

PENGEMBANGAN MEDIA ASESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI SIFAT ALLAH SWT TERHADAP MINAT SISWA KELAS VII MTS TERPADU BERKAH PALANGKA RAYA

Anhu Raja *

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Rajaanhu22@gmail.com

Gunanti

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
gunantig7@gmail.com

Lijar Pastilah

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
lijar.pastilah10@gmail.com

Abstract

This research aims to develop Wordwall-based learning assessment media on the nature of Allah SWT in class VII at MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Using the "Research and Development" (R&D) method, this research involves validation by material and media experts, which shows results that are worthy of being tested. Product trials show that this media can increase students' interest and motivation in the learning process. The research results show that 81% of students feel more enthusiastic when using this media, while 76% of teaching staff support its implementation. Wordwall-based assessment media not only helps understanding the material, but also creates a more interactive and interesting learning atmosphere, so that it can overcome limited infrastructure and policies in schools.

Keywords: Learning Assesment, Wordwall, Student Interest

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media asesmen pembelajaran berbasis Wordwall pada materi sifat Allah SWT di kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Dengan menggunakan metode "Research and Development" (R&D), penelitian ini melibatkan validasi oleh ahli materi dan media, yang menunjukkan hasil yang layak untuk diuji cobakan. Uji coba produk menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 81% peserta didik merasa lebih bersemangat saat menggunakan media ini, sementara 76% tenaga pendidik mendukung terhadap implementasinya. Media asesmen berbasis Wordwall tidak hanya membantu pemahaman materi, akan tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat mengatasi keterbatasan sarana prasarana dan kebijakan di sekolah.

Kata Kunci: Asesmen Pembelajaran, Wordwall, Minat Siswa

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini mempengaruhi juga perkembangan teknologi di Indonesia. Berkembangnya teknologi pada saat ini sangat memacu suatu cara baru atau langkah-langkah baru dalam kehidupan. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat

memungkinkan penerapan cara-cara baru yang dapat dijadikan langkah awal sebagai peningkatan produktivitas yang lebih efektif dan efisien, (Mandasari et al. 2020) termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan. Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan.(Andari, 2020)

Pada dasarnya pendidikan pasti akan mengikuti perkembangan zaman dengan seiring waktu, di era society 5.0 pastinya banyak sekali perubahan-perubahan yang bersangkutan dengan penggunaan teknologi, dengan adanya teknologi tersebut dapat digunakan sebagai penunjang dalam menciptakan dunia pendidikan yang lebih menarik dan menyenangkan, untuk menciptakan dunia pendidikan yang lebih menarik dan menyenangkan tersebut pastinya juga membutuhkan kurikulum.

Kurikulum dan pendidikan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena keduanya saling berkaitan, kurikulum adalah sebagai pengaturan mengenai bahan ajar dan isi untuk mencapai tujuan dalam pendidikan tersebut. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.(Rahmawati et al., 2022)

Kurikulum sebagai pengaturan dalam pendidikan memberikan gambaran pada guru dalam penerapan pembelajaran di kelas. Kurikulum adalah sebagai acuan para pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, sebagaimana yang sudah di jelaskan oleh Dimayanti dan Mujiono mendefinisikan pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap.(Mamonto et al., 2021). Untuk membelajarkan siswa mengenai perihal tersebut pastinya seorang guru harus memberikan pemahaman yang mendalam bagi siswa dengan cara yang berbeda-beda agar siswa tidak merasa bosan ataupun jenuh, oleh karena itu guru harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk menunjang pembelajaran di kelas, salah satu contohnya adalah penggunaan media yang berbeda-beda pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran adalah fasilitas penunjang pada saat pembelajaran, sebagaimana yang dijelaskan oleh Heinich, (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung maksud belajar antara sumber dan penerima. (Angely Noviana Ramadani et al., 2023). Selain itu dijelaskan juga oleh Daryanto (2010) beliau mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar.(Ani Daniyati et al., 2023). Berdasarkan penjelasan tersebut dengan adanya media pembelajaran bertujuan agar dapat memberikan fasilitas pendukung pada saat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa. Penggunaan media pembelajaran selain sebagai fasilitas pendukung pada saat proses belajar mengajar berlangsung juga dapat digunakan sebagai bahan untuk asesmen pembelajaran.

Asesmen pembelajaran menurut Johnson mendefinisikan assesmen sebagai proses untuk menemukan sejumlah deskripsi tingkat karakteristik tertentu yang dimiliki individu.(Juhairiyah, 2017). Selain itu dijelaskan juga oleh Permendikbud: Penilaian pendidikan sebagai proses

pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah.(Mustopa et al., 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa asesmen merupakan sebuah proses kegiatan untuk menganalisis dan juga menafsirkan dari hasil belajar peserta didik. Asesmen pembelajaran memberikan gambaran guru untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut, untuk itu asesmen pembelajaran sering kali diberikan dengan cara memberi lembar kerja saja, padahal asesmen pembelajaran bisa diberikan kepada siswa dengan cara yang lebih kreatif dan juga menyenangkan, hal ini dapat memotivasi siswa agar lebih tertantang dan tidak monoton. Berdasarkan hal tersebut peneliti berminat untuk melakukan kunjungan di salah satu sekolah di kota Palangka Raya yaitu MTs Terpadu Berkah Palangka Raya.

MTs Terpadu Berkah Palangka Raya terletak di jalan G. Obos Induk Km. 5,5 No.517, kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya di kota Palangka Raya yang berdiri pada tahun 2020 sekolah ini memiliki visi untuk membentuk peserta didik agar bertakwa, terampil. Berakhlak mulia dan unggul dalam prestasi yang mampu mengaktualisasikannya dalam kehidupan mereka. Sekolah ini menggunakan kurikulum merdeka yang mana kurikulum ini memberikan kebebasan guru dalam mengajar dan bertujuan agar peserta didik dapat menguatkan kompetensi dan mendalami konsep belajarnya. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru di sekolah tersebut, masalah yang dihadapi pada saat asesmen pembelajaran adalah penggunaan media yang kurang beragam, yang disebabkan kurang pemahamnya guru tersebut dalam penggunaan berbagai macam media yang berhubungan dengan perkembangan teknologi saat ini, pada saat asesmen pembelajaran guru tersebut hanya berpatok pada penggunaan lembar kerja.

Hasilnya dari media asesmen pembelajaran yang monoton begitu saja, tidak ada gambar, tidak ada nya warna-warna dan suara-suara, banyak siswa yang kurang berminat pada saat asesmen pembelajaran, dengan situasi tersebut guru termotivasi untuk menggunakan media yang lebih beragam dengan penggunaan teknologi yang berkembang saat ini. Salah satu yang dapat digunakan oleh guru adalah pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini, seperti penggunaan aplikasi wordwall

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media asesmen pembelajaran atau kumpulan tes yang dapat disajikan dengan penggunaan perangkat elektronik seperti handphone atau ditayangkan pada LCD proyektor, wordwall berisikan audio, gambar dan teks yang menarik, hal ini merupakan peluang guru dalam mengembangkan jenis soal dan proses penilaian terhadap siswa berbasis teknologi yaitu penggunaan wordwall.(Budiarti et al., 2023). Berdasarkan hal demikian dalam penelitian ini Aplikasi Wordwall digunakan sebagai media asesmen pembelajaran mengenai materi sifat wajib, mustahil dan jaiz bagi Allah SWT di kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya, dengan penggunaan Aplikasi Wordwall dirancang ke dalam sebuah cara yaitu ketika siswa di sebut namanya mereka akan diberikan nomor yang acak dan mereka membuka sebuah boks sesuai dengan nomor yang didapat dan di dalamnya berisi sebuah soal pilihan ganda yang akan mereka jawab, dengan adanya hal tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam hal menjawab

soal-soal berikutnya yang membuat mereka lebih penasaran dengan soal apa yang ada di box berikutnya. Berdasarkan hal di atas pada penelitian terdahulu juga memberikan media asesmen pembelajaran dengan pemanfaatan Aplikasi wordwall

Penelitian terdahulu tentang pengembangan asesmen pembelajaran berbasis wordwall menunjukkan bahwa hasilnya sangat efektif dalam uji keefektifan kepada siswa. Diantaranya pada penelitian terdahulu ialah penelitian yang dilakukan oleh Nur Talita Wahidah, I Ketut Suastika dan Nyamik Rahayu Sesanti (2024) pada judul penelitian “Pengembangan Asesmen Pembelajaran Menggunakan Website Wordwall Pada Materi Geometri di Sekolah Dasar” dalam penelitiannya dinyatakan bahwa pada saat menguji kelayakan dalam penggunaan Wordwall ketika asesmen pembelajaran diantaranya oleh para ahli materi, ahli bahasa dan ahli media analisis hasil kelayakan validasi oleh ahli materi sebesar 92% masuk dalam kategori “sangat layak”, validasi oleh ahli media sebesar 93% masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan validasi oleh ahli bahasa sebesar 75% masuk dalam kategori “Layak” kemudian pada saat uji keefektifan dengan mengacu pada nilai dari siswa saat mengerjakan tes yaitu sudah lebih dari batas KKM sehingga nilai dari rata-rata adalah 85% hal ini masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.(Pendidikan, 2024)

Selain itu, penelitian selanjutnya yang diteliti oleh Anisah Fitri, Muhammad Saleh, Ali Rahman, Hamdanah dan Usman (2024) pada penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar”, hasil penelitiannya menyatakan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik tersebut. (Anisah Fitri. 2024).

Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti pada sebuah sekolah Mts Terpadu Berkah Palangka Raya dalam penggunaan Wordwall sebagai media asesmen pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi sifat wajib, mustahil dan jaiz bagi Allah SWT di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan berdasarkan hal tersebut maka peneliti menggunakan metode “*Research and Development*” (R&D), metode “*Research and Development*” sebagaimana yang diterangkan oleh Sugiono bahwa metode penelitian dan pengembangan atau pada bahasa Inggrisnya yaitu “*Research and Development*” ialah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan diuji cobakan produk tersebut apakah pada saat penggunaannya memiliki keefektifan. (M. Kamal., 2020).

Dalam penelitian ini subjek yang peneliti gunakan adalah siswa siswi dari kelas VII, bertepatan di sekolah MTs Terpadu Berkah Palangka Raya, selanjutnya data yang dikumpulkan yaitu melalui angket uji coba yang diberikan kepada siswa siswi di kelas tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan juga menghasilkan berupa sebuah produk media untuk asesmen pembelajaran berbasis Wordwall pada mata pelajaran akidah akhlak dengan materi sifat wajib, mutahil dan jaiz bagi Allah SWT di kelas VII.

Pada langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan tahapan ADDIE, yang mana pada media asesmen pembelajaran Akidah Akhlak dikembangkan dengan menggunakan lima

tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi), hal ini sesuai dengan tahapan-tahapan dari tahapan ADDIE.

a. Tahap *Analysis*

Pada tahap pertama yaitu *Analysis* peneliti melakukan observasi pada sebuah sekolah yaitu MTs Terpadu Berkah Palangka Raya untuk melihat atau memahami permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi terkait dengan penggunaan media terhadap salah seorang guru yaitu KN, guru tersebut merupakan guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti, ditemukan bahwa ada salah satu permasalahan yang dihadapi guru yaitu keterbatasan guru tersebut dalam penggunaan media untuk asesmen pembelajaran, oleh karena itu sebagai respon maka peneliti menyusun rencana dalam pengembangan media asesmen pembelajaran berbasis Wordwall. Elemen ini dipilih dikarenakan Wordwall merupakan sebuah Aplikasi yang sangat menarik, di dalamnya berisi banyaknya variasi untuk membuat media asesmen pembelajaran, adanya tampilan game yang bervariasi dan dapat dipilih salah satunya, di dalamnya berisi gambar, warna dan suara yang dapat menambah ketertarikan siswa.

b. Tahap *Design*

Pada tahap design yang peneliti lakukan agar menarik minat siswa pada asesmen pembelajaran yang dimana banyak sekali media yang dapat digunakan untuk penerapan asesmen berbasis interaksi quiz, namun peneliti mengambil media berbasis Wordwall yang akan digunakan sebagai media untuk asesmen pembelajaran di kelas.

Media asesmen yang akan dirancang berbasis Wordwall diakses melalui website wordwall didalamnya banyak sekali game yang dapat dipilih untuk penilaian, namun yang peneliti rancang disini yakni quiz menggunakan open the box yang mana didalamnya terdiri 40 soal pilihan ganda dan terdapat juga suara sebagai respon saat para siswa menjawab quiz dengan benar maupun salah serta tampilannya dibuat semenarik mungkin, sebelumnya para peneliti sudah membuat asesmen berupa soal yang siap dimasukan dalam games open the box tersebut secara manual, selain itu dalam menjawab siswa diberi waktu yang sudah ditentukan agar berjalan secara efektif.

Sebelum menjawab quiz siswa dipanggil berdasarkan nomor urut absen, kemudian untuk menentukan soal yang akan didapat oleh siswa dikombinasikan melalui spin roda putar yang mana didalamnya sudah terdapat nomor soal 1-40 secara acak, peneliti membuat spin roda putar juga melalui website wordwall.

c. Tahap *Development*

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media asesmen pembelajaran berbasis Wordwall, media asesmen pembelajaran yang didalamnya membahas tentang materi kelas VII Bab II pada sifat wajib, mustahil dan jaiz bagi Allah SWT yang dikembangkan dalam bentuk soal pilihan ganda yang sudah sesuai dengan CP (capaian

pembelajaran), TP (tujuan pembelajaran), KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah dicantumkan pada website Wordwall.

Sebelum uji coba produk peneliti memilih validator untuk melakukan uji validasi ahli materi dan ahli media, yaitu dengan dosen Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Palangka Raya, untuk mengetahui kesesuaian antara materi pembelajaran dengan Media yang telah dikembangkan, kemudian peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya.

d. Tahap *Implementation*

Dalam tahap *implementation* peneliti melakukan uji coba penggunaan media asesmen berbasis Wordwall pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi sifat wajib, mustahil dan jaiz bagi Allah SWT di kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Media asesmen dengan Wordwall ini diuji cobakan pada saat akhir jam mata pelajaran dengan menampilkannya melalui Proyektor di depan kelas, pada tahap uji coba ini respon siswa terhadap media asesmen yang digunakan sangat antusias.

e. Tahap *evaluation*

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk menilai apakah media asesmen tersebut dapat meningkatkan minat siswa dengan menyebarkan angket pada seluruh siswa kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya, berdasarkan dari hasil yang didapat menunjukkan bahwa adanya respon positif yang siswa dalam penggunaan media asesmen pembelajaran. Dalam hal ini maka menunjukkan bahwa media asesmen pembelajaran berbasis wordwall tersebut dapat menarik minat siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Media

Pada saat validasi oleh Bapak SR beliau adalah selaku dosen ahli media dengan persentase sebesar 82% serta sedikit saran yang menyatakan bahwa adanya penambahan variasi menu dan tampilan pada pengembangan media asesmen berbasis Wordwall dan tidak adanya revisi pada saat validasi media asesmen pembelajaran yang akan digunakan. Berdasarkan hal tersebut maka jika dilihat dari tabel kelayakan produk yang dikembangkan tersebut masuk ke dalam kategori “Baik”, maka dapat diartikan bahwa media asesmen berbasis Wordwall tersebut layak digunakan pada saat asesmen pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh Bapak AD diperoleh dengan nilai persentase sebesar 83% dengan dua kali revisi dan saran yang diberikan yang menyatakan adanya penambahan tujuan pembelajaran dan pengembangan materi pembelajaran yang lebih lengkap lagi. Berdasarkan hal tersebut maka jika dilihat dari tabel kelayakan materi yang dikembangkan tersebut masuk dalam kategori “Baik”,

maka dapat diartikan materi tersebut layak digunakan pada saat pengaplikasian media asesmen pembelajaran.

2. Uji Coba Produk

Dalam artikel ini, uji coba media asesmen pembelajaran berbasis Wordwall menggunakan salah satu games yang terdapat didalamnya yakni *open the box* serta dikombinasikan dengan spin roda putar dan dipaparkan dengan tertib berdasarkan strategi yang telah diambil oleh peneliti agar berjalan secara efektif.



Gambar 1. 1 Spin Roda Putar



Gambar 1. 2 Media Asesmen Wordwall

Sebelum masuk pada tahap asesmen dimulai dengan salam pembuka, lalu dilanjutkan menanyakan kabar para siswa serta memeriksa presensi para siswa dengan menanyakan siapa saja yang tidak hadir, dari jumlah murid 35 orang yang tidak hadir hanya 2 orang. Langkah tersebut digunakan untuk memastikan para siswa siap mengikuti uji coba media asesmen nantinya, serta untuk mendekatkan diri pada siswa agar tidak tegang dan

juga agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan juga mengingatkan sedikit kepada siswa tentang materi sifat wajib, mustahi, dan jaiz bagi Allah serta pembagiannya hal tersebut dilakukan agar siswa lebih siap lagi dan juga tidak merasa tegang dan kaku pada saat akan menjawab pertanyaan yang ada di quiz Wordwall guna memberikan gambaran apa saja yang akan dibahas dalam interaksi quiz.

Masuk pada tahap asesmen menggunakan media pembelajaran berbasis Wordwall pada quiz *open the box* dikarenakan dari kebijakan sekolah para siswa tidak boleh membawa smartpone, peneliti mengimplementasikan assesmen dengan ditampilkan melalui proyektor, sebelumnya dijelaskan dulu aturan dalam permainan games tersebut agar berjalan efektif sehingga masing-masing siswa mendapatkan 1 butir soal pilihan ganda yang akan dijawabnya di depan. Para siswa dipanggil satu-persatu berdasarkan urutan dari buku presensi selanjutnya spin roda putar untuk menentukan salah satu soal nomor berapa yang akan dijawab oleh siswa terdiri dari 40 soal pilihan ganda, langkah berikutnya siswa memainkan quiz *open the box* berdasarkan nomor yang telah didapat, saat quiz dibuka didalamnya terdapat soal tentang materi sifat wajib, mustahi, dan jaiz bagi Allah. Agar suasana lebih asik peneliti merancang *open the box* ini dengan tampilan yang menarik berupa animasi awan serta ditambahkan suara yang merespon berdasarkan jawaban siswa, para siswa diberikan waktu saat menjawab quiz tersebut sekitar 30 detik agar berjalan dengan efektif sehingga tidak membuang banyak waktu yang akan membuat mereka cepat bosan. Sampai semua siswa selesai menjawab masing-masing quiz, siswa yang lain diminta untuk memberikan pengakuan positif berupa tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi terhadap semuanya yang telah menjalankan games tersebut dengan baik. Setelah uji coba media selesai, sebagai bentuk apresiasi dari peneliti seluruh peserta didik diberikan penghargaan kecil atas antusias mereka dalam menjawab quiz.

3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Quiz Wordwall

Penerapan media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall didalam kelas terbukti membantu serta meningkatkan keterlibatan dan interaksi terhadap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Akidah akhlak pada materi sifat wajib, jaiz, dan mustahil Allah SWT di MTs Terpadu berkah Palangka Raya. Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti dilapangan menunjukkan bahwa 68% tenaga pendidik khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak jarang menggunakan media pembelajaran berbasis quiz wordwall ketika melakukan kegiatan pembelajaran dikarenakan keterbatasan sarana prasarana dan kebijakan dari sekolah. Media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall menjadi salah satu solusi yang muncul akan keterbatasan sarana prasarana dan kebijakan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Selain itu, tenaga pendidik 76% mendukung media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall sehingga menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII B MTs Terpadu Berkah Palangka Raya

mendapatkan respon yang positif dari peserta didik, Berdasarkan data yang diperoleh peneliti bahwa 81% peserta didik merasa lebih bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran menggunakan media tersebut, sementara itu 19% Peserta didik merasa sebaliknya. Ini menunjukkan bahwa media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall tidak hanya mendukung pemahaman materi akan tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi berasal dari kata "motif" yang berarti sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak atau dirasakan. (Mayasari et al., 2021) Sedangkan bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar akan memberikan hasil belajar yang rendah. Oemar Hamalik mengatakan: Motivasi penting dan sangat menentukan dalam kegiatan belajar. (Restituta A. Wona, 2023)

Media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall juga menarik minat peserta didik dalam mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran, sebanyak 75% peserta didik tidak merasa bosan karena menggunakan media asesmen pembelajaran yang menarik, sementara itu 25% peserta didik merasakan dampak sebaliknya. Data ini menunjukkan bahwa media asesmen pembelajaran berbasis kuis wordwall bisa mengurangi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Sumarno, minat belajar dapat timbul pada diri sendiri atau dorongan dari orang lain. Dalam dunia pendidikan, minat sangat penting dalam dalam proses pembelajaran. Karena minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. (Khalijah et al., 2023)

Minat juga diartikan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut akan semakin besar minat. Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Pasaribu dan Simanjutak secara psikologis minat dibagi menjadi dua macam, yaitu:

- a. Minat disposisional (arahannya minat yang berdasarkan pada pembawaan atau disposisi dan menjadi ciri sikap hidup seseorang).
- b. Minat aktual yaitu yang berlaku pada suatu saat dan minat tersebut merupakan dasar dari proses belajar. (Khalijah et al., 2023)

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 82% peserta didik merasa pembelajaran lebih efektif dalam upaya menilai pemahaman mereka terhadap materi

ketika menggunakan media ini, sementara itu 18% peserta didik merasa sebaliknya. Ini menunjukkan bahwa media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall efektif dalam menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah pelajari dalam proses belajar.

Dari defenisi belajar dan pembelajaran serta efektif, maka hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan prilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.(Fakhrurrazi, 2018). Menurut M. Sobry Sutikno (2007:57) Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang efektif adalah pengajaran yang mampu melahirkan proses belajar yang berkualitas, yaitu proses belajar yang melibatkan partisipasi dan penghayatan peserta didik secara intensif.(Junaedi Ifan, 2019).

Secara keseluruhan penilaian peserta didik terhadap penggunaan media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall berdasarkan data yang didapat oleh peneliti dalam proses pembelajaran, sebanyak 82% peserta didik merasa lebih baik ketika menggunakan media asesmen pembelajaran berbasis kuis wordwall, akan tetapi 18% peserta didik merasakan dampak sebaliknya. Data ini menunjukkan bahwa media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall lebih baik digunakan saat proses belajar peserta didik.

Sebagaimana halnya ditegaskan dengan pengisian angket terhadap peserta didik yang mempelajari mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII B MTs terpadu Berkah Palangka Raya, bahwasanya media asesmen pembelajaran berbasis kuis wordwall memiliki peran yang penting dan bermakna guna mendukung pemahaman peserta didik dalam materi sifat wajib, jaiz, mustahil bagi Allah SWT. Penerapan media asesmen pembelajaran berbasis quiz wordwall tidak hanya memfasilitasi peserta didik untuk belajar tetapi juga membuat mereka lebih aktif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media ini dianggap berhasil untuk mengatasi keterbatasan sarana prasarana dan kebijakan sekolah dalam waktu pembelajaran.

Kesimpulan

Kesimpulan secara menyeluruh dari artikel ini adalah bahwa penggunaan media asesmen pembelajaran berbasis Wordwall di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya telah membuktikan beberapa dampak positif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Media ini menawarkan pendekatan yang lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional yang monoton, dengan memanfaatkan berbagai variasi teknologi seperti elemen audio,

gambar, dan teks yang interaktif. Hasil validasi dari para ahli membuktikan bahwa media ini layak digunakan, dengan persentase validasi yang tinggi dari ahli materi dan media. Uji coba yang dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik tidak merasa bosan serta aktif dalam pembelajaran, akan tetapi mereka juga lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Meskipun ada sebagian kecil peserta didik yang merasakan dampak negatif, mayoritas peserta didik merasakan manfaat dari penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan media asesmen berbasis Wordwall dapat menjadi solusi efektif yang muncul untuk mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan di era digital saat ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran dan penggunaan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Budiarti, B., Rizal, S. U., & Syabrina, M. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Tematik Kelas 4. *Borneo Journal of Primary Education*, 3(1), 127–138.
- Fakhrurrazi. (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF Oleh : Fakhrurrazi * ABSTRAK. *At-Tafkir*, XI(1), 85–99.
- Fitri, A. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Juhairiyah. (2017). Assesmen Konten Isi Bidang Studi. *Jurnal Pedagogik*, 4(1), 62–80.
- Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar*, VOL. 3 NO.(2), 19–25.
- Kamal, M. (2020). Research and Development (R&D) tadribat/drill madrasah aliyah class x teaching materials arabic language. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 4(1), 10–18.
- Khalijah, W. N., Jannah, M., Rehan, H. Z., Yohana, Y., & Yohani, Y. (2023). Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 267–278. <https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v2i2.97>
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekok Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 37–55.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tabsimia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mustopa, A., Jasim, J., Basri, H., & Barlian, U. C. (2021). Analisis Standar Penilaian Pendidikan.

- Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 24–29. <https://doi.org/10.33751/jmp.v9i1.3364>
- Pendidikan, J. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(3), 454–474.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Davuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Restituta A.Wona. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Fase B Mengembangkan Kemampuan Diriku Secara Mandiri Melalui PBL Pada PAK di SDN 20 Tekudak Tahun Ajaran 2023 / 2024. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 4(2), 1156–1170. <https://doi.org/10.55606/semnasp.v4i2.1357>