Peserta didik dapat mengerjakan Praprojek tentang “Membuat Kliping tentang Meneladani Sifat Utsman bin Affan” di halaman 134.
5. Peserta didik dapat mengisi Penilaian Diri sebagai refleksi pembelajaran yang terdapat pada halaman 127.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Alasan
1.	Saya selalu menyisihkan uang untuk bersedekah.			
2.	Saya sudah hafal surah-surah pendek dalam Al-Qur'an.			
3.	Saya selalu berbagi dengan teman yang membutuhkan.			
4.	Saya mengajak teman untuk saling menolong.			
5.	Saya bersikap rendah hati meskipun memiliki banyak kelebihan.			

Modul Ajar
Sejarah Kebudayaan Islam
Keteladanan Ali bin Abi Thalib

Fase/Semester: C / I (Satu)	Kelas: VI (Enam)
Elemen: • Periode Khulafaurasyidin	Alokasi Waktu: 6 JP atau sesuai kebutuhan (1 JP = 40 menit)
Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu: 9.1 Memahami kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar. 9.2 Menguraikan kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar. 9.3 Menyimpulkan keteladanan Ali bin Abi Thalib dengan tepat. 9.4 Melaksanakan perilaku semangat belajar dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.	
Profil Pelajar Pancasila: • Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia • Mandiri • Kreatif	
Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin: • Keteladanan (<i>Qudwah</i>) • Dinamis dan Inovatif (<i>Tatawwur wa Ibtikār</i>)	

Langkah-langkah Pembelajaran:

- Memberi salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
- Mengondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan pembelajaran serta mendata kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan stimulus dengan meminta peserta didik untuk mengamati gambar dan menjawab pertanyaan Aperepsi yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 136.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat mengetahui tujuan belajarnya sendiri, misalnya: “Bagaimana peran dan kepemimpinan Ali bin Abi Thalib selama menjadi khalifah?”

A. Silsilah Ali bin Abi Thalib (1 JP)

Peserta didik mampu:

- 9.1 Memahami kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar.
- 9.2 Menguraikan kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik: Siapakah sosok Ali bin Abi Thalib? Bagaimana silsilah keturunan beliau dengan Nabi Muhammad Saw.?
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi silsilah Ali bin Abi Thalib.
- Guru menjelaskan materi tentang silsilah Ali bin Abi Thalib yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 137.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi silsilah Ali bin Abi Thalib.

B. Kepribadian Ali bin Abi Thalib (1 JP)

Peserta didik mampu:

9.1 Memahami kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar.

9.2 Menguraikan kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar.

- Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang kepribadian Ali bin Abi Thalib yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 137–139.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik, pertanyaan: Siapakah sahabat Rasulullah Saw. yang diberi gelar “*Babul ‘Ilmi*” dan “*Asadullah*”? Mengapa beliau diberikan gelar tersebut?
- Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan pemantik dengan berdasarkan informasi yang didapat dari hasil bacaannya.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang kepribadian Ali bin Abi Thalib.
- Guru menjelaskan materi tentang kepribadian Ali bin Abi Thalib yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 137–139.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang kepribadian Ali bin Abi Thalib.
- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 139.

C. Ali bin Abi Thalib sebagai Khalifah (2 JP)

Peserta didik mampu:

9.1 Memahami kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar.

9.2 Menguraikan kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar.

- Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi. Pertanyaan diskusi: Prestasi apa saja yang dicapai oleh Ali bin Abi Thalib selama menjadi khalifah?
- Dalam kegiatan diskusi, peserta didik dilatih untuk bernalar kritis dalam mengidentifikasi kisah teladan Ali bin Abi Thalib saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi kisah teladan Ali bin Abi Thalib saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru menjelaskan materi tentang kisah teladan Ali bin Abi Thalib saat menjabat sebagai khalifah yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 139–140.
- Guru membahas pertanyaan diskusi dan meluruskan kesalahpahaman yang terjadi selama proses diskusi.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang kisah teladan Ali bin Abi Thalib saat menjabat sebagai khalifah.
- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 140.

D. Wafatnya Ali bin Abi Thalib (1 JP)

Peserta didik mampu:

9.1 Memahami kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar.

9.2 Menguraikan kisah teladan Ali bin Abi Thalib dengan benar.

- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang peristiwa wafatnya Ali bin Abi Thalib.
- Guru menjelaskan materi tentang peristiwa wafatnya Ali bin Abi Thalib yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 140–141.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang peristiwa wafatnya Ali bin Abi Thalib.
- Peserta didik diminta untuk menceritakan ulang tentang kisah teladan Ali bin Abi Thalib dari kehidupan awal beliau hingga wafat menggunakan bahasanya sendiri.
- Peserta didik diminta untuk mengerjakan Latihan yang terdapat di halaman 142 secara individu di rumah dengan bimbingan orang tua.
- Guru memberikan tanggapan atas hasil Latihan pada pembelajaran berikutnya.

E. Keteladanan Ali bin Abi Thalib (1 JP)

Peserta didik mampu:

9.3 Menyimpulkan keteladanan Ali bin Abi Thalib dengan tepat.

9.4 Melaksanakan perilaku semangat belajar dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

- Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang keteladanan Ali bin Abi Thalib yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 141–142.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan keteladanan Ali bin Abi Thalib.
- Guru mengajak peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang materi keteladanan Ali bin Abi Thalib.
- Guru menjelaskan materi tentang keteladanan Ali bin Abi Thalib yang terdapat dalam buku *Semangat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk MI Kelas V* halaman 141–142.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang keteladanan Ali bin Abi Thalib.
- Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran peserta didik yang terdapat di halaman 142.
- Peserta didik mengerjakan Kegiatan di halaman 127 secara berkelompok dengan bimbingan guru.
- Guru membimbing peserta didik untuk melakukan Kegiatan di halaman 127.
- Guru memberi tanggapan atas hasil peserta didik dalam mengerjakan Kegiatan.

Penilaian Pembelajaran:

1. Peserta didik diberikan tes tertulis dengan soal pilihan ganda, isian, dan esai untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut. Peserta didik dapat mengerjakan Latihan Soal Akhir Bab di halaman 144–147.
2. Peserta didik dapat mengerjakan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang terdapat dalam Latihan Soal Akhir Bab.
3. Peserta didik dapat mengerjakan soal tipe AKMI (Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia) di halaman 148–150.
4. Peserta didik dapat mengerjakan Praprojek tentang “Membuat Alur Cita-cita dan Cara Menggapainya” di halaman 149–150.
5. Peserta didik dapat mengisi Penilaian Diri sebagai refleksi pembelajaran yang terdapat pada halaman 143.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Alasan
1.	Saya selalu membantu teman yang sedang kesulitan.			
2.	Saya memberikan sumbangan kepada orang yang membutuhkan.			
3.	Saya gemar membaca buku dan berdiskusi dengan teman.			
4.	Saya menanyakan pelajaran yang kurang dimengerti kepada guru.			
5.	Saya selalu bersemangat untuk belajar.			

6. Peserta didik dapat mengerjakan Uji Capaian Pembelajaran 2 pada halaman 151 untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran semester II.

Lampiran 9

TP DAN ATP

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Fase/Kelas : C/Kelas VI
Tahun Pelajaran : 2024/2025
Penyusun : Tim SKI MI

Elemen	CP	Lingkup Materi	TP
Periode Khulafaur Rasyidin	Peserta didik mampu menganalisis kisah teladan Abu Bakar As Siddiq Umar Bin Khattab Utsman bin Affan Ali bin Abi Thalib sebagai inspirasi menerapkan jiwa kepemimpinan yang demokratis dan optimis dalam meraih cita-cita	Kisah teladan Abu Bakar As Siddiq Umar Bin Khattab Utsman bin Affan dan Ali Bin Abi Thalib	1. Menganalisis kisah teladan Abu Bakar As Siddiq sebagai inspirasi pribadi yang jujur dan istiqomah. 2. Menganalisis kisah teladan Umar Bin Khattab sebagai inspirasi yang berani dan toleran. 3. Menganalisis kisah teladan Utsman bin Affan yang dermawan dan suka menolong. 4. Menganalisis kisah teladan Ali Bin Abi Thalib sebagai pribadi yang semangat belajar dan cinta ilmu

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Fase/Kelas : C/Kelas V
Tahun Pelajaran : 2024/2025
Penyusun : Tim SKI MI

Elemen	TP	ATP	Alokasi Waktu
Periode Khulafaur Rasyidin	1. Menganalisis kisah teladan Abu Bakar As Siddiq sebagai inspirasi pribadi yang jujur dan istiqomah.	5.7 Peserta didik menganalisis kisah teladan Abu Bakar As Siddiq sebagai inspirasi pribadi yang jujur dan istiqomah.	6 JP
	2. Menganalisis kisah teladan Umar Bin Khattab sebagai inspirasi yang berani dan toleran.	5.8 Peserta didik menganalisis kisah teladan Umar Bin Khattab sebagai inspirasi yang berani dan toleran.	6 JP
	3. Menganalisis kisah teladan Utsman bin Affan yang dermawan dan suka menolong.	5.9 Peserta didik menganalisis kisah teladan Utsman bin Affan yang dermawan dan suka menolong.	6 JP
	4. Menganalisis kisah teladan Ali Bin Abi Thalib sebagai pribadi yang semangat belajar dan cinta ilmu.	5.10 Peserta didik menganalisis kisah teladan Ali Bin Abi Thalib sebagai pribadi yang semangat belajar dan cinta ilmu.	

Lampiran 10

DOKUMENTASI

A. FOTO BERSAMA VALIDATOR DAN KEPALA MADRASAH



B. KELAS KONTROL

C. KELAS EKSPERIMEN





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Fatkhul Ilma, S.Pd.I,Gr
Tempat, Tanggal lahir : Malang, 25 Juli 1989
Usia : 35 Tahun
Golongan Darah : B+
Agama : Islam
Jenis kelamin : Perempuan
Alamat : Dsn. Ngrangin RT. 13 RW. 04 Desa Sumberpasir
 Kec. Pakis Kab. Malang
No.Telp : 083834658054



Pendidikan Formal

1. 1995-1996 TK Muslimat 05 Sumberpasir Pakis
2. 1996-2002 MINU Sumberpasir Pakis
3. 2002-2005 Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihad Belung-Poncokusumo
4. 2005-2008 Madrasah Aliyah Al-Ittihad Belung-Poncokusumo
5. 2009-2013 S-1 Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang (UNISMA)
6. 2021 PPG Daljab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan Non Formal

2002-2012 Pondok Pesantren Putri Al-Ittihad Belung-Poncokusumo

Pengalaman Organisasi

1. Anggota OSIS MA Al-Ittihad
2. Anggota OSIP Pondok Pesantren Putri Al-Ittihad Belung-Poncokusumo
3. Anggota IPPNU Poncokusumo
4. Anggota FKPD Kecamatan Pakis
5. Anggota FKDT Kecamatan Pakis
6. Anggota PORSENI Kecamatan Poncokusumo
7. Anggota PORSADIN Provinsi JATIM
8. Anggota PORSADIN kecamatan Pakis
9. Anggota PORSENI Kecamatan Jabung
10. Anggota HIMALAHAD

Pengalaman Mengajar

1. Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Pondok Pesantren Putri Al-Ittihad Belung-Poncokusumo
2. Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Islam Malang
3. Mengajar di Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Putri Al-Ittihad Belung-Poncokusumo
4. Mengajar di Madrasah Diniyah YPI Al-Musthofa Pakis
5. Mengajar di Madrasah Diniyah Yayasan Tarbiyyatul Arifin Pakis
6. Mengajar di TPQ YPI Al-Musthofa Pakis
7. Mengajar di Madrasah Al-Hidayah Paket A/B/C di Poncokusumo
8. Mengajar di MI Al-Ittihad Paras Poncokusumo (2009-2015)
9. Mengajar di MI Mambaul Hidayah Sidorejo Jabung (2015-2023)
10. Mengajar di Play Group Al-Musthofa (2018-2022)
11. Mengajar di MI Tarbiyyatul Arifin (2023- sekarang)