

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PERMAINAN EDUKASI WORLD WALL

Siti Seituni¹, Arico Ayani Suparto², Dyan Yuliana³, A. Muammar Alawi⁴, Iva
Datul Hasanah⁵
STKIP PGRI Situbondo^{1,2,3,5}, UPN Veteran⁴
sitiseituni@gmail.com

ABSTRAK

Merancang secara cermat penggunaan media pembelajaran yang relevan dan terkini sesuai dengan materi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran berperan sebagai alat penunjang pelaksanaan metode pembelajaran yang dipilih oleh pendidik. Khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih banyak guru yang menggunakan media yang terbatas, sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation and Evaluate*). Proses penelitian dan pengembangan pada model ADDIE meliputi lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah dengan mendeskripsikan data yang diperoleh dari kuesioner yang telah dikirimkan. Informasi kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang diukur dengan skala Linkert empat poin. Hasil analisis didapatkan bahwa penerapan *worldwall* dapat lebih cepat membangkitkan pemahaman siswa serta dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa dalam memahami materi PAI. Hasil analisis pengembangan berdasarkan data kuantitatif dengan 27 responden menggunakan *r* tabel 0,68 diperoleh *r* hitung yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *worldwall* layak untuk digunakan.

Kata kunci: Kreativitas, Tembok Dunia, PAI

ABSTRACT

Carefully designing the use of relevant and up-to-date learning media according to the material can increase students' interest in learning and the effectiveness of communication between teachers and students. Learning media acts as a supporting tool for implementing the learning methods chosen by educators. Especially in the context of Islamic Religious Education (PAI) learning, there are still many teachers who use limited media, so they are less able to attract students' interest in learning. The model used in this research is the ADDIE (Analysis Design Development Implementation and Evaluate) model. The research and development process in the ADDIE model includes five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The analysis technique in this research is to describe the data obtained from the questionnaire that has been sent. Quantitative information was obtained from a questionnaire which was measured using a four-point Linkert scale. The results of the analysis show that the application of worldwall can more quickly generate students' understanding and can increase students' understanding and creativity in understanding PAI material. The results of the development analysis based on quantitative data with 27 respondents using

an r table of 0.68 obtained a significant r count, so it can be concluded that the worldwall application is suitable for use.

Keywords: *Creativity, Worldwall, PAI*

PENDAHULUAN

Penting bagi suatu negara untuk memprioritaskan pendidikan karena merupakan faktor kunci dalam membentuk generasi unggul. Melalui pendidikan, individu diberikan kesempatan untuk terus belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan sepanjang hidupnya, mulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan standar pendidikan, namun metode yang efektif mungkin berbeda dari satu negara ke negara lain. Salah satu pendekatannya adalah dengan memperbaiki sistem pengelolaan pembelajaran di kelas.

Pengelolaan pembelajaran di kelas sangat penting untuk terciptanya suasana belajar yang nyaman bagi siswa. Semakin menarik cara guru menyajikan materi, maka semakin besar kemungkinan siswa memahaminya. Sebagai seorang profesional, seorang guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang kompetensi dasar setiap mata pelajaran atau bidang keahliannya. Guru mempunyai tanggung jawab yang besar untuk mendidik siswa secara efektif dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta menggunakan strategi yang tepat di dalam kelas. Keberhasilan proses pembelajaran seringkali bergantung pada kesiapan guru dan kemampuan berkomunikasi dengan baik.

Tujuan pembelajaran yang diinginkan perlu dirancang secara matang yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dan terkini. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang mendorong minat dan aktivitas belajar siswa. Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perencanaan pembelajaran yang matang. Seorang guru yang profesional harus memiliki kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran atau bidang keahliannya, serta mampu mengembangkan materi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan sarana penting yang tidak boleh diabaikan oleh pendidik karena dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap suatu materi. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam interaksi antara pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan kunci utama tercapainya tujuan pendidikan yang direncanakan. Kita bisa memanfaatkan teknologi modern di era digital ini, sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat penunjang untuk melaksanakan metode pembelajaran yang dipilih oleh pendidik. Khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih banyak guru yang menggunakan media yang terbatas, sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, maka penting untuk memberikan variasi metode pembelajaran, apalagi siswa cenderung bosan dengan metode ceramah

yang monoton. Penggunaan program komputer dalam pembelajaran mempunyai berbagai manfaat, salah satunya adalah dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik, hal ini ditunjukkan dengan penggunaan *Wordwall*.

Wordwall merupakan platform menarik yang dapat diakses melalui browser. Platform khusus ini dirancang untuk menjadi sumber belajar, media pembelajaran dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Di platform ini, pengguna dapat dengan mudah menambahkan gambar dan membuat pertanyaan untuk memperkaya pengalaman belajar. Adanya fitur-fitur tersebut mendorong penulis untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan interaktif menggunakan aplikasi web *Wordwall* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemilihan *Wordwall* sebagai platform pada penelitian ini didasarkan pada kelebihan yang dimiliki oleh platform tersebut.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* telah beberapa kali diuji coba oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya penelitian dari Miftah & Chairunnisa Ar Lamasitudjuu (2022) dari hasil penelitian yang dilakukan terlihat diperoleh indeks persentase sebesar 67,55%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap penerapan Qugamee dalam pembelajaran IPA-Fisika. Saat menerapkan Qugamee dalam pembelajaran, siswa terlihat antusias menggunakannya. Penerapan Qugamee membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan karena siswa diajak bermain game dan mengikuti kuis yang diberikan. Selanjutnya Siti Faizatun Nissa & Novida Renoningtyas (2021) menunjukkan hasil adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Perubahan tersebut terlihat dari aspek keaktifan siswa dan kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain: 1) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring yang dibuktikan dengan mengisi absensi; 2) Keaktifan siswa saat menyelesaikan tugas tepat waktu; 3) Mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media *Wordwall* pada pembelajaran tematik kelas II dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Adelia Savitri & Kusnarto (2021), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan game edukasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai media evaluasi belajar siswa. Hal ini penting karena menghindari kebosanan siswa ketika mengerjakan soal latihan. Inovasi dosen dalam penggunaan media pembelajaran baru seperti permainan edukatif seperti *Wordwall* penting untuk diketahui guna meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diajarkan. Selain itu penggunaan *Wordwall* juga dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan. Selain itu, banyaknya varian permainan yang ditawarkan *Wordwall* dapat memudahkan dosen untuk berkreasi membuat kuis sebagai evaluasi pembelajaran bagi mahasiswa.

Penelitian Ayunda Serly (2022) dijelaskan hasil bertanya siswa dengan menggunakan media pembelajaran permainan interaktif *Wordwall* sudah mencapai penilaian minimal. Jadi 83,3% siswa sudah tuntas. Berdasarkan hal tersebut dari pemaparan hasil analisis pengolahan pertanyaan siswa menggunakan media pembelajaran permainan interaktif *Wordwall* dapat disimpulkan bahwa penggunaan

permainan interaktif Wordwall pada materi tharahah mempunyai efektivitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan penjelasan beberapa penelitian sebelumnya, peneliti berencana membuat media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan *Wordwall* di kelas XI SMKN 2 Situbondo untuk mata pelajaran PAI. Setelah melakukan wawancara di pihak sekolah, peneliti menemukan bahwa sebagian guru masih belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal atau inovatif. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran di SMKN 2 Situbondo. Diharapkan setelah adanya penelitian ini guru mempunyai alternatif pilihan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Di sekolah ini sering kali siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung karena guru PAI masih menggunakan metode ceramah yang membuat mereka cepat merasa bosan. Gangguan dan kebisingan di dalam kelas membuat siswa sulit berkonsentrasi, karena ada diantara mereka yang tidak mendengarkan dan cenderung membuat keributan sehingga mengganggu konsentrasi siswa lain yang ingin belajar PAI. Peneliti memilih fokus pada pengembangan media pembelajaran di kelas XI sebagai bagian dari upaya inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan menggunakan media yang menarik diharapkan siswa akan lebih tertarik terhadap materi dan lebih mudah untuk tetap fokus. Saat ini guru Pendidikan Agama Islam masih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti video, gambar dan modul, sehingga diperlukan inovasi dalam media pembelajaran mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ada dan potensi, peneliti akan melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang dapat menarik perhatian siswa SMKN 2 Situbondo terhadap materi tersebut. Sehingga siswa menjadi lebih konsentrasi dan memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain menarik, media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dapat menjadi pengalaman unik bagi siswa karena dapat melihat sesuatu yang tidak mudah dijangkau seolah-olah berada di dekat siswa. Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan untuk kelas. Berdasarkan penjelasan uraian diatas maka peneliti akan menentukan judul sebagai berikut pengembangan game edukasi word wall untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang disebut juga dengan *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation and Evaluate*). Model ADDIE digunakan dalam bidang pendidikan sebagai alat untuk membangun pengetahuan dan keterampilan selama proses pembelajaran. Model ADDIE awalnya dikembangkan oleh Walter Dick dan Lou Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan serangkaian proses yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran juga

membantu dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi pendidik selama proses pembelajaran.

Secara umum model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model desain pembelajaran ada bermacam-macam yang dapat dimulai dari berbagai tahapan, baik tahapan prosedural, nonprosedural, aperiodik, maupun tahap tertentu, dan ada juga model desain pembelajaran terpadu. Model-model tersebut dikembangkan secara sistematis berdasarkan teori desain pembelajaran yang disusun secara terstruktur dengan rangkaian kegiatan yang terencana dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar. Model ADDIE memberikan kesempatan untuk mengevaluasi produk pembangunan. Evaluasi pada setiap tahapan berdampak positif dalam mengurangi kesalahan pada produk akhir sehingga pengembangan produk media memberikan hasil yang optimal.

Sub Bagian 1

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan kemudian dianalisis. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah dengan mendeskripsikan data yang diperoleh dari kuesioner yang telah dikirimkan. Informasi kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang diukur dengan skala *Four-point Linkert*. Hal ini kemudian dianalisis dengan menghitung persentase respon pada setiap kuisisioner atau pertanyaan dalam kuisisioner dengan rumus sebagai berikut sedangkan Kriteria validitas kuisisioner dapat dilihat pada tabel 1.

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

Informasi:

- P = Persentase Validitas
 X = Skor Jawaban Responden
 Xi = Nilai Jawaban Tertinggi

Tabel 1. Tabel Skor dan Tingkat Kelayakan Media

| Nilai Skor (%) | Tingkat Kelayakan |
|----------------|--|
| 80% - 100% | Sangat layak, bisa digunakan. |
| 70% - 79% | Layak, dapat digunakan tetapi perlu revisi. |
| 50% - 69% | Tidak layak, dapat digunakan namun perlu revisi. |
| 1% - 49% | Tidak cocok, sebaiknya tidak digunakan. |

Berdasarkan tabel tersebut, media pembelajaran dikatakan layak apabila mempunyai skor 70% - 100% dari penilaian angket validator. Revisi akan dilakukan jika produk tidak layak, dan revisi akan dilakukan sesuai saran kritis validator.

Sub Bagian 2

Menjelaskan kronologis penelitian, meliputi desain penelitian, prosedur penelitian, cara pengujian dan perolehan data, dan lain-lain. Uraian jalannya penelitian hendaknya didukung referensi, sehingga penjelasannya dapat diterima secara ilmiah.

1. Desain Percobaan

Media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini harus melalui tahap pengujian. Pada tahap uji coba dihasilkan sumber daya yang sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validasi media ini ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan uji lapangan dilakukan kepada siswa. Aspek yang dibenarkan oleh para ahli media antara lain kualitas media. Sedangkan aspek yang ditekankan oleh ahli materi adalah kesesuaian media dengan materi pendidikan. Hasil percobaan ini akan dianalisis dan disempurnakan guna menciptakan lingkungan belajar yang sesuai untuk pembelajaran.

2. Subyek Tes

Terdapat dua kategori ahli yang dilibatkan dalam melakukan uji validitas dengan ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Sebagai ahli materi, evaluasi akan dilakukan oleh guru PAI SMKN 2 Situbondo yang mempunyai pengetahuan mendalam terhadap materi tersebut. Sedangkan untuk ahli media, penilaian akan dilakukan oleh dosen STKIP PGRI Situbondo yang ahli di bidang teknologi digital. Subjek pada tahap uji coba ini akan menerapkan media pembelajaran berupa permainan interaktif Wordwall pada mata pelajaran PAI. Implementasi media ini akan dilakukan pada siswa kelas XI SMKN 2 Situbondo yang menggunakan kurikulum Merdeka.

3. Tipe Data

Ada dua jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu data numerik dan deskriptif. Informasi deskriptif diperoleh dari data angket berupa kritik dan masukan. Berdasarkan informasi tersebut, dianalisis untuk digunakan guna memperbaiki lingkungan belajar yang dikembangkan. Informasi kuantitatif terdiri dari hasil kuesioner. Data numerik berupa skor penilaian (1= Sangat Baik, 2= Baik, 3= Cukup, 4= Kurang). Data ini diperoleh dengan menghitung rata-rata (mean) skor setiap kriteria yang dihitung dari penilaian ahli materi dan ahli media. Selanjutnya skor tersebut dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran yang dihasilkan. Data deskriptif berupa angket hasil saat media digunakan dalam proses pembelajaran dan data hasil siswa setelah media digunakan.

4. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian dan pengembangan menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media mengenai materi media permainan interaktif

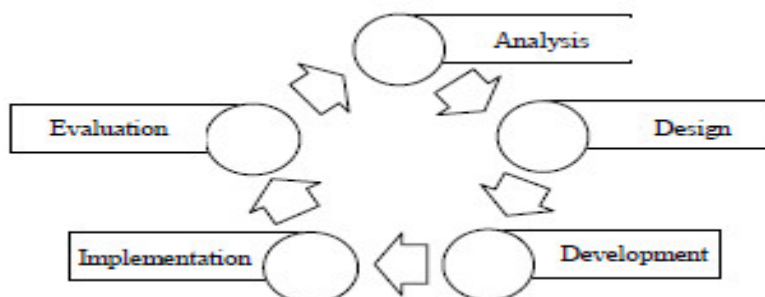
Wordwall etika menggunakan media sosial pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kuesioner terstruktur berskala likert.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya dengan kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kesesuaian media untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar dan saran siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Instrumen penelitian divalidasi secara teoritis yaitu dengan berkonsultasi dengan pembimbing penelitian. Hasil validasi ini merupakan instrumen yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian lapangan dengan menggunakan metode pengembangan sederhana dengan model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation and Evaluate*). Model ADDIE digunakan dalam dunia pendidikan sebagai alat untuk membangun pengetahuan dan keterampilan pada saat proses pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) dengan menggunakan permainan dinding dunia pada Kelas XI Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Situbondo.



Gambar 1. Proses Penelitian ADDIE

Proses penelitian dan pengembangan pada model ADDIE meliputi lima tahapan dengan hasil penelitian sebagai berikut:

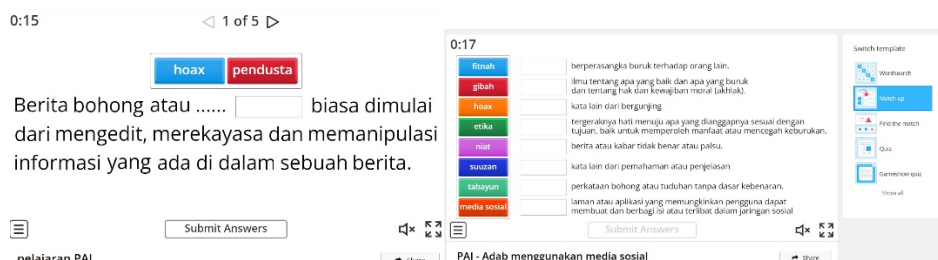
1. Analisis (Analysis)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan dengan menentukan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan berupa tinjauan literatur tentang *wordwall*, Pendidikan Agama Islam di SMK, media pembelajaran yang digunakan, dan analisis kurikulum di SMK. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan

di SMKN 2 Situbondo, pembelajaran pendidikan agama Islam menggunakan metode ceramah, tes, dan menggunakan permainan kuis yang selama ini digunakan oleh guru, oleh karena itu diperlukan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran seiring dengan berkembangnya berbagai macam cara. jenis media yang perlu diterapkan dalam memberikan pemahaman yang lebih baik. canggih kepada siswa. Sehingga peneliti dalam hal ini memberikan pemahaman baru kepada guru dan siswa PAI.

2. Desain

Pada tahap penelitian ini yaitu membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti dengan menggunakan WorldWall dan memilih template *lengkapi kalimat* dan *Match Up* seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



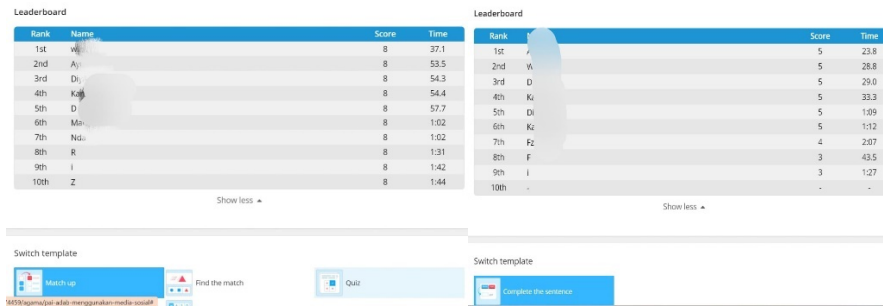
Gambar 2. Materi

3. Perkembangan

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain; 1) memfokuskan pada aplikasi yang belum pernah digunakan sebelumnya dan mengembangkan pemikiran kreatif siswa dalam menjawab soal-soal yang telah disiapkan oleh guru PAI pada perangkat pembelajaran; dan 2) memfokuskan pemikiran kreatif siswa dalam memilih jawaban dengan jawaban yang bervariasi, sehingga siswa membuka pikiran untuk menjawab dengan cepat.

4. Penerapan

Perkembangan dunia pendidikan terus mengalami perubahan khususnya pengembang perangkat lunak yang menyediakan berbagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran yang terkoneksi dengan internet, baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penggunaan permainan wordwall interaktif yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI di SMKN2 Situbondo membuktikan bahwa mereka sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa. Implementasinya menunjukkan hasil seperti gambar 3.



Gambar 3. Implementasi *Worldwall*

5. Evaluasi

Setiap pelaksanaan penelitian pasti ada kelebihan dan kekurangannya, selain dari penilaian pada pembahasan hasil penelitian ini terdapat kekurangan yang tidak terlalu berarti yaitu gangguan jaringan wifi karena terbatas penggunaannya di sekolah dan guru hanya menggunakan satu template saja. Namun jika ditelusuri kekurangan dari penerapan aplikasi *wordwall* ini juga ditemukan kelebihan yaitu; 1) Penggunaan *wordwall* terlihat dapat memberikan semangat dan daya tarik dalam belajar bagi siswa serta sebagai penunjang pemberian nilai kepada guru atas keaktifan siswa. dan kreativitas; 2) *Wordwall* mempunyai tampilan yang menyajikan berbagai warna dan model yang menarik, sehingga menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar dengan antusias.

Diskusi

Tabel 2. Ringkasan Pemrosesan Kasus

| Ringkasan Pemrosesan Kasus | | | |
|----------------------------|----------------|----|-------|
| | N | % | |
| Kasus | Sah | 27 | 100,0 |
| | Tidak termasuk | 0 | .0 |
| | Total | 27 | 100,0 |

A. Penghapusan secara listwise berdasarkan semua variabel dalam prosedur.

Uji validitas

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilainya positif atau signifikan $< 0,05$ maka item atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid. 2. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan signifikan $> 0,05$ maka item atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan tidak valid. Untuk r_{tabel} adalah 0,68.

Tabel 3. Keabsahan Pertanyaan

| Pertanyaan No | Hasil | Keabsahan |
|---------------|-------|-----------|
| 1 | 0,563 | Sah |
| 2 | 0,649 | Sah |
| 3 | 0,594 | Sah |
| 4 | 0,476 | Sah |

| | | |
|----|-------|-----|
| 5 | 0,440 | Sah |
| 6 | 0,448 | Sah |
| 7 | 0,350 | Sah |
| 8 | 0,218 | Sah |
| 9 | 0,458 | Sah |
| 10 | 0,349 | Sah |

Tes kepercayaan

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

| Statistik Keandalan | |
|---------------------|--------|
| Alfa Cronbach | N Item |
| ,689 | 11 |

Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut yaitu suatu konstruk/variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha $> 0,70$ (Nunnally, 1994) b. Suatu konstruk/variabel dikatakan tidak reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha $< 0,70$ (Nunnally, 1994).

SIMPULAN

Perancangan aplikasi permainan edukasi interaktif *worldwall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami materi PAI di SMKN 2 Situbondo dengan tema media sosial dirancang berdasarkan analisis kebutuhan guru terhadap berbagai model media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, hasil analisis ditemukan bahwa aplikasi *worldwall* dapat lebih cepat mengunggah pemahaman siswa dan dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa dalam memahami materi PAI. Selain itu analisis pengembangan aplikasi berdasarkan data kuantitatif dengan jumlah responden 27 orang dengan r tabel sebesar 0,68 diperoleh r hitung yang signifikan, sehingga dari kuesioner dapat disimpulkan bahwa aplikasi *worldwall* layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), hal: 33–42.
- Aini, FN (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bentum, JK, Anang, M., Boadu, KO, Koranteng-Addo, EJ, & Antwi, EO (2011). Penilaian pencemaran logam berat pada sedimen dari laguna Fosu di Ghana. *Buletin Masyarakat Kimia Ethiopia*, 25(2).
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan pembelajaran pendidikan agama islam dalam membentuk karakter pribadi yang islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), hal: 79–96.

- Halik, I. (2020). Membuat Game Edukasi Dengan Wordwall. Tersedia: <https://irhamhalik.com/membuat-game-edukasi-dengan-word-wall/>. Diakses, 28.
- Miftah, M., & Lamasitudju, CA (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 10(1), hal: 75–84.
- Murniati, CT (2012). Kemajuan karir administrator akademik senior perempuan di Indonesia: Dukungan dan tantangan. Universitas Iowa.
- Muzdalifah, M., & Nuryanti, M. (2020). Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Seminar Internasional Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)*, 3(1), hal: 211–218.
- Nissa, SF, & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), hal: 2854–2860.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi permainan geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), hal: 106–118.
- Perry, M., & Collier, DR (2018). Apa yang termasuk kreativitas dalam pendidikan? Penyelidikan mengenai titik temu antara wacana publik, politik, dan kebijakan. *Jurnal Pendidikan Kanada/Revue Canadienne de l'éducation*, 41(1), hal: 24–43.
- Rachmadhani, BA (nd). Menumbuhkan Kreativitas Siswa SD Melalui Majalah Dinding. *Studi Sosial, Humaniora, dan Pendidikan (SHES): Seri Konferensi*, 4(6), hal: 504–509.
- Reigeluth, CM (2016). Teori dan teknologi instruksional untuk paradigma baru pendidikan. *Revista de Educación a Distancia (MERAH)*, 50.
- Santrock, JW (2011). Psikologi pendidikan. McGraw-Hill.
- Saputra, A. (2014). Aplikasi Metode Contextual Teaching Learning (CTL) dalam Pembelajaran PAI. *At-Ta'dib*, 6(1).
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan game edukasi wordwall sebagai evaluasi pembelajaran bahasa indonesia secara berani di perguruan tinggi. *Prosiding ISOLEC*, 5(1), hal: 159–166.
- Serly, A. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi.
- Susila, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penelitian. Bandung: CV.Wacana Prima.
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. Istiqra: *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Yasin, M., Rifky, S., Retnoningsih, R., Sulaiman, S., Tersta, FW, Mintarsih, M., Saktisyahputra, S., Herlina, NH, & Firman, F. (2024). Buku Ajar Pengantar Pendidikan. PT. Sonpedia Penerbitan Indonesia.