

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WORDWALL PADA MATERI ASMAUL HUSNA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK SMP**

TESIS

Oleh:

ANDERIANI

NIM: 06032682327026



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WORDWALL PADA MATERI ASMAUL HUSNA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMP**

TESIS

Oleh

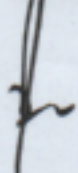
Anderiani

NIM: 06032682327026

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Mengesahkan:

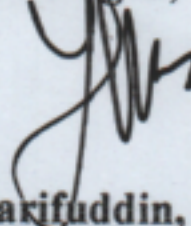
Pembimbing I,



Dr. Izzah, M.Pd

NIP 196812101997022001

Pembimbing II,



Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Si

NIP 198411302009121004

Mengetahui,

Dekan,



Dr. Hartono, M.A

NIP 196710171993011001

Koordinator Program Studi,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

NIP 197001232006041001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anderiani

NIM 06032682327026

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna untuk meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik” ini beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Anderiani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil Alamin, segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat waktu, kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Tesis ini ku persembahkan untuk

1. Ayahku **Jumang (alm)** dan ibunda **Jumiah**
2. Suamiku tercinta **Syafaruddin**
3. Anakku tersayang **Syafrollah Redho Agustian,A.Md.T.**
4. Menantuku **Pitria Nila Reza,S.E** dan cucuku
5. Rekan-rekan seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Angkatan 2023
6. Almamaterku

Motto :

1. “Barang siapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju Surga” (HR. Muslim)
2. “Allah akan meningkatkan orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (QS. Al-Mujadilah: 11)
3. Menuntut ilmu itu tidak ada batasnya

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	I
HALAMAN PERNYATAAN	II
HALAMAN TERIMA KASIH	III
HALAMAN PERSEMBAHAN	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
ABSTRAK.....	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.2 Media Pembelajaran.....	8
2.3 Ciri–Ciri Media pembelajaran	8
2.4 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.5 <i>Wordwall</i>	10
2.6 Kelebihan Media <i>Wordwall</i>	11
2.7 Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	11
2.8 Pembelajaran PAI Asmaul Husna	12
2.9 Model pengembangan Pembelajaran Interaktif	16
2.9.1 Model Pengembangan Borg dan Gall	16
2.9.2 Model Pengembangan 4D.....	18
2.9.3 Model Pengembangan ADDIE	23
2.9.4 Model Pengembangan ASSURE	24

2.9.5 Model Pengembangan Dick and Carrey	26
2.8.6 Model Pengembangan Kemp	28
2.8.7 Model Pengembangan Hanafin and Peck	28
2.8.8 Model Pengembangan Alisse and trolip	29
2.8.9 Evaluasi Formatif Tessmer	33
2.9 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3 Subjek Dan Objek Penelitian	36
3.4 Prosedur Penelitian	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5.1 Observasi	43
3.5.3 Angket dan Kuesioner	44
3.5.4 Validasi Ahli	44
3.6 Lembar Kepraktisan.....	46
3.7 Tes	47
3.8 Teknik Analisis Data.....	48
3.8.1 Analisis Data Observasi	48
3.8.2 Analisis Data validasi.....	49
3.8.3 Angket Kepraktisan Produk.....	53
3.8.4 Analisis Data Hasil Tes.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Tahap <i>Plant</i>	56
4.1.2 Tahap Desain	61
4.1.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan	61
4.1.2.2 Perancangan Perangkat Pembelajaran	64
4.1.2.3 Pembuatan Media Pembelajaran	65
4.1.3 Tahapan Development.....	71
4.1.4 Tahap Implementasi	78
4.2 Pembahasan	86

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	90
5.1 Simpulan	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
RIWAYAT HIDUP	92
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	46
Tabel 3.5 Kisi- Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	46
Tabel 3.6 Kisi- Kisi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	47
Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Materi	49
Tabel 3.8 Instrumen Validasi Ahli Desain	51
Tabel 3.9 Instrument Validasi Ahli Bahasa	52
Tabel 3.10 Tingkat Penilaian Skala <i>Likert</i>	52
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian.....	53
Tabel 3.12 Instrumen Angket Kepraktisan.....	53
Tabel 3.13 Tingkat Penilaian Skala <i>Likert</i>	54
Tabel 3.14 Kriteria Penilaian Skor Kepraktisan E-Modul.....	55
Tabel 3.15 Kategori Perolehan N-Gain Score.....	55
Tabel 4.1 Indikator Pengukuran Gaya Belajar Siswa	57
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Pengukuran Gaya Belajar Siswa	57
Tabel 4.3 Hasil Persentase Rekapitulasi Pengukuran Gaya Belajar Siswa	59
Tabel 4.4 Tabel Rekapitulasi Gaya Belajar Siswa.....	60
Tabel 4.5 Hasil Skor Penilaian Validasi Media	72
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	73
Tabel 4.7 Hasil Sekor Validasi Materi.....	74
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
Tabel 4.9 Hasil Skor Validasi Bahasa.....	76
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	77
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil <i>Expert Review</i>	77
Tabel 4.12 Rekapitulasi Angket Respon Siswa	80
Tabel 4.13 Hasil Skor Angket Kepraktisan.....	80

Tabel 4.14 Data Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	81
Tabel 4.15 Hasil Perolehan <i>Posttest</i>	82
Tabel 4.16 Hasil Perolehan N-Gain	84
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posstes</i>	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Borg & Gall.....	17
Gambar 2.2 Model Pengembangan 4d.....	19
Gambar 2.3 Model Pengembangan Addie.....	23
Gambar 2.4 Model Pengembangan Assure	25
Gambar 2.5 Model Pengembangan Dick And Carey	26
Gambar 2.6 Model Pengembangan Hannafin And Peck	28
Gambar 2.7 Model Pengembangan Alessi And Trollip	31
Gambar 2.8 Model Pengembangan Tessmer	33
Gambar 2.9 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Alessi Trolip	37
Gambar 4.1 Perangkat Pembelajaran.....	64
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Pengembangan Media	65
Gambar 4.3 Peneliti Membuka Kelas Bersama-sama.....	78
Gambar 4.4 Siswa Mengerjakan Kuis Yang Diberikan Peneliti	79
Gambar 4.5 Diagram Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pengajuan Judul	93
Lampiran 2 SK Pembimbing	94
Lampiran 3 SK Tugas Validator	96
Lampiran 4 SK Penelitian	97
Lampiran 5 Kartu bimbingan pembimbing 1	99
Lampiran 6 Kartu bimbingan pembimbing 2	104
Lampiran 7 SK Izin Mengikuti Seminar Hasil	108
Lampiran 8 SK Persetujuan Seminar Hasil.....	109
Lampiran 9 Bukti Jurnal Shinta 4.....	110
Lampiran 10 Modul Ajar PAI	111

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL*
PADA MATERI ASMAUL HUSNA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK SMP**

ANDERIANI (06032682327026)

**Pembimbing
Dr. Izzah, M.Pd.**

izzah@fkip.unsri.ac.id

Dr. Syarifuddin, S.Pd., MPd

syarifuddin@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul husna untuk meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *research and development* dengan Langkah kerjanya menggunakan model pengembangan Allessi & Trollip, yang terdiri dari tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kota Agung Kabupaten Lahat. Hasilnya menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dengan persentase rata-rata yaitu 88,6% yang dinilai dari tiga aspek yaitu aspek bahasa, aspek materi, dan aspek desain. Media *wordwall* juga dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata skor 82% yang didapatkan dari tahapan *one to one*, *small group*, dan *field test*. Media *wordwall* juga dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dari nilai *Ngain* sebesar 0,87 dengan kategori tinggi. Kesimpulannya adalah media ini berhasil mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 kota Agung Kabupaten Lahat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, perencanaan, desain, pengembangan, *Wordwall*

DEVELOPMENT OF WORDWALL-BASED LEARNING MEDIA ON ASMAUL HUSNA MATERIAL TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

ANDERIANI (06032682327026)

Supervisor

Dr. Izzah, M.Pd.

izzah@fkip.unsri.ac.id

Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd

syarifuddin@fkip.unsri.ac.id

Master of Educational Technology Study Program

ABSTRACT

The purpose of this study was to produce interactive learning media based on Wordwall on Asmaul Husna material to increase learning motivation for students. The method used in this study is research and development with the work steps using the Allessi & Trollip development model, which consists of the planning, design, and development stages. The subjects in this study were class VII students of SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat Regency. The results showed that the product developed by the researcher was declared very valid with an average percentage of 88.6% which was assessed from three aspects, namely language aspects, material aspects, and design aspects. Wordwall media was also declared very practical with an average score of 82% obtained from the one-to-one, small group, and field test stages. Wordwall media was also declared effective in increasing student learning motivation, this is indicated by the Ngain value of 0.87 with a high category. The conclusion is that this media has succeeded in supporting Islamic Religious Education learning at SMPN 3 Kota Agung, Lahat Regency.

Keywords: Learning Media, planning, design, development, *wordwall*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak dan peranan penting dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu peran penting teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan merupakan tantangan tersendiri dalam menciptakan inovasi-inovasi baru untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan (Angriani, 2020). Abad ke-21, juga dikenal sebagai era digital, era dimana teknologi memiliki potensi untuk mempengaruhi system Pendidikan, termasuk proses pembelajaran dalam pendidikan (Gestiardi, 2021).

Era digital ditandai dengan adanya kemajuan perkembangan teknologi yang akan terus berjalan maju seiring dengan adanya revolusi industri 4.0. yang secara berangsur-angsur mengambil alih peran yang begitu besar bagi hidup manusia (Aeni *et al.*, 2022). Salah satu peran yang dinilai membantu dalam kehidupan manusia tersebut yaitu teknologi dalam bidang pendidikan. Disamping itu, abad ke-21 ini dipisahkan oleh perubahan yang cepat, terutama dalam inovasi. Kemajuan-kemajuan yang terjadi mengarah pada kemajuan-kemajuan yang inovatif. Dari berbagai bagian kehidupan, sangat mungkin perspektif yang paling persuasif adalah pendidikan (Sinaga & Soesanto, 2022).

Pendidikan menjadi peran penting yang dilaksanakan oleh manusia sebab pendidikan sebagai kebutuhan dasar manusia untuk mendapatkan ilmu, pendidikan juga dilakukan secara kompleks di mana kegiatan tersebut saling berkaitan erat dengan yang lainnya. Para pendidik dituntut agar bisa menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik yaitu membuat metode pembelajaran yang menyenangkan melalui metode bermain sambil belajar agar anak dapat lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran karena bermain sambil belajar memiliki keutamaan untuk mengasah kemampuan perkembangan dan keterampilan peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator dan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Realitas pembelajaran di bidang ini adalah pemahaman terhadap

teknologi masih rendah dan pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional.

Pendidik sebagai pelaksana dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dapat memajukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif serta dapat bermanfaat dengan menyusul adanya perkembangan zaman supaya peserta didik dapat lebih tertarik dan terpacu untuk ikut serta dalam pembelajaran dan dapat dengan mudah menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik (Saputra, 2022). Proses dari pendidikan ini tidak hanya membentuk wawasan serta memberikan kemampuan tertentu tetapi juga membingkai dan menciptakan sikap baik sehingga anak-anak bertindak sesuai norma-norma yang terdapat pada masyarakat (Dwiana *et al.*, 2021). Peserta didik harus mencapai prinsip-prinsip yang dipisahkan menjadi unsur-unsur sikap, pengetahuan, dan juga penelitian di pendidikan dasar dan menengah dalam mengatasi permasalahan pendidikan (Amrizal M *et al.*, 2022).

Dalam mengatasi permasalahan tersebut dibuat media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi game interaktif *wordwall* yang dapat memiliki tujuan yaitu sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan keefektifan kualitas belajar peserta didik, melalui media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang asmaul husna serta dapat meningkatkan akhlak terpuji peserta didik, oleh karena itu pentingnya media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu unsur dalam kegiatan belajar mengajar yang berperan penting dalam tercapainya proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Olisna *et al.*, 2022). Media pembelajaran adalah satu aspek yang dapat berpengaruh dalam aktivitas kegiatan pembelajaran (Habibi *et al.*, 2023). Pendapat lain juga mengatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik memegang peran penting oleh sebab itu, adanya hasil belajar yang diterima peserta didik. seorang guru dapat mengetahui dan paham mengenai perkembangan dan pengetahuan kognitif yang telah dimiliki oleh peserta didik dalam suatu usaha untuk mencapai tujuan dari pembelajaran melalui proses belajar yang akan datang (Wibowo *et al.*, 2021).

Media mempunyai peranan penting dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk menarik daya tarik peserta didik sehingga dalam

pembelajaran peserta didik bisa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Suhailah, *et al.*, 2021). Sependapat dengan Hamalik (2020) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran bisa meningkatkan ketertarikan dan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat memiliki potensi untuk menarik minat peserta didik untuk belajar, serta membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga, dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta dari rangsangan yang dihasilkan oleh media pembelajaran dapat membuat peserta didik berpikir secara aktif dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai tentunya berpengaruh dalam perkembangan hasil belajar peserta didik. Seirama dengan pendapat Arsyad (2020) menyatakan bahwasanya adanya penggunaan media pembelajaran merupakan segala upaya dalam meningkatkan proses kegiatan belajar peserta didik agar menghasilkan suatu proses belajar yang didapat peserta didik dapat jauh lebih baik dari sebelumnya. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran untuk dapat menyalurkan sebuah pesan (bahan ajar pembelajaran). Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai komunikasi juga tidak bisa berlangsung secara optimal” (Daryanto, 2023).

Pengoptimalan media pembelajaran menjadi salah satu bagian dalam keberhasilan pembelajaran yang utama dikarenakan sebagai perancah dalam menyampaikan pokok materi. Pemanfaatan adanya media dalam pembelajaran memberikan dampak positif dan manfaat yang luar biasa dalam bekerja dengan proses pembelajaran siswa (Harsiwi & Arini, 2020). Sehingga memudahkan anggapan bahwa digunakan sebagai instrumen untuk membantu siswa dalam belajar (Oktariyanti *et al.*, 2021).

Metode pembelajaran yang menarik dapat menciptakan perhatian terutama pada peserta didik, maka untuk mengatasi sebuah permasalahan tersebut, didapatkan beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran yang dapat dilakukan, salah satunya melalui *game* interaktif *wordwall*. Game interaktif *Wordwall* merupakan aplikasi edukatif menggunakan

jaringan internet yang dapat diakses melalui website resmi yang dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar dan alat penilaian yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021).

Harapan dibuatnya media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*, dapat menarik dan dapat dinikmati oleh peserta didik terhadap proses pembelajaran yang lebih terbuka dan dapat dilakukan dengan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan peserta didik akan menjadi lebih baik. Hal tersebut menjadikan pemilihan game *wordwall* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di kelas (Purnamasari *et al.*, 2022). Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran (Aryani *et al.*, 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas maka pengembangan penting untuk dilakukan. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul husna untuk meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal, masih menggunakan media pembelajaran konvensional.
3. Pendidik masih banyak yang gagap menggunakan teknologi
4. Media pembelajaran yang digunakan guru masih belum terpusat ke peserta didik

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas VII

SMP Negeri 3 Kota Agung Lahat?

2. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kota Agung Lahat?
3. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kota Agung Lahat?
4. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kota Agung Lahat?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kota Agung Lahat?
- 2) Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kota Agung Lahat?
- 3) Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kota Agung Lahat?
- 4) Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kota Agung Lahat?

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan di atas maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan bagi peneliti, pendidik, dan menjadi bahan referensi dalam pengembangan media

interaktif berbasis *wordwall*. Selain itu, dapat mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis yang dapat diambil oleh beberapa pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan Agama
2. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat membantu sekolah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Okta Nadia, D. (n.d.). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Husein, A., Waspodo, M., Arief, Z. A., Ibn, U., & Bogor, K. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Vol. 10, Issue 2). <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>
- Nugrahani, R., Rupa, J. S., & Unnes, F. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. In *PENS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Ode Nurmala, W., & Joko Mane, L. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. *Open Acces*, 1(2). <https://doi.org/10.35326/syattar.v1i2.1188>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Marpanaji, E. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK Di Bidang Keahlian Karawitan*. 6(2), 173–183. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv>
- Putri Elysia, A., Ariyani, V., Lia Ayu Fatmawati, C., Dwi Yuswanti, I., Elan Fadilah, R., Ketut Mahardika, I., & Firdha Yusmar, dan. (n.d.-a). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Ipa*.
- Putri Elysia, A., Ariyani, V., Lia Ayu Fatmawati, C., Dwi Yuswanti, I., Elan Fadilah, R., Ketut Mahardika, I., & Firdha Yusmar, dan. (n.d.-b). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Ipa*.

- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49.
- Zannah, M., & Hanifah, N. (n.d.). *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Isrok'atun*. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1>