

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME MAZE CHASE WORDWALL MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MATERI
ANAK SHALIH DI SDN 39 PATTONGKO
KABUPATEN SINJAI**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

RISDAYANTI
2002010089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME MAZE CHASE WORDWALL MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MATERI
ANAK SHALIH DI SDN 39 PATTONGKO
KABUPATEN SINJAI**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Diajukan oleh

RISDAYANTI

2002010089

Pembimbing:

1. **Dr. H. Hasbi, M.Ag.**
2. **Ervy Rahmadani, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risdayanti
NIM : 2002010089
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya saya sendiri bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 15 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Risdayanti

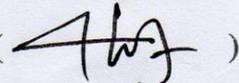
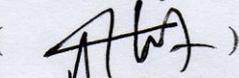
2002010089

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Maze Chase Wordwall* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Materi Anak Shalih di SD Negeri 39 Pattongko Kabupaten Sinjai yang ditulis oleh Risdayani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010089, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 14 Februari 2025 M bertepatan dengan 15 Sya'ban 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 25 Februari 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|------------------------------------|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Asgar Marzuki, S.Pd.I., M.Pd.I. | Penguji II | () |
| 4. Dr. H. Hasbi, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ وَسَلَّمَ تَسْلِيمًا كَثِيرًا. أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Game Maze Chase WordWall* pada Materi Anak Shalih di SDN 39 Pattonoko” setelah melalui proses yang panjang.

Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad ﷺ kepada para keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor II Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., dan Wakil Rektor III Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI., yang telah membina dan

mengembangkan perguruan tinggi, tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan, dan menjadi fakultas yang terbaik.

2. Prof. Dr. Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Wakil Dekan I Hj. Nursaeni S.Ag., Wakil Dekan II Alia Lestari, S.Si., M.Si., dan Wakil Dekan III Dr. Taqwa, M.Pd.I.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palopo dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta staf yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. St. Marwiyah, M.Ag. selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Dr. H. Hasbi, M.Ag. dan Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I dan II, yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan, masukan, serta motivasi dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
7. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta para Staf perpustakaan yang banyak membantu dan memfasilitasi peneliti dalam mengumpulkan literatur berkaitan dengan pembahasan skripsi.
8. Amiruddin, S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam beserta Guru-Guru dan Staf yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian.
9. Para peserta didik kelas 4 SDN 39 Pattongko yang telah bekerja sama dengan

peneliti dalam proses penyelesaian penelitian ini.

10. Terkhusus kepada orang tuaku tercinta Ayahanda Aris dan Ibunda Kira, yang telah mengasuh dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta adik-adikku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Semoga Allah ‘Azza wa Jalla mengumpulkan kita semua dalam surga firdaus-Nya kelak.
11. Seluruh teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020, yang selama ini membantu, saling memberikan dukungan, dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini. Semoga bernilai kebaikan di sisi Allah Subhanahu wa Ta’ala.

Palopo, 10 Januari 2024

Risdayanti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye
ص	Šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di

			bawah)
ظ	Za	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ها	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آ	<i>Fathah</i>	a	a
إ	<i>Kasrah</i>	i	i
أ	<i>Dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آي	<i>Fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
أو	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هُوْلًا : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
آ... آ... آ...	<i>Fathah dan alif atau yā''</i>	ā	a dan garis di atas
إي	<i>Kasrah dan yā''</i>	ī	i dan garis di atas
أو	<i>Dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتًا : *māṭa*

قِيلًا : *qīḷa*

رَمِي : *ramī*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk tā marbūtah ada dua yaitu tā marbūtah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan tā marbūtah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā marbūtah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā marbūtah itu ditransliterasikan dengan ha [h].

روضة الاطفال : rauḍah al- aṭfāl

المدينة الفاضلة : al- madīnah al- fāḍilah

الحكمة : al- ḥikmah

5. Syaddah (tasydīd)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambungkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambungkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجِينَا : najjainā

الْحَقَّ : al- ḥaqq

نَعْم : nu'ima

عَدْوٌ : 'aduwwun

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*يَ*), maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

علي : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عربي : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*, kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشمس : *al- syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزلزلة : *al- zalzalah* (bukan *az- zalzalah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلاد : *al- bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تأمرون : *ta’murūna*

النوع : *al- nau’*

شيء : *syai’un*

أمرت : *umirtu*

8. Penulisan kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah, atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al- Qur’ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al- Arba’in al- Nawāwī

Rīsālah fi ri’āyahal-Maslahah.

9. Lafz al-jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دين الله : *dīnullah*

بِالله : *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafaz aljalālah*. Ditranslitesai dengan huruf [t].

Contoh:

هم في رحمةالله : *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all cops*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihī al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi, contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid

Muḥammad (bukan: Rusyid, Abu al-Walid Muḥammad Ibnu).

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan, Zaīd, Naṣr

Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *Subhanahu wa ta'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

QS..../:...: = QS Al-'Alaq/96:1-5 atau QS Az-Zariyat/51:56

IAIN = Institut Agama Islam Negeri

SDN = Sekolah Dasar Negeri

R&D = *Research and Development*

4D = *Define, Design, Development, Dissemination*

PAI = Pendidikan Agama Islam

IoT = *Internet of Thing*

IoE = *Internet of Everything*

TIK = Teknologi Informasi dan Komunikasi

IMTAQ = Iman dan Takwa

IPTEK = Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
ABSTRACT	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Penelitian yang Relevan.....	13
B. Landasan Teori.....	16
1. Media Pembelajaran PAI	16
2. <i>Game</i>	21
3. <i>Word Wall</i>	24
4. <i>Game Maze Chase</i>	28
5. Anak Shalih dalam Islam	30
C. Kerangka Pikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	38
D. Prosedur Penelitian/Pengembangan	39
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan.....	75

BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Q.S Al-Furqan/25:74.....	30
Q.S Maryam/19:14.....	31
Q.S Ibrahim/14:41.....	34
Q.S Al Baqarah/2:201	35

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	15
Tabel 3.1 Instrumen Validasi Media.....	44
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Materi	45
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Bahasa.....	46
Tabel 3.4 Uji Praktikalitas.....	47
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi.....	49
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	50
Tabel 4.1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 39 Pattongko	52
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik SDN 39 Pattongko.....	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	72
Tabel 4.6 Uji Praktikalitas Guru Pendidikan Agama Islam	73
Tabel 4.7 Uji Praktikalitas Peserta Didik Kelas IV	74

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Jenis <i>Word Wall</i>	27
Gambar 2.2 <i>Game Maze Chase</i>	29
Gambar 2.3 Kerangka Pikir.....	37
Gambar 4.1 Diagram hasil analisis angket kebutuhan peserta didik	56
Gambar 4.2 Desain Labirin <i>Game Maze Chase</i>	63
Gambar 4.3 Pembuatan Akun <i>Word Wall</i>	65
Gambar 4.4 Jenis <i>Game Word Wall</i>	65
Gambar 4.5 Menentukan Pertanyaan dan Jawaban <i>Game Maze Chase</i>	66
Gambar 4.6 Menyiapkan Hasil Pertanyaan yang Dibuat	66
Gambar 4.7 Pengaturan <i>Visual Style, Timer</i> dan <i>Difficulty</i>	67
Gambar 4.8 Media <i>Game Maze Chase</i> Siap Diaplikasikan	67
Gambar 4.9 Papan <i>Rank</i> untuk Melihat <i>Score</i> Tertinggi	68
Gambar 4.10 Tampilan awal <i>Game Maze Chase</i>	71
Gambar 4.11 Petunjuk Penggunaan <i>Game Maze Chase</i>	71
Gambar 4.12 Kode QR <i>Link Game Maze Chase</i> yang dibuat.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Menggunakan Produk
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 7 Lembar Uji Praktikalitas Guru
- Lampiran 8 Lembar Lembar Angket analisis Kebutuhan Peserta Didik
- Lampiran 9 Lembar Uji Praktikalitas Peserta Didik
- Lampiran 10 Lembar Wawancara Guru
- Lampiran 11 RPP Materi Anak Shalih
- Lampiran 12 Lingkungan SDN 39 Pattongko
- Lampiran 13 Struktur Organisasi SDN 39 Pattongko
- Lampiran 14 Dokumentasi Wawancara Guru PAI SDN 39 Pattongko
- Lampiran 15 Dokumentasi Uji Coba Produk
- Lampiran 16 Desain Pertanyaan Materi Anak Shalih
- Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 20 Data Uji Praktikalitas Guru Pendidikan Agama Islam
- Lampiran 21 Data Uji Praktikalitas Peserta Didik Kelas IV
- Lampiran 22 Sarana Dan Prasarana SD Negeri 39 Pattongko

ABSTRAK

Risdayanti, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Maze Chase WordWall Mata Pelajaran PAI pada Materi Anak Shalih di SDN 39 Pattongko Kabupaten Sinjai*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hasbi dan Ervi Rahmadani.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kevalidan dan praktikalitas produk yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 39 Pattongko. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran PAI berbasis *game Maze Chase WordWall* pada materi anak shalih di SDN 39 Pattongko.

Proses pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dimulai dengan tahap *define* yaitu analisis masalah, karakteristik peserta didik, dan materi. Selanjutnya, merancang materi Anak Shalih menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordWall*. Setelah perancangan, dilakukan validasi produk oleh para ahli, revisi, dan uji coba untuk mengevaluasi respon peserta didik. Tahap terakhir adalah tahap penyebaran di mana produk disebarkan kepada guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas 4 SDN 39 Pattongko. Hasil validasi menunjukkan skor: 96,42% oleh ahli materi, 75% oleh ahli media, dan 91,66% oleh ahli bahasa, yang menandakan media ini sangat valid untuk digunakan. Uji praktikalitas di SDN 39 Pattongko menunjukkan skor 78,84% dari guru dengan kategori praktis dan 93,26% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, *game Maze Chase WordWall* terbukti praktis untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: *Maze Chase, WordWall, Anak Shalih*

ABSTRACT

Risdayanti, 2025. “Development of PAI Learning Media Based on Maze Chase WordWall Game on the Material of Shalih Children at SDN 39 Pattongko, Sinjai Regency”. Thesis, Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Palopo. Guided by Hasbi and Ervi Rahmadani.

This research aims to determine the development process and the validity level of the developed product. The type of research is research and development (R&D) by adapting the 4D development model, which consists of four stages: definition, design, development, and dissemination. (disseminate).

The subjects of this research are the fourth-grade students of SDN 39 Pattongko. Data collection techniques using observation, interviews, validation sheets, student response questionnaires, and documentation. Data is analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques. The result of this development research is the Maze Chase WordWall game-based PAI learning media on the topic of righteous children at SDN 39 Pattongko.

The process of developing Islamic Religious Education learning media begins with the define stage, which includes problem analysis, student characteristics, and content. Next, designing the Shalih Child material using the Maze Chase game based on WordWall. After the design, product validation was conducted by experts, followed by revisions and trials to evaluate the responses of the learners. The final stage is the dissemination stage where the product is distributed to Islamic Religious Education teachers and 4th-grade students at SDN 39 Pattongko. The validation results show scores of 96.42% by content experts, 75% by media experts, and 91.66% by language experts, indicating that this media is highly valid for use. The practicality test at SDN 39 Pattongko showed a score of 78.84% from teachers in the practical category and 92.52% from students in the very practical category. Thus, the Maze Chase WordWall game has proven to be practical for Islamic Religious Education learning.

Keywords: Maze Chase, WordWall, Shalih Children

الملخص

ريسديانتي، ٢٠٢٤. "تطوير وسيلة التعليم لمادة التربية الإسلامية قائمة على لعبة *Maze Chase* في منصة *WordWall* حول موضوع الطفل الصالح في المدرسة الابتدائية الحكومية ٣٩ باتونغكو بسنجائي". الرسالة الجامعية بقسم الدراسات الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف حسبي وإربي رحمضاني.

يهدف هذا البحث إلى التعرف على عملية تطوير المنتج المطور ومدى صلاحيته. منهج البحث المستخدم هو منهج البحث والتطوير (R&D) مع اتباع نموذج التطوير D٤ المكوّن من أربع مراحل وهي التحديد (*Define*)، والتصميم (*Design*)، والتطوير (*Development*)، والنشر (*Disseminate*).

شملت وحدات البحث طلبة الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٣٩ باتونغكو. تم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والمقابلات، واستبيانات التحقق من الصحة، واستبيانات استجابات الطلبة، والوثائق. وتم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل النوعي والكمي. أسفرت نتائج هذا البحث التطويري عن وسيلة التعليم لمادة التربية الإسلامية قائمة على لعبة *Maze Chase* في منصة *WordWall* حول موضوع الطفل الصالح في المدرسة الابتدائية الحكومية ٣٩ باتونغكو.

بدأت عملية تطوير وسيلة التعليم لمادة التربية الإسلامية بمرحلة التحديد، وهي تحليل المشكلات، وخصائص المتعلمين، والمحتوى. بعد ذلك، تم تصميم محتوى "الطفل الصالح" باستخدام لعبة *Maze Chase* القائمة على *WordWall*. بعد التصميم، تم إجراء التحقق من صحة المنتج من قبل الخبراء، والتصحيحات واختبارات لتقييم استجابات الطلبة. المرحلة الأخيرة هي النشر، حيث تم توزيع المنتج على معلمي التربية الإسلامية وطلبة الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٣٩ باتونغكو. أظهرت نتائج التحقق من الصحة ما يلي: ٩٦,٤٢٪ من خبير المادة، ٧٥٪ من خبير الوسيلة، و٩١,٦٦٪ من خبير اللغة، مما يدل على أن الوسيلة التعليمية صالحة جداً للاستخدام. أظهر اختبار العملية في المدرسة الابتدائية الحكومية ٣٩ باتونغكو نتيجة ٧٨,٨٤٪ من المعلمين ضمن فئة "عملي"، و٩٢,٥٢٪ من الطلبة ضمن فئة "عملي جداً". بناءً على ذلك، أثبتت لعبة *Maze Chase* عبر *WordWall* أنها عملية وفعالة في تعليم مادة التربية الإسلامية.

الكلمات الأساسية: *WordWall*، *Maze Chase*، الطفل الصالح

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu indikator untuk melahirkan generasi bangsa yang memiliki kecerdasan serta berakhlak mulia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal (1) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Hal ini merupakan aspek yang sangat penting karena diperlukan dirinya dan masyarakat.²

Di era-globalisasi dunia telah memasuki abad 21 yang sangat terbuka dengan segala bentuk perubahan yang bersifat fundamental. Salah satunya yaitu pada bidang teknologi dan informasi.³ Perkembangan teknologi akan membawa banyak perubahan di dalam proses peradaban manusia, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan akan membawa manfaat yang besar dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menyebabkan para penanggung jawab di bidang pendidikan menggunakan teknologi untuk menunjang proses pendidikan. Selain

¹Undang-undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta, 2014).

² Sukirman Sukirman, "Karya sastra media pendidikan karakter bagi peserta didik," *Jurnal Konsepsi* 10, no. 1 (2021): 17–27.

³ Muh Yamin dan Nur Fakhrunnisaa, "Persepsi literasi digital mahasiswa calon guru iain palopo," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022): 1–9.

itu, pendidik dituntut menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan maksimal karena pendidiklah yang berinteraksi langsung dengan peserta didik.⁴

Pendidikan tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi yang ada saat ini, yaitu era Revolusi Industri 4.0. Pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan bukanlah sesuatu yang baru. Revolusi industri ini mencakup beberapa aspek perubahan dan salah satunya adalah pengembangan di dunia pendidikan. Proses pembelajaran saat ini sudah banyak memakai teknologi yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, terutama internet. Pemanfaatan teknologi tersebut biasa dikenal dengan sebutan IoT (*Internet of Thing*) atau IoE (*Internet of Everything*).

Proses belajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam proses belajar mengajar ketidakjelasan suatu materi yang akan disampaikan dapat digunakan dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara. Materi yang rumit akan dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu melengkapi kekurangan pendidik dalam mengucapkan kalimat dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi akan mengubah proses interaksi antara guru dengan peserta didiknya, dosen dengan mahasiswanya. Interaksi yang biasanya dilakukan dengan tatap muka selama proses pembelajaran berubah menjadi interaksi menggunakan perangkat elektronik yang sering disebut dengan interaksi virtual melalui *smartphone* atau

⁴ Hasriadi Hasriadi, Sudirman Sudirman, dan Arifuddin Arifuddin, "Kontribusi Teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan motivasi belajar," *Jurnal Konsepsi* 10, no. 3 (2021): 294–303.

barang elektronik lainnya. Tidak hanya proses pembelajarannya yang berubah, tapi alat pembelajaran serta medianya pun akan ikut berubah yang saat ini sudah memanfaatkan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan akan mendorong semua pihak untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi yang sangat berkembang, termasuk Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta Kementerian Riset dan Teknologi. Pengoptimalan teknologi dalam dunia pendidikan akan melahirkan proses pembelajaran yang semakin mudah diterima oleh peserta didik maupun mahasiswa.

Di lain sisi, perusahaan pengembang perangkat lunak sudah menyediakan fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran. Fasilitas tersebut akan menunjang proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, karena memanfaatkan internet sebagai penunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi internet akan menciptakan kolaborasi antara kegiatan tatap muka dengan kegiatan menggunakan internet (digital literasi). Artinya dunia pendidikan harus memberikan fasilitas pendidikan yang mengikuti perkembangan teknologi. Walaupun kenyataan yang ditemukan saat ini masih banyak institusi yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal.⁵

Sama halnya dengan media komunikasi lainnya, media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampaian materi oleh guru kepada peserta didiknya, untuk itu sebagai calon guru yang akan menyampaikan suatu materi, diperlukan media pembelajaran yang tepat, agar hal yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu kunci yang mampu

⁵ Syarifah Raisa, Adlim Adlim, dan Rini Safitri, "Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 5, no. 2 (2017): 80–85, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9821>.

menarik perhatian peserta didik, terlebih jika media tersebut merupakan media berbasis permainan (*game*). Secara umum, diketahui permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan dengan melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional.⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa daya tarik peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan, ketika peserta didik mulai tertarik, maka motivasi untuk belajar pun akan semakin meningkat. Terdapat dua peran motivasi dalam pembelajaran. Pertama sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang, sehingga timbul keinginan untuk belajar dan menjamin tetap berlangsungnya pembelajaran demi tujuan tertentu. Peran kedua yakni memberikan rasa senang dalam proses pembelajaran, sehingga memunculkan energi untuk lebih giat dalam belajar. Semakin giat seseorang dalam belajar pasti akan mempengaruhi hasil belajarnya. Jadi, jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, maka akan muncul semangat dan energi yang tinggi untuk belajar, sehingga akan berdampak baik bagi hasil belajarnya, begitupula sebaliknya.⁷

⁶ Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 135–37.

⁷ Ivyentine Datu Palittin, Wilhelmus Wolo, dan Ratna Purwanty, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa," *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (30 Juli 2019): 101–9, <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>.

Proses untuk membentuk pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan media pembelajaran yang menarik, inovatif serta kreatif, tapi saat ini beberapa pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Hal ini tentu akan membuat peserta didik bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran harus dikembangkan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Hal ini perlu dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi pengajar maupun yang diajar. Perkembangan teknologi pendidikan terjadi begitu pesat di era pandemi pada tahun 2019 yang mengharuskan proses pembelajaran melalui kegiatan dalam jaringan. Perkembangan teknologi yang tidak dapat terkontrol menuntut guru untuk terus kreatif dalam menyajikan materi bahan ajar, yang pada hakikatnya *e-learning* ini menjadi salah satu solusi terbaik bagi guru terhadap proses pembelajaran yang menuntut perkembangan yang cepat.⁸

Pembelajaran melalui jaringan tersebut mengharuskan para guru dan peserta didiknya memanfaatkan perkembangan teknologi pendidikan. Perkembangan tersebut tentu sangat beragam, ada yang berbentuk *website* maupun aplikasi. Hal tersebut akan sangat memudahkan para pengajar dalam melakukan proses pembelajaran.

Penggunaan *website* dan aplikasi ini menjadi suatu keharusan untuk menunjang proses pembelajaran melalui jarak jauh dan menjadi jawaban bagi tantangan cara berpikir dan cara bertindak di era Revolusi Industri 4.0. Kehadiran teknologi pendidikan berbasis *website* akan memudahkan mereka yang terlibat

⁸ Hasriadi, "Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51.

dalam dunia pendidikan, baik bagi pengajar maupun orang yang diajar dalam mencari informasi yang dapat diakses secara langsung (*real time*), sehingga para pengajar akan sangat mudah dalam mengakses bahan yang akan diajarkan kepada peserta didik maupun mahasiswanya.⁹ Berbagai macam layanan yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, baik yang menggunakan aplikasi seperti ruang guru dan *kahoot*, maupun yang berbasis *website* seperti *google classroom*, *academia edu* maupun *Wordwall*.

Wordwall merupakan salah satu *website* yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang sangat menarik. *Wordwall* adalah *website* yang mempermudah guru dalam membuat kuis ataupun membuat evaluasi pembelajaran yang menarik. *Wordwall* ini dilengkapi dengan berbagai jenis kuis yang sangat menarik, salah satunya adalah teka-teki silang yang dapat digunakan untuk menguji daya ingat peserta didik serta ketelitiannya, *maze chase* untuk melatih kecepatan serta ketelitian peserta didik, *match up* dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajari. Selain itu terdapat juga *random whell*, *open the box*, *gameshow quiz*, *labelled diagram*, *matching pairs* dan *find the match*. Selain berbasis kuis *online*, *Wordwall* juga dapat dicetak.¹⁰

⁹ Lisnani Lisnani*, "Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pe Bahasa Indonesia: mbelajaran IPA," *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 4, no. 2 (14 Desember 2020): 155–67, <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>.

¹⁰ Olisna Olisna dkk., "Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (12 April 2022): 4133–43, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nila Kurnia dkk,¹¹ dengan judul, “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri,” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan *maze chase* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4.

Pada dasarnya Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keimanan peserta didik. Namun fakta yang seringkali ditemukan di sekolah-sekolah, ada banyak siswa yang tidak semangat mengikuti pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan membosankan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada salah satu pendidik di SDN 39 Pattongko Kabupaten Sinjai pada 24 Mei 2023 yaitu bapak Amiruddin , S.Pd.I., diketahui bahwa di sekolah tersebut belum memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pembelajarannya, meskipun pendidik di SDN 39 Pattongko sudah berusaha untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menarik bagi para peserta didiknya agar peserta didik semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai.

Namun ditemukan bahwa masih jarang pendidik yang memberikan kuis untuk menguji pengetahuan serta kemampuan peserta didik dalam bentuk yang menarik. Kuis yang diberikan biasanya hanya menggunakan kertas yang dicetak maupun melalui *google form*. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dalam

¹¹ Nila Kurnia, Erwin Putera Permana, dan Cecilia Permatasari, “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri,” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (12 Juni 2023): 589–98, <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>.

mengikuti proses pembelajaran. Kebosanan tersebut membuat para pendidik harus mengingatkan peserta didiknya berkali-kali untuk mengerjakan kuis atau soal yang telah diberikan. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum menarik bagi peserta didik, apalagi di tingkatan sekolah dasar (SD) yang sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya seperti memanfaatkan *Wordwall* terutama dalam pembelajaran PAI.

Hal inilah yang mendorong peneliti untuk memperkenalkan media pembelajaran berupa *game* interaktif melalui *website* yaitu *Wordwall* di pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan beberapa fakta tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis *Game Wordwall* pada Materi Aku Anak Shalih di SDN 39 Pattongko. Tujuan dari penelitian ini adalah menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik untuk pelajaran PAI pada materi Aku Anak Shalih di kelas 4 di SDN 39 Pattongko.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran *game maze chase Wordwall* pada pelajaran PAI untuk materi Aku Anak Shalih kelas 4 di SDN 39 Pattongko?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *game maze chase Wordwall* pada pelajaran PAI untuk materi Aku Anak Shalih kelas 4 di SDN 39 Pattongko?

3. Bagaimanakah respon uji praktikalitas peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada pelajaran PAI untuk materi Aku Anak Shalih kelas 4 di SDN 39 Pattongko?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *game maze chase Wordwall* pada pelajaran PAI untuk materi pelajaran Aku Anak Shalih kelas 4 di SDN 39 Pattongko
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *game maze chase berbasis Wordwall* pada pelajaran PAI untuk materi pelajaran Aku Anak Shalih kelas 4 di SDN 39 Pattongko
3. Untuk mengetahui respon uji praktikalitas peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada pelajaran PAI untuk materi Aku Anak Shalih kelas 4 di SDN 39 Pattongko.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran menggunakan *game Maze Chase* berbasis *Wordwall* serta dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pelaksanaan evaluasi menggunakan *Wordwall*, serta sebagai sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam melaksanakan proses evaluasi di sekolah dan meningkatkan inovasi tenaga pendidik dalam mengelola sumber, media dan proses belajar.

c. Bagi Peserta didik

Peserta didik mengetahui hasil belajarnya secara langsung, menambah pengetahuan peserta didik akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi serta peserta didik mampu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih positif.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi dari media pembelajaran *game Maze Chase* berbasis *Wordwall* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk menggunakan *website wordwall.net* dengan menggunakan *smartphone* atau laptop tanpa membutuhkan spesifikasi khusus dan dapat diakses melalui *Google*.
2. Produk yang dibuat berupa *game Maze Chase* berisi 10 soal-soal dalam labirin yang beragam bentuknya dan harus menghindari musuh yang ada.

3. Produk ini memiliki fitur tema yang memungkinkan pengguna untuk memilih tema yang berbeda seperti *planet*, *space*, *chritsmas*, *whiteboard* dan *spooky*. Pada produk ini, peneliti memilih tema *planet* yang memiliki fitur tema bergambar planet-planet tata surya.
4. Setiap pertanyaan dalam *game* memiliki analisis jawaban yang dapat dipilih oleh pengguna. Pengguna dapat memilih beberapa jawaban yang dianggap benar dan setiap kesalahan menjawab akan mengurangi kesempatan bermain.
5. Produk ini memiliki 3 kesempatan bermain, dan apabila pengguna salah menjawab dan bertemu musuh, maka kesempatan bermain akan dikurangi 1.
6. Produk ini memiliki fitur papan peringkat. Pada akhir permainan, pengguna dapat melihat papan peringkat yang menampilkan nama dan peringkat yang diperoleh.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini disajikan beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran *game maze chase* berbasis *wordwall*:

1. Media pembelajaran *game maze chase* dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dengan media yang lebih menarik dan efisien.
2. *Game maze chase* yang dikembangkan akan membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. *Game maze chase* dikembangkan berdasarkan hasil analisis materi dan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun keterbatasan asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran *game maze chase* sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan hanya bisa dimainkan secara *online* melalui *website* dan bukan dalam bentuk aplikasi.
2. Media pembelajaran ini tidak bisa digunakan tanpa adanya jaringan internet.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian oleh Ika Damayanti Nasution yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas”¹² bertujuan untuk menghasilkan *game* media pembelajaran dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, develop, Implementation dan Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Smart game Maze* sangat layak digunakan. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama jenis pengembangan *game* edukatif.
2. Penelitian oleh Andi Azhar yang berjudul “Perancangan *Game Jigsaw Puzzle* Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia Berbasis Android”.¹³ Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran *game puzzle*, hasilnya dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan pembelajaran semakin menarik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media

¹² Ika Damayanti Nasution dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas,” *Jurnal Guru Kita PGSD* 7, no. 4 (4 Oktober 2023): 813, <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.50927>.

¹³ Andi Azhar dkk., “Perancangan *Game Jigsaw Puzzle* Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia Berbasis Android,” *Dipanegara Komputer Teknologi Informatika* 16, no. 1 (18 Maret 2024): 381–90.

pembelajaran berupa sebuah permainan (*game*) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Penelitian oleh Risqi Ervera yang berjudul “Pengembangan *Game* edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Tematik kelas 1 SD”.¹⁴ Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan dan keefektifan *game* bilomatika yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan RnD dengan model pengembangan *Waterfall*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah *game* Bilomatika dinyatakan layak, serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran *game*.
4. Penelitian oleh Maulida Putri Mu'arifah yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika.”¹⁵ Bertujuan untuk mengetahui pengembangan *game maze chase* dalam meningkatkan Keterampilan Soal Cerita peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game maze chase* sangat layak digunakan untuk meningkatkan Keterampilan Soal Cerita peserta didik.

¹⁴ Risqi Ervera Nur Arifah, Sukirman Sukirman, dan Sujalwo Sujalwo, “Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 6, no. 6 (2 Desember 2019): 617–24, <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>.

¹⁵ Maulida Putri Mu'arifah dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika,” *Epistema* 4, no. 2 (2 November 2023): 141–53, <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63451>.

Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya membahas *game maze chase*.

Berikut ini tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

Peneliti dan tahun penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan
Ika Damayanti Nasution (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Smart Maze Game</i> Pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas	Menggunakan jenis penelitian pengembangan berbasis <i>game</i> edukatif.	Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (<i>Analysis, Design, develop, Implementation dan Evaluation</i>), sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan model 4D.
Andi Azhar (2024)	Perancangan <i>Game Jigsaw Puzzle</i> Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia Berbasis Android	Menggunakan jenis penelitian pengembangan berbasis <i>game</i> .	Penelitian ini membahas <i>game Puzzle</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan membahas <i>game Maze Chase</i> .
Risqi Ervera (2019)	Pengembangan <i>Game</i> edukasi Bilomatika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kelas 1 SD.	Menggunakan model penelitian 4D (<i>Define, Design, Develop, dan Disseminate</i>).	Penelitian ini membahas <i>game Bilomatika</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan membahas <i>game Maze Chase</i> .

Maulida Putri Mu'arifah (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika	Menggunakan jenis penelitian pengembangan berbasis <i>game</i> <i>maze chase</i> .	Menggunakan model penelitian ADDIE (<i>Analysis, Design, develop, Implementation dan Evaluation</i>), sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan model 4D.
-----------------------------------	---	--	--

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran PAI

a. Ruang Lingkup Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua komponen penting, yaitu peralatan dan komponen pesan yang ingin disampaikan. *National Education Assoiation* (NEA) atau asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan Amerika mengemukakan bahwa "media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi".¹⁶ Pada dasarnya media pembelajaran merupakan "bahasanya guru" yang berarti dalam proses penyampaian pesan atau pembelajaran dari guru ke peserta didik harus mudah dipahami, sehingga peserta didik dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh gurunya. Media merupakan alat yang digunakan sebagai pesan, sedangkan pembelajaran

¹⁶ Muhammad Yamin dkk., "Mengembangkan Pembelajaran Dengan Media Youtube Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA," *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 3, no. 2 (2022): 161–72, <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v3i2.6445>.

merupakan suatu proses komunikasi dalam pembelajaran antara peserta didik dan guru.¹⁷

Proses pembelajaran dalam konsep pendidikan, dapat diartikan sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar peserta didik membentuk diri secara positif dalam lingkungan tertentu. Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Hakikat media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi atau pembelajaran yang diteruskan ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan merupakan bahan ajar yang disusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada, sehingga dapat merangsang peserta didik melakukan proses pembelajaran.¹⁸ Selain itu, Buku dan materi ajar juga merupakan salah satu faktor penentu dan komponen penting dari proses pembelajaran, ketika tidak lagi dipersiapkan dengan baik dan dipilih sesuai dengan kebutuhan dan latar belakang peserta didik akan mungkin tidak efektif dalam membantu peserta didik atau guru dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.¹⁹

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan tujuan pembelajaran

¹⁷ Susilana Rudi dan Riyana Cepi, "Media pembelajaran," *Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI*, 2008.

¹⁸ Arifuddin Arifuddin, Abdul Rahim Karim, dan M. Ilham, "Pengarusutamaan Model Pembelajaran Religius Dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik," *Jurnal Konsepsi* 10, no. 4 (7 Februari 2022): 421–28.

¹⁹ Andi Arif Pamessangi, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo," *IQRO: Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (20 November 2021): 117–28, <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.2123>.

yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran sehingga terwujud lingkungan belajar yang kondusif dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep dan informasi yang disajikan dalam pelajaran.²⁰ Media pembelajaran juga dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran.²¹

1) Media Auditif

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

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

²⁰ Hasriadi Hasriadi dkk., “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara,” *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023): 531–39, <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.

²¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, “Strategi belajar mengajar,” 2010,.

3) Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual. Media ini meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian:

a) Audio visual diam

Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara dan cetak suara.

b) Audio visual gerak

Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.²²

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu pemilihannya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.²³ Dasar Pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.

Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran, seperti halnya yang berkenaan dengan tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rancangan belajar

²² Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.24.

²³ M. Basyiruddin Usman, *Media pembelajaran* (Ciputat Pers, 2002).

yang diinginkan apakah bersifat audio saja atau visual saja atau kedua-duanya atau mungkin media yang bersifat diam atau gerak dan sebagainya, keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang dilayani.

d. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya:²⁴

- 1) Pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai pelajaran dengan lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi, tidak hanya menggunakan komunikasi verbal melalui apa yang disampaikan guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga ketika harus mengajar beberapa jam.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan kegiatan belajar lainnya.

Media pembelajaran sangat berguna bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran yang

²⁴ Rusman, "Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalitas guru / Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana," 2013, <https://www.semanticscholar.org/paper/Pembelajaran-berbasis-teknologi-informasi-dan-guru-Rusman/69d42d4fe7f8bc23109248a76c6ba1c8c5b88800#related-papers>.

menyenangkan akan berdampak pada hasil belajar siswa dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

e. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai. Pembuatan media pembelajaran yang harus dilakukan pertama kali adalah melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti.²⁵

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran dimulai dengan analisis pembelajaran kemudian, merancang bagaimana media yang cocok dan dibutuhkan untuk pembelajaran, setelah itu mulai membuat media, kemudian diimplementasikan dan dievaluasi. Selanjutnya, setelah dievaluasi dilakukan perbaikan kemudian diproduksi dalam jumlah besar untuk kebutuhan pembelajaran.

2. *Game*

a. Pengertian Game

Permainan (*game*) adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan.²⁶ Suasana seperti inilah, seseorang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh serta dapat mempengaruhi seseorang dalam memecahkan suatu masalah,

²⁵ Ainun Nuzula Ar-Rahmah, "Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall.net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021), <http://etheses.uin-malang.ac.id/30150/>.

²⁶ Saeful Zaman Team Dyan R. Helmi, dan Gibasa, *Games Kreatif Pilihan untuk Meningkatkan Potensi Diri dan Kelompok* (GagasMedia, 2010).

merencanakan sesuatu dan berkomunikasi. Selain itu, terdapat juga *game online*. Istilah *game online* sudah dikenal oleh anak-anak hingga remaja. Hal tersebut tidak dapat dihindari bahwa faktanya, bahwa anak-anak saat ini, bahkan pada usia dini sudah sangat mahir dalam menggunakan teknologi seperti *smartphone* (juga dikenal sebagai telepon pintar).²⁷

Game adalah suatu alat permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misal konsep sama dan tidak sama terhadap suatu bentuk atau warna.²⁸ Hal ini membuktikan bahwa adanya pengetahuan, informasi dan keterampilan timbul karena interaksi dari pembelajaran yang berbentuk permainan (*game*). Hal ini terjadi karena permainan tersebut memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Secara umum, permainan (*game*) dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, antara lain:²⁹

- a. *Action games* yaitu permainan yang meliputi tantangan fisik, teka-teki (*puzzle*), balapan dan beberapa konflik lainnya seperti mengumpulkan benda-benda.
- b. *Real Time Strategy* yaitu *game* yang melibatkan strategi, taktik dan logika.

Contohnya *Age of Empire* dan *War Craft*.

²⁷ Muhammad Zuljalal Al Hamdany dkk., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Era Society 5.0," *Jurnal Al-Qayyimah* 7, no. 1 (29 Juni 2024): 105–18, <https://doi.org/10.30863/aqym.v7i1.5519>.

²⁸ Anggani Sudono, *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini* (Grasindo, 2000).

²⁹ Ernest Adams, *Fundamentals of Puzzle and Casual Game Design* (Pearson Education, Limited, 2014).

- c. *Role Playing Games* yaitu permainan ini melibatkan masalah taktik, logika dan penjelajahan dengan cara permainannya mengumpulkan barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Contohnya *Final Fantasy*, *Ragnarok* dan *Lord of The Rings*.
- d. *Real World Simulation* yaitu permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. Permainan ini biasanya melibatkan masalah fisik dan taktik, contohnya *game championship manager*.
- e. *Construction and management, game* ini melibatkan konflik dan eksplorasi dan hampir tidak melakukan tantangan fisik. Contohnya *game Roller Coster Tycoon* dan *The Sims*.
- f. *Adventure Games*, permainan yang mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki meliputi masalah konseptual.
- g. *Puzzle games*, permainan yang ditujukan untuk memecahkan suatu masalah yang menyangkut logika dan biasanya dibatasi oleh waktu.
- h. *Shooting*, sebagian besar permainan ini menggunakan *mouse* sebagai alat pengendali. Pada *game* ini, pemain seolah-olah berperan sebagai penembak atau pemain mengendalikan seorang penembak. Contohnya *Onimusha*, *Duck hunt* dan *Counter Strike*.
- i. *Racing, game* bertipe *racing* pada dasarnya adalah sebuah permainan yang menggerakkan kamera. Pemain diberikan sebuah kendaraan atau sejenisnya untuk menempuh rute tertentu. Contohnya *Moto GP* dan *Formula 1*.
- j. *Education games (Game Edukasi)* merupakan jenis *game* yang dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna

untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Pengembang yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya.³⁰ Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan desain visual ataupun animasinya. Contoh *education games*: *WordWall*, *Quizizz* dan *DragonBox Academy*.

3. *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi berbasis *game website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media *Wordwall* terdiri dari beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan diantaranya yakni kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan.³¹

b. Jenis *Wordwall*

Media *Wordwall* terdiri dari beberapa jenis permainan. Berikut jenis permainan yang dapat digunakan:³²

- 1) Permainan pencocokan. Peserta didik harus mencocokkan dengan menggeser setiap kata kunci yang berada di samping definisinya.

³⁰ Nelly Indriani Widiastuti, "MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO," *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* 1, no. 2 (26 Oktober 2012), <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>.

³¹ Eric Kunto, "*Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, word search hingga anagram*". <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media>. Diakses pada 18 Desember 2022.

³² Arrum Intan Setya Yuniar dkk., "HITARI (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 11 (20 November 2021): 1182–90, <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>.

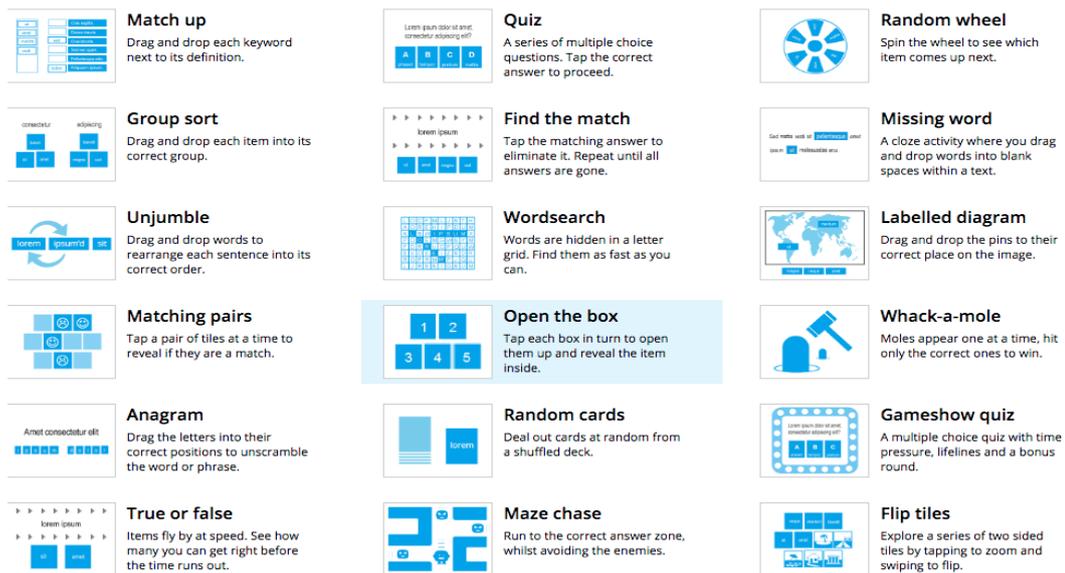
- 2) Kuis. Permainan yang berisi kumpulan pertanyaan pilihan ganda di mana peserta didik harus memilih jawaban yang benar agar bisa melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- 3) Roda acak. Permainan ini meminta peserta didik untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang didapatkannya dari putaran roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan sehingga peserta didik menggambarkan dan mempertahankan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki skor.
- 4) Membuka kotak. Permainan ini meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang dipilih.
- 5) Menemukan kecocokan. Peserta didik harus memilih jawaban yang tepat lalu dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.
- 6) Benarkan kalimat. Peserta didik harus meletakkan kata-kata untuk menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.
- 7) Pengurutan grup. Permainan ini meminta peserta didik untuk mengelompokkan atau menyusun jawaban yang benar sesuai klasifikasinya.
- 8) Kuis *Game Show*, kuis berisi soal pilihan ganda yang harus dikerjakan peserta didik dengan memilih jawaban yang tepat. Kuis ini memiliki batas waktu, babak bonus dan nyawa.
- 9) Pasangan yang cocok. Peserta didik diminta mengetuk sepasang ubin yang berisi gambar lalu mencocokkan gambar satu dengan gambar lainnya dengan membuka satu persatu ubin.

- 10) Kata yang hilang. Aktivitas yang mengharuskan peserta didik mengisi kata yang hilang dalam suatu pernyataan. Potongan kata yang hilang telah disediakan, maka peserta didik harus memilih agar kata tersebut merupakan pelengkap kalimat tersebut.
- 11) Anagram. Peserta didik diharuskan menyeret atau memindahkan huruf agar menjadi kata yang benar.
- 12) Diagram berlabel. Peserta didik diminta meletakkan pin ke tempat yang benar pada suatu gambar.
- 13) Kartu acak. Permainan kartu acak yang berisikan gambar atau pertanyaan yang harus dibagikan kepada peserta didik. Permainan ini tetap dilakukan secara online.
- 14) Menemukan tikus. Permainan ini berupa permainan yang memunculkan beberapa tikus-tikus dengan masing masing jawaban, dan peserta didik harus memukul tikus yang memiliki jawaban benar.
- 15) Pecah balon. Peserta didik diminta untuk memecahkan balon untuk menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang cocok.
- 16) Pesawat terbang. Peserta didik harus menggunakan sentuhan pada androidnya atau dengan keyboard jika menggunakan PC agar bisa menerbangkan pesawat dan diarahkan kepada jawaban yang benar.
- 17) Teka-teki silang. Peserta didik harus memecahkan teka-teki silang dengan memperhatikan petunjuk yang telah disediakan.
- 18) *Maze Chase*. Peserta didik disediakan pertanyaan dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya dan

tidak boleh menabrak musuh. *Maze Chase* inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini dan dapat mencakup aspek kognitif, psikomotorik maupun afektif.

Find out about our templates

Select a template to learn more



Gambar 2.1 Jenis *Wordwall*

c. Karakteristik *Wordwall*

Media berbasis *Wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya yakni:³³

- 1) Tingkat kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing-masing permainan. Jika peserta didik memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitupula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan.

³³ Erlynda Runtut Bela Vista, Fida Chasanatun, dan Kustini Kustini, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKN," *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (4 September 2023): 271–79, <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.357>.

- 2) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat peserta didik tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.
- 3) Mengasah *skill*, peserta didik memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Kelebihan dari media *Wordwall* adalah dapat membantu pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervariasi, mempunyai banyak pilihan permainan, dapat dijadikan sebagai alat pemberian tugas dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan peserta didik dapat dievaluasi melalui *Wordwall* dan langsung diketahui oleh pendidik. Kekurangan dari media *Wordwall* adalah setiap akun hanya dibatasi membuat maksimal lima permainan, jika ingin lebih dari itu maka harus melakukan pembayaran terlebih dahulu untuk berlangganan, pengguna tidak bisa mengubah bentuk dan ukuran tulisannya (*font*).³⁴

4. *Game Maze Chase*

a. Pengertian *Game Maze Chase*

Game Maze Chase merupakan salah satu jenis *game* yang terdapat di *Wordwall*. *Game* ini mengharuskan pemainnya untuk berlari dalam sebuah labirin yang berkelok dan harus menghindari musuh sambil mencari jawaban yang

³⁴ Nurinda Herta dkk., “Pemanfaatan Aplikasi *Game Wordwall* Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Seminar Nasional Paedagoria* 3, no. 0 (8 Agustus 2023): 527–32.

benar.³⁵ *Game* ini salah satu permainan yang melatih aspek psikomotorik, kognitif dan afektif peserta didik secara bersamaan.



Gambar 2.2 *Game Maze Chase*

b. *Prosedur Penggunaan Maze Chase*

Prosedur penggunaan game Maze Chase dengan cara di bawah ini:

- 1) Membuat akun di <https://wordwall.net/> Lalu klik *Sign Up*.
- 2) Pilih *Create Activity* lalu pilih *Maze Chase*
- 3) Tuliskan judul dan deskripsi permainan
- 4) Ketikkan konten sesuai dengan tipe permainannya berupa soal dan jawabannya.
- 5) Klik *Done* ketika sudah selesai dan sebarkan link permainannya.

Game Maze Chase ini dimainkan di dalam labirin yang berisi jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan, lalu dimainkan dengan cara berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari *enemy* (musuh).³⁶

³⁵ Yuyun Khairunisa, "Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject," *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi* 2, no. 1 (15 Juni 2021): 41–47, <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>.

5. Anak Shalih dalam Islam

Anak shalih menurut agama Islam merupakan seseorang yang mengerjakan ajaran agama Islam dengan baik dan diharapkan akan menjadi pemimpin atau imam, bagi orang-orang bertaqwa yang telah dijelaskan dalam Alquran pada surat Al-Furqon /25:74 berikut:

وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا ذُرِّيَّتًا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا

Terjemahnya:

Dan orang-orang yang berkata, “Ya Tuhan kami, anugerahkanlah kepada kami pasangan kami dan keturunan kami sebagai penyenang hati (kami), dan jadikanlah kami pemimpin bagi orang-orang yang bertakwa.”³⁷

Ayat tersebut mengajarkan agar selalu bermunajat dan memohon kepadanya agar dianugerahi keturunan yang saleh dan baik. Istri dan anak-anaknya benar-benar menyenangkan hati dan menyejukkan perasaan karena keluarga mereka terdiri dari orang-orang yang saleh dan bertakwa kepada Tuhan. Dengan demikian, akan bertambah banyaklah di muka bumi ini hamba-hamba Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Di samping itu, bermunajat kepada Allah agar diberikan keturunan yang bertakwa seluruhnya, menjadi penyeru manusia untuk bertakwa, dan menjadi pemimpin bagi orang-orang yang bertakwa. Ini adalah cahaya iman yang telah memenuhi hati mereka dan meneranginya dengan petunjuk dan hidayah sehingga mereka ingin sekali supaya orang-orang yang bertakwa yang mendapat petunjuk kian lama kian bertambah juga.³⁸ Salah satu

³⁶ E. Erawati, Zulfa Zulfa, dan Meldawati Meldawati, “Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Wordwall Maze Chase Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (3 September 2023): 20301–8, <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9475>.

³⁷ Kementerian Agama RI, “*Al-Quran dan Terjemahannya*”. (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an Gedung Bayt Al-Qur'an & Museum Istiqlal, 2022)

³⁸ Ibnu Katsir, *Tafsir Tahlili*, (Semarang, Al Ihsan, 2013) h.208

doa agar anak yang dimiliki menjadi anak yang shalih yang diharapkan mampu memimpin orang-orang yang bertaqwa. Dalam surah Maryam/19:14 Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:³⁹

وَبِرَّآبِوَآلِدَيْهِ وَأَمْ يَكُنْ جَبَّارًا عَصِيًّا

Terjemahnya:

(Dia) orang yang berbakti kepada kedua orang tuanya dan dia bukan orang yang sombong lagi durhaka.

Dari ayat tersebut dapat dilihat bahwa bahkan Allah dengan tegas memerintahkan hambanya untuk berbakti kepada orangtuanya sebagaimana kisah Nabi Yahya adalah seorang yang bertaqwa, dan seseorang yang berbakti kepada kedua orang tuanya.⁴⁰

Ada banyak indikator anak shalih di dalam agama Islam diantaranya adalah:

- a. Patuh kepada perintah Allah dan menjauhi segala larangannya. Orang Islam adalah orang yang telah menjalankan perintah Allah swt dan menjauhi semua larangan-Nya. Siapa saja yang telah menjalankan perintah Allah, ia telah mengamalkan Islam (Muslim). Namun, apabila belum beramal saleh secara kontinu ia belum mencapai derajat ihsan (keutamaan).

³⁹ Kementerian Agama RI, “*Al-Quran dan Terjemahannya*”. (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an Gedung Bayt Al-Qur`an & Museum Istiqlal, 2022).

⁴⁰ Syaikh Shafirurrahman al-murakfuri, *Tafsir Ibnu Katsir* (Pustaka Ibnu Katsir, 2006), hal. 614.

- b. Berbakti kepada kedua orang tuanya. Anak-anak secara khususnya memang sangat memerlukan arahan untuk berbakti kepada kedua orang tua, generasi yang mendidik dan merawatnya.⁴¹
- c. Selalu mendoakan kedua orang tuanya serta bersyukur kepada Allah Swt. dengan cara melakukan salat lima waktu sehari semalam, sedangkan syukur kepada orang tua adalah dengan cara mendoakannya lima waktu sehari semalam.
- d. Menjaga kehormatan kedua orang tuanya.
- e. Cinta dan sayang kepada fakir miskin, anak terlantar dan anak yatim dengan memberikan bantuan sesuai dengan keperluan mereka dan peduli serta memperlakukan mereka dengan perlakuan yang baik.
- f. Cinta kepada Al Qur'an dengan cara membacanya dan berusaha mengamalkan apa yang ada di dalam Al Qur'an.
- g. Memiliki akhlak yang terpuji

Akhlak terpuji di dalam Islam meliputi hubungan dengan Allah sebagai sang pencipta dan hubungan sesama manusia. Ruang lingkup akhlak terpuji dapat dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

1) Akhlak Terpuji terhadap Allah

Akhlak mulia kepada Allah adalah melakukan perintahnya dan menjauhi larangannya, terutama dalam hal ibadah. Setiap manusia sudah ditentukan apa yang menjadi takdirnya dalam kehidupan di dunia ini. Namun seringkali banyak

⁴¹Abdul Al-Aziz Al-Darini, *Menyucikan Hati Kunci-Kunci Mendapatkan Diri Kepada Allah*, (PT Mizan Pustaka, Cet.1, 2008), h. 40.

yang berburuk sangkaa terhadap apa yang telah Allah tentukan sehingga tergolong tidak memiliki akhlak terpuji kepada Allah.

2) Akhlak Terpuji terhadap Rasulullah

Rasulullah adalah *uswatun hasanah* yang harus diteladani oleh seluruh umat Islam. Demikian luhurnya budi pekerti beliau sehingga berhak mendapat peng'iktirafan Allah hingga disebutkan dalam Al-qur'an bahwa beliau berakhlak mulia.⁴² Menaati rasul dapat dilakukan dengan cara meyakini di dalam hati bahwa perintah rasul merupakan perintah ilahi Rabbi yang wajib dan berbakti kepada rasul dengan akhlak yang mulia termasuk kepada para ulama dan *ulil amri*.

3) Akhlak Terpuji terhadap Orang Tua

Agama Islam memandang posisi orang tua sebagai sosok yang sangat terhormat dan mulia karena telah memberikan sumbangsih yang sangat berharga dengan jasa dan keikhkasan beliau yang begitu besar di dalam kehidupan ahli keluarganya. Satu pintu yang telah disiapkan khusus untuk masuk ke dunia ini, yaitu melalui kedua orang tua kita, maka konsekuensi kelahiran di dunia adalah menjaga ketaatan untuk senantiasa berakhlak mulia kepada mereka dengan menjaga hati dan perasaan mereka dalam setiap kata dan perbuatan ahli keluarganya. Akhlak yang mulia hendaknya diusahakan dalam pembelajaran dan pergaulan kepada beliau, adapun akhlak mulia tersebut adalah menjaga lisan dan tidak membentaknya atau memperlakukan mereka dengan baik dan *ta'dzhim*, sebagaimana doa nabi Ibrahim dalam Alquran pada surat Ibrahim/14:41 berikut:⁴³

⁴²Muhammmad Abdurrahman, *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak*, (Depok: PT Raja Grafindo,2019), h.89.

⁴³ Kementrian Agama RI, "*Al-Quran dan Terjemahannya*". (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an Gedung Bayt Al-Qur'an & Museum Istiqlal, 2022).

رَبَّنَا اغْفِرْ لِي وَلِوَالِدَيَّ وَلِلْمُؤْمِنِينَ يَوْمَ يَقُومُ الْحِسَابُ

Terjemahnya:

Ya Tuhan kami, ampunilah aku, kedua orang tuaku, dan orang-orang mukmin pada hari diadakan perhitungan (hari Kiamat).”

Berdasarkan ayat tersebut, menjelaskan bagaimana nabi Ibrahim a.s. berdoa agar Allah mengampuni segala kesalahannya, kesalahan ibu-bapaknya, dan kesalahan orang-orang yang beriman pada hari dimana Allah menghimpun mereka untuk dihisab segala amal dan perbuatannya yang telah dikerjakan semasa hidup di dunia dahulu.⁴⁴

Surah Ibrahim/14:41 adalah contoh nyata dari doa yang penuh harapan dan pengakuan akan kekurangan diri. Melalui doa ini, Nabi Ibrahim tidak hanya meminta ampunan untuk dirinya sendiri tetapi juga bagi orangtuanya dan seluruh umat beriman, mencerminkan sifat kasih sayang dan kepedulian terhadap sesama. Ayat ini mengingatkan kita tentang tanggung jawab kita terhadap diri sendiri dan komunitas dalam menjalani kehidupan yang sesuai dengan ajaran Allah.

4) Akhlak Terpuji terhadap Masyarakat

Akhlak terpuji kepada masyarakat bisa dilakukan dengan memuliakan tetangga, menghormati nilai dan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki sikap toleransi dengan orang lain dan saling menolong satu dengan yang lainnya.

5) Akhlak Terpuji terhadap Diri Sendiri

Akhlak terpuji ke diri sendiri dilakukan dengan berbuat, bersikap dan berperilaku baik terhadap diri sendiri, menjalankan kegiatan yang membawa

⁴⁴ Ibnu Katsir, *Tafsir Tahlili*, (Semarang, Al Ihsan, 2013) h.99

dampak positif serta meninggalkan hal-hal yang dapat membawa dampak negatif.

Do'a yang diajarkan Allah dalam surah Al Baqarah/2:201 sebagai berikut:⁴⁵

وَمِنْهُمْ مَّنْ يَقُولُ رَبَّنَا آتِنَا فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِي آخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Terjemahnya:

Dan di antara mereka ada orang yang berdoa: "Ya Tuhan kami, berilah kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat dan peliharalah kami dari siksa neraka".

Syekh Muhammad Sulaiman al-Asyqar dalam kitab *Zubdat al-Tafsir* menafsirkan ayat tersebut dengan kebaikan di dunia adalah apa yang diminta oleh orang-orang sholeh di dunia seperti, istri yang sholehah lagi cantik, anak-anak yang sholeh, dan rezeki yang baik. Sedangkan kebaikan di akhirat adalah keridhaan Allah, dan bidadari-bidadari, dan segala kebaikan yang dipersiapkan Allah untuk orang-orang yang bertakwa dan berbuat baik.⁴⁶

Adanya doa tersebut menjadi tanda bahwa ada kebaikan di dunia dan ada pula kebaikan di akhirat. Kebaikan di dunia merupakan hal baik yang diharapkan yang selalu disandarkan kepada keridhoan Allah. Hal ini juga menjadi penunjang kehidupan di dunia agar lebih mudah beribadah dan beramal sholeh kepada Allah untuk mendapatkan kehidupan akhirat yang baik. Selain kebaikan dunia, adapula kebaikan akhirat yang sejatinya lebih berharga dari segala sesuatu yang dimiliki di dunia. Kehidupan yang kekal abadi adalah kehidupan yang ada di akhirat kelak, seorang muslim yang beriman akan selalu menjaga perbuatannya dalam dunia ini agar mendapatkan kehidupan akhirat yang baik. Salah satu tujuan terbesar

⁴⁵ Kementrian Agama RI, "*Al-Quran dan Terjemahannya*". (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an Gedung Bayt Al-Qur'an & Museum Istiqlal, 2022)

⁴⁶ Muhammad Sulaiman, *Zubdatut Tafsir Min Fathil Qadir*, (Madinah, Universitas Islam Madinah, 2016)

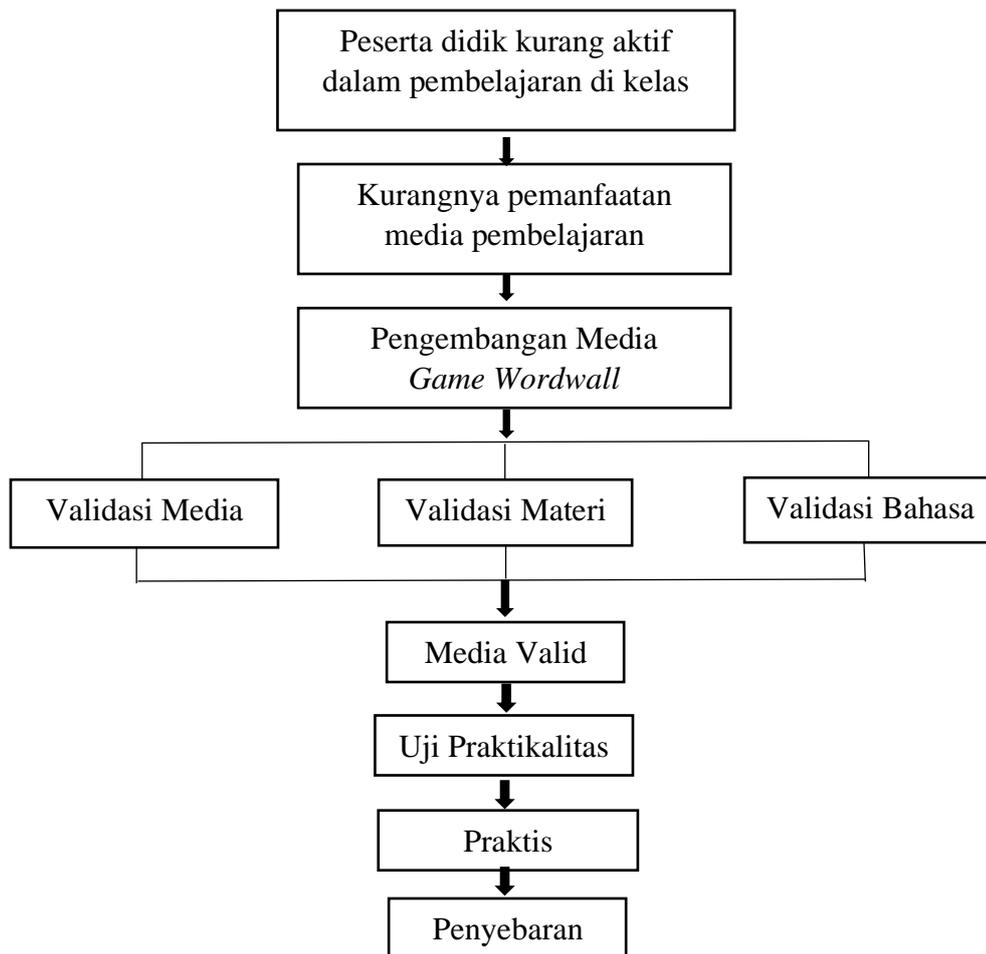
manusia adalah mendapatkan kehidupan yang selamat di dunia dan selamat di akhirat untuk menghindari murka Allah.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran di SDN 39 Pattongko hanya menggunakan metode konvensional, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat berperan penting bagi guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran,

Dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi suatu keharusan. Kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru dapat mengakibatkan menurunnya minat dan partisipasi peserta aktif didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media yang menarik dan relevan menjadi sangat penting. Salah satu alternatif yang menjanjikan adalah penggunaan media berbasis permainan (*game*), yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Berangkat dari permasalahan ini, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game Maze Chase* dengan mengadopsi model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Model ini dipilih karena tahapannya yang jelas, ringkas, dan sistematis dalam setiap langkah pengembangan. Proses pengembangan media pembelajaran *game Maze Chase* melibatkan serangkaian tahapan yang terstruktur. Tahap pertama, *Define* (Pendefinisian), bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan pengembangan, sasaran audiens, konteks pembelajaran, dan analisis kebutuhan media pengembangan *game*. Tahap kedua, *Design* (Perancangan), meliputi pemilihan format, fitur media, serta skenario. Tahap

ketiga, *Develop* (Pengembangan), meliputi produksi, pengeditan, dan pengujian media oleh para ahli serta siswa sebagai target audiens. Tahap *Disseminate* (Penyebaran), merupakan tahap pendistribusian atau penyebaran media yang telah selesai dikembangkan. Media yang dikembangkan harus divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan penggunaannya.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).⁴⁷ karena penelitian ini akan menghasilkan produk.⁴⁸ Produk yang dihasilkan pada penelitian ini media pembelajaran yang menggunakan *game Maze Chase* berbasis *Wordwall* pada materi Anak Shalih dengan mengacu pada model pengembangan 4-D (*Four-D*).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 39 Pattongko pada bulan Februari sampai bulan April 2024. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik 2023/2024 dan materi yang digunakan adalah materi Anak Shalih kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 39 Pattongko Kabupaten Sinjai.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 39 Pattongko yang berjumlah 26 orang, sedangkan objek penelitian dalam penelitian ini menggunakan penilaian sistematis terhadap validitas dan analisis komprehensif dari respon peserta didik terhadap *game Maze Chase* berbasis *Wordwall* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Anak Shalih.

⁴⁷ Nur Zahrah, Nurdin K, dan M. Zuljalal Al Hamdany, "Validitas Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IV Di SDN 332 Padang Durian," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (1 Februari 2024): 337–48.

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta: 2013), h.297.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate*. Adapun penjelasan tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini berguna untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan di dalam proses pembelajaran dengan diawali menganalisis tujuan dari batasan materi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Terdapat lima langkah pada tahap ini yaitu:

a. *Front-end Analysis* (Analisis awal-akhir)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis awal-akhir tentang masalah dasar yang dihadapi oleh guru untuk meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang akan digunakan peserta didik dan guru serta strategi pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru pada peserta didiknya.

b. *Learner Analysis* (Analisis Peserta didik)

Analisis peserta didik dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang masalah yang dihadapi oleh peserta didik terkait dengan materi, media pembelajaran yang digunakan serta strategi yang digunakan pada proses pembelajaran melalui angket analisis kebutuhan untuk peserta didik.

c. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Analisis tugas dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan pada media pembelajaran. Penentuan materi bertujuan agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi tersebut.

d. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Analisis konsep yaitu memaparkan konsep-konsep dari materi yang akan dibahas pada media pembelajaran. Konsep yang dimuat dalam media pembelajaran ialah memahami masalah yang berkaitan dengan materi akhlak terpuji.

e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merumuskan indikator yang mengacu pada kompetensi dasar sesuai dengan ketetapan kurikulum merdeka.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai setelah serangkaian tujuan pembelajaran untuk media pembelajaran telah ditentukan. Aspek utama dalam tahap desain adalah pemilihan media dan format untuk media pembelajaran serta pembuatan versi awal. Ada 4 langkah pada tahap ini yang harus dilakukan, yaitu:

- a. Penentuan rancangan awal sesuai dengan struktur *game maze chase* merupakan gambaran produk media pembelajaran yang akan dihasilkan pada penelitian ini.
- b. Penyajian media pembelajaran *game maze chase*.

- c. Penyusunan alat evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran, berupa angket validasi ahli dan angket respon peserta didik untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan dari media pembelajaran *maze chase* yang akan dikembangkan oleh peneliti.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan bentuk akhir media pembelajaran yang telah dihasilkan dan telah direvisi berdasarkan saran dari para ahli. Materi dan desain yang telah dirancang akan dibuat produk menjadi *game maze chase* untuk menunjang pembelajaran. Tahap pengembangan akan dilakukan 3 kegiatan yaitu:

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang sudah direncanakan, selanjutnya akan direalisasikan sesuai rancangan yang telah ditentukan.

b. Validasi Media Pembelajaran

Pada tahap uji validasi media pembelajaran, digunakan penilaian oleh para ahli. Penilaian para ahli digunakan untuk mengetahui kevalidan dan mendapatkan saran untuk peningkatan rancangan media pembelajaran. Ahli diminta untuk mengevaluasi media pembelajaran berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli selanjutnya direvisi berdasarkan saran yang diberikan.

c. Revisi Media Pembelajaran

Setelah media pembelajaran *game maze chase* divalidasi oleh para validator ahli, selanjutnya peneliti merevisi atau memperbaiki media pembelajaran

sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk disebarluaskan.

4. Tahap Penyebaran (*Dessiminate*)

Desiminate merupakan penyebaran media pembelajaran yang telah dikembangkan.⁴⁹ Setelah melakukan uji coba dan revisi, tahap selanjutnya adalah melakukan penyebaran hasil pengembangan media pembelajaran *game Maze Chase* berbasis *Wordwall*. Media pembelajaran yang telah dibuat akan disebarluaskan ke siswa dan guru.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan metode pengumpulan data *Field Research*. *Field Research* adalah melakukan pengamatan langsung objek penelitian. Untuk mengumpulkan data ditempuh dengan tiga teknik, yaitu:

1. Observasi

Observasi menjadi metode mendasar di dalam suatu penelitian yang bersifat ilmiah, karena seorang peneliti terlibat langsung di dalam proses pengamatan. Tujuan dilakukannya observasi agar penulis mendapatkan gambaran terkait tujuan melakukan penelitian ini. Hal yang diobservasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di SDN 39 Pattongko yang berjumlah 28 orang.

Observasi merupakan proses kompleks yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. Dalam menggunakan teknik observasi yang terpenting ialah

⁴⁹ Swaditya Rizki dan Nego Linuhung, "Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual Dan ICT," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (3 Januari 2017): 137–44, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674>.

pengamatan dan ingatan si peneliti. Ada dua indera yang digunakan di dalam melakukan observasi yaitu telinga dan mata.⁵⁰

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal, semacam percakapan yang bertujuan memperoleh data yang mendalam dalam komunikasi tersebut yang dilakukan secara berhadapan.⁵¹ Wawancara dilakukan untuk menunjang data yang dikumpulkan. Dalam teknik wawancara ini, akan diberikan beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya yang tentunya tidak keluar dari rumusan masalah penelitian.

Penelitian ini, menggunakan wawancara yang bersifat terstruktur, jenis wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya. Setiap informan ditanyakan pertanyaan yang sama dengan urutan pertanyaan yang sama pula untuk terhindar dari kehilangan informasi, penulis meminta kesediaan para informan untuk menggunakan alat perekam suara sebelum dilakukan wawancara yang mendalam.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tipe pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua, yaitu:⁵² terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang

⁵⁰ Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020) Cet. I, h. 123.

⁵¹ S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 113.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2018), h.142.

sesuatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Setiap pertanyaan angket yang mengharapkan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval dan ratio adalah bentuk pertanyaan tertutup.

Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket tertutup, karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut tersebut:

a. Instrumen Validasi Media

Instrumen validasi media merupakan instrumen yang digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran yang dibuat dari aspek penilaian media yang mencakup tampilan media dan fungsi dari media pembelajaran yang dibuat.

Berikut contoh lembar instrumen validasi media:

Tabel 3.1 Lembar Instrumen Validasi Media⁵³

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Rekayasa media	Keefektifan dalam penggunaan Usabilitas (mudah digunakan) Kemenarikan media				
2	Komunikasi visual	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)				

⁵³Atika Izzatul Jannah dan Endang Listyani, "Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3. h. 60.

Kreatif dan inovatif
 Pemilihan jenis huruf
 Kesesuaian gambar yang
 mendukung materi

Keterangan:

1: Tidak Baik 2: Cukup Baik 3: Baik 4: Sangat Baik

b. Instrumen Validasi Materi

Instrumen validasi materi merupakan instrumen yang digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran yang dibuat dari aspek penilaian materi yang mencakup materi yang digunakan sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berikut contoh lembar instrumen validasi materi:

Tabel 3.2 Lembar Instrumen Validasi Materi⁵⁴

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Aktualitas materi yang disajikan Materi mudah dipahami				
2	Rekayasa media	Kemudahan dalam pengolahan Kemudahan dalam penggunaan				

Keterangan:

1: Tidak Baik 2: Cukup Baik 3: Baik 4: Sangat Baik

⁵⁴ Atika Izzatul Jannah dan Endang Listyani, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII" (skripsi, UNY, 2017), <https://eprints.uny.ac.id/46747/>.

c. Instrumen Validasi Bahasa

Instrumen validasi bahasa merupakan instrument yang digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran yang dibuat dari aspek penilaian bahasa yang mencakup penggunaan bahasa yang baik dan benar serta kesesuaian dengan ejaan yang diperbarui. Berikut contoh lembar instrumen validasi bahasa:

Tabel 3.3 Lembar Instrumen Validasi Bahasa⁵⁵

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kebahasaan	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan pokok pembahasan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik				
2	Konsistensi	Ketepatan ejaan Konsistensi penggunaan istilah Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				

Keterangan:

1: Tidak Baik

2: Cukup Baik

3: Baik

4: Sangat Baik

5. Uji Praktikalitas

Instrumen ini berisikan tentang kemudahan siswa dalam memahami materi, kemudahan siswa dalam penggunaan media, waktu yang digunakan, daya tarik media, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa selama proses

⁵⁵ Jannah dan Listyani.

pembelajaran berlangsung.⁵⁶ Lembaran angket praktikalitas media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini disusun dan didesain dengan mengacu kepada kisi-kisi angket. Teknik ini bertujuan agar instrumen penelitian yang digunakan dapat mengukur dengan baik selama penggunaannya dalam penelitian.

Semakin tinggi angka yang dihasilkan, maka semakin praktis pula media tersebut dijadikan media pembelajaran. Kisi-kisi lembaran angket uji praktikalitas media pembelajaran interaktif disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Lembar Instrumen Uji Praktikalitas⁵⁷

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kemudahan penggunaan	Materi dalam media pembelajaran sudah jelas Huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa Dapat digunakan secara mandiri				
2	Efektifitas waktu	Waktu pembelajaran lebih efektif Mudah digunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik				
3	Manfaat	Mendukung peran guru sebagai fasilitator Mengurangi beban kerja guru				

⁵⁶ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (1 April 2019): 75–82, <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

⁵⁷ Jannah dan Listyani, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII." (skripsi, UNY, 2017), <https://eprints.uny.ac.id/46747/>.

Membantu siswa memahami konsep, ilustrasi, dan gambar

Membantu siswa belajar

Meningkatkan minat belajar siswa

Menimbulkan perasaan senang belajar

Keterangan:

1: Tidak Baik 2: Cukup Baik 3: Baik 4: Sangat Baik

F. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.⁵⁸ Skala *likert* berupa angket memiliki 4 pilihan jawaban. Penilaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menunjukkan dari kelayakan media dimasukkan ke dalam tabel. Angket validasi terkait kesesuaian materi dan desain pada produk yang dikembangkan memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Data kesesuaian tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Berikut tabel skor penilaian:

Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi⁵⁹

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

⁵⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2018), h.134.

⁵⁹ Atika Izzatul Jannah dan Endang Listyani, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII" (skripsi, UNY, 2017), <https://eprints.uny.ac.id/46747/>.

1. Analisis validasi media pembelajaran

Nilai yang diperoleh pada penilaian angket kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan dalam bentuk pertanyaan untuk menentukan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Pemberian nilai validasi dengan rumus:

$$\text{Nilai Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Adapun pengkonversian skor menjadi pernyataan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan⁶⁰

Persentase (%)	Kelayakan
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Kurang Valid
0-40	Sangat Kurang Valid

2. Analisis praktikalitas media pembelajaran

Nilai yang diperoleh pada penilaian angket kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan dalam bentuk pertanyaan untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus:

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

⁶⁰Atika Izzatul Jannah and Endang Listyani, "Pengembangan Media pembelajaran pada Bahasan Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Peserta didik SMP Kelas VII". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3 (April, 2017), h. 60.

Adapun pengkonversian skor menjadi pernyataan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan⁶¹

Persentase (%)	Kepraktisan
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Kurang Praktis
0-40	Sangat Kurang Praktis

Semakin tinggi persentase kepraktisan, maka semakin praktis media pembelajaran yang dibuat.

⁶¹Atika Izzatul Jannah and Endang Listyani, "Pengembangan Media pembelajaran Pada Bahasan Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Peserta didik SMP Kelas VII". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3. h. 61.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN 39 Pattongko

SDN 39 Pattongko merupakan salah satu sekolah yang sudah cukup lama, sekolah ini mulai beroperasi pada tahun 1910. Saat ini SDN 39 Pattongko masih menggunakan kurikulum SD tahun 2013. SDN 39 Pattongko mendapatkan status akreditasi B dari BAN-S (Badan Akreditasi Nasional-Sekolah). Sekolah ini terletak di Kecamatan Tellu Limpoe Kabupaten Sinjai.

2. Visi dan Misi SDN 39 Pattongko

a. Visi

Unggul dalam prestasi berdasarkan IMTAQ dan IPTEK serta berbudi pekerti yang luhur.

b. Misi

- 1) Membimbing siswa memiliki dasar-dasar akhlak mulia dan berbudi pekerti yang luhur.
- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya.
- 3) Mewujudkan ekosistem sekolah yang peduli lingkungan dengan menjaga kebersihan.
- 4) Memberikan ruang untuk minat dan bakat siswa.

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

SDN 39 Pattongko sebagai sebuah sekolah dalam menunjang terciptanya proses pembelajaran yang kondusif maka didukung oleh tenaga pendidik dan

kependidikan yang berkompeten di bidangnya. Berikut data yang diperoleh peneliti mengenai keadaan pendidik dan tenaga kependidikan di SDN 39 Pattongko.

Tabel 4.1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 39 Pattongko⁶²

No.	Guru (Tenaga Edukatif) dan Pegawai (Administasi)	Jenis Kelamin		Jumlah	Ket
		L	P		
I	Guru (Tenaga Edukatif)				
	a. Guru Tetap (PNS)	2	2	4	
	b. Guru Kontrak (GBS)	1	2	3	PPPK
	c. Guru Honor	2	-	2	
II	Tenaga Administrasi				
	a. Pegawai Tata Usaha (PNS)	-	-	-	
	b. Pegawai Tidak Tetap	1	-	1	
JUMLAH		6	4	10	

2. Keadaan Peserta Didik

Berikut data yang diperoleh peneliti mengenai keadaan peserta didik di SDN 39 Pattongko.

Tabel. 4.2 Keadaan Peserta Didik SDN 39 Pattongko⁶³

Kelas	Rombel	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
I	1	11	13	24
II	1	17	12	29

⁶² Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 39 Pattongko. Dilihat pada 14 Desember 2023.

⁶³ Data Peserta Didik SDN 39 Pattongko. Dilihat pada 14 Desember 2023.

III	1	10	11	21
IV	1	14	14	28
V	1	16	10	26
VI	1	11	12	23
Jumlah Keseluruhan	6	79	72	151

3. Sarana dan Prasarana

Kelengkapan sarana prasarana pembelajaran merupakan salah satu aspek penunjang efektivitas jalannya proses pembelajaran. SDN 39 Pattongko termasuk sekolah yang masih minim dalam sarana dan prasarananya. Untuk data mengenai keadaan sarana dan prasarana di SDN 39 Pattongko dapat dilihat pada Lampiran 22.

B. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menganut model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

1. Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah menganalisis permasalahan yang didapatkan untuk menjadi dasar dilakukannya sebuah pengembangan. Adanya kebutuhan pengembangan perangkat atau komponen pembelajaran dilatarbelakangi oleh diketahuinya karakteristik peserta didik, permasalahan seputar proses belajar mengajar, strategi pembelajaran yang

digunakan oleh guru dimana didalamnya meliputi model, metode, media, dan teknik, serta analisis ketercapaian atau sasaran melalui struktur kurikulum yang diterapkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Terdapat 3 langkah utama pada tahap ini yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, dan analisis konsep.⁶⁴ Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SDN 39 Pattongko. Adapun hasil dari tahap pendefinisian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi guru dan peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih bersifat konvensional di mana guru hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai media belajarnya. Pada saat pembelajaran dimulai terlihat siswa aktif dalam pembelajaran namun tidak berlangsung lama semangat siswa mulai berkurang dibandingkan saat baru mulai pelajaran.

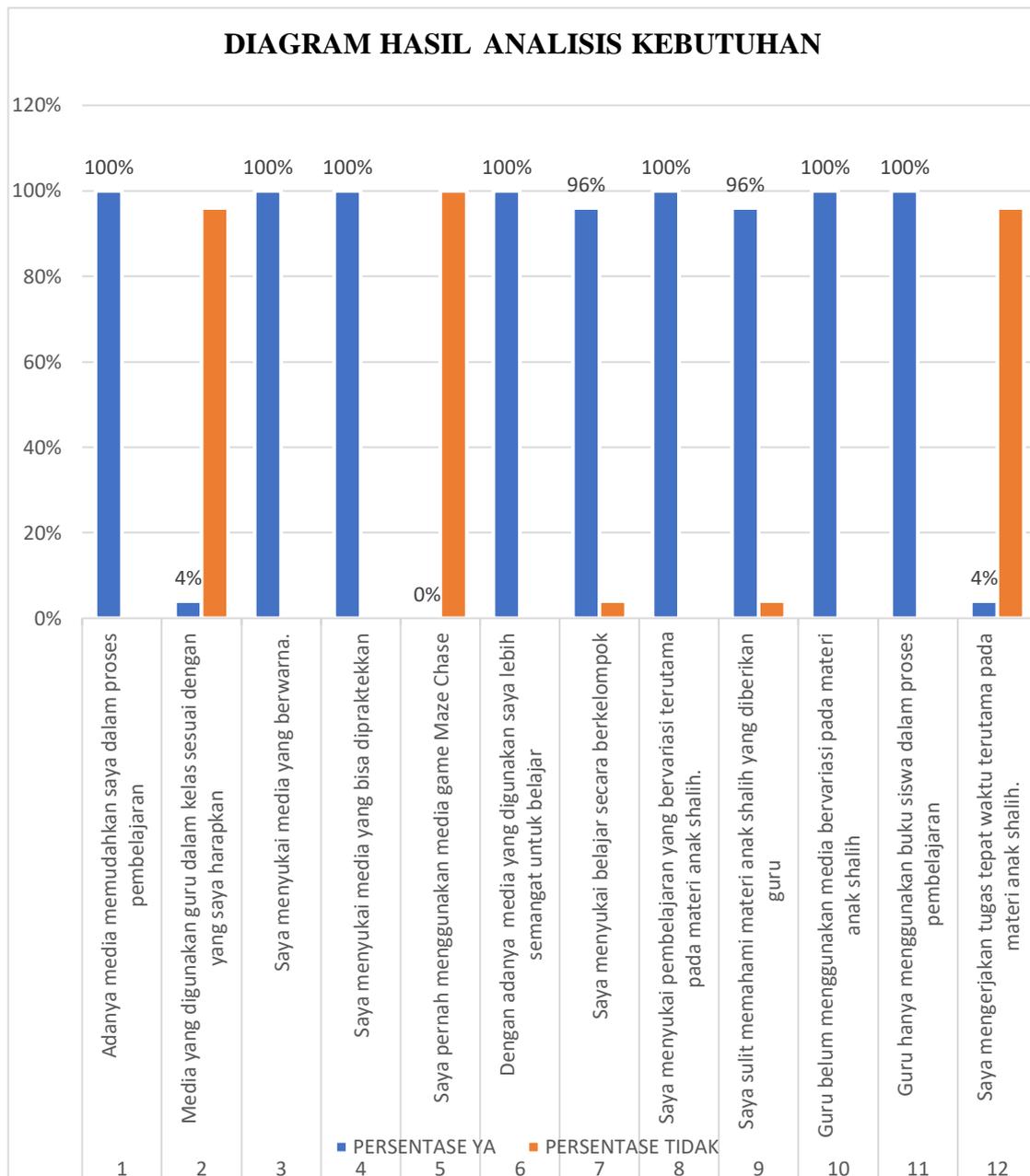
Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas 4 di SDN 39 Pattongko. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran guru jarang menggunakan media berbasis digital. Guru mengatakan bahwa pembelajaran tidak hanya dilakukan secara *offline* tetapi juga secara *online* atau daring.

⁶⁴ Sivasailam Thiagarajan, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* [By] Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel [and] Melvyn I. Semmel (Council for Exceptional Children, 1974).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mengungkapkan bahwa, proses pembelajaran yang berlangsung hanya bergantung pada buku paket sebagai sumber utama. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengeksplorasi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Begitupula pada materi Anak Shalih yang telah diajarkan sebelumnya. Banyak peserta didik mengungkapkan merasa jenuh dan kurangnya fokus selama pembelajaran, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap topik yang diajarkan masih jauh dari optimal. Dengan maraknya penggunaan media digital seperti *game*, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik terlebih lagi karena mereka belajar sambil bermain.

b. Analisis Peserta Didik

Hasil observasi di kelas 4 SDN 39 Pattongko menunjukkan bahwa peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun itu tidak berlangsung lama, di pertengahan pelajaran peserta didik kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi dan terlihat beberapa siswa bosan dan mengantuk. Pada saat guru memberi pertanyaan pada peserta didik, hanya satu orang yang mampu menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik yang lainnya hanya terdiam. Dalam analisis kebutuhan peserta didik, peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap media pembelajaran *game maze chase* berbasis *WordWall* pada materi Anak Shalih. Berikut hasil dari angket peserta didik.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram hasil analisis angket yang dilakukan kepada peserta didik menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini ditunjukkan oleh diagram tersebut yang menggambarkan

preferensi responden sebanyak 100% dari 26 peserta didik sepakat bahwa adanya media dalam pembelajaran sangat memudahkan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peran yang sangat krusial dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Dengan kata lain, Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Namun ketika ditanya tentang kesesuaian media yang digunakan oleh guru di kelas, hasilnya cukup mengejutkan. Hanya 4% responden yang merasa bahwa media tersebut sesuai dengan harapan mereka, sementara 96% lainnya, merasa sebaliknya. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan siswa dan realitas media yang diterapkan oleh guru. Hal ini bisa menjadi perhatian penting bagi pendidik untuk mengevaluasi dan menyesuaikan jenis media yang digunakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi siswa.

Lebih lanjut, semua responden 100% menyatakan bahwa mereka menyukai media yang berwarna. Ini menunjukkan bahwa elemen visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, 100% responden juga menyukai media yang bisa dipraktikkan. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa lebih cenderung terlibat dan memahami materi ketika mereka dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut.

Menariknya, ketika ditanya tentang pengalaman menggunakan media *game* seperti *game maze chase*, semua responden 100% menjawab tidak pernah menggunakannya. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada ketertarikan terhadap media interaktif, siswa belum mendapatkan kesempatan untuk mengalaminya dalam konteks pembelajaran mereka. Sehingga hal inilah yang menjadi peluang

bagi peneliti untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis *game maze chase* yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Kegiatan belajar dengan cara berkelompok juga sangat disukai oleh siswa. Hal ini berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa 100% responden lebih cenderung terlibat dan memahami materi ketika mereka belajar bersama. Namun, perlu diingat bahwa *game* yang dikembangkan juga bisa dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga siswa memiliki pilihan yang fleksibel dalam menyesuaikan gaya belajar mereka.

Dalam variasi pembelajaran, semua responden 100% menyukai pembelajaran yang bervariasi terutama pada materi anak shalih. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami dan tertarik dengan materi yang disajikan dalam berbagai cara, mengingat pembelajaran anak shalih masih dilakukan dengan cara yang kurang bervariasi berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan sebanyak 100% responden mengatakan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu hasil analisis juga menunjukkan bahwa 96% responden mengalami kesulitan memahami materi anak shalih yang diberikan guru. Sementara itu, hanya 4% yang merasa tidak kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pengajaran materi anak shalih agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, 100% responden menjawab bahwa guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan buku siswa masih menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran, yang dimana penggunaan buku saja mungkin tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan

belajar siswa yang lebih dinamis. Terakhir, hasil analisis menunjukkan bahwa hanya 4% responden yang mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi anak shalih, sementara 96% lainnya mengalami keterlambatan. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk meningkatkan disiplin dan keterampilan waktu siswa dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, hal inilah yang membuat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game maze chase WordWall* agar dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa serta meningkatkan kualitas pengajaran materi anak shalih. Dengan demikian, diharapkan pengalaman belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan.

c. Analisis tugas

Melalui metode pengumpulan data yang sistematis, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami tantangan dalam menyerap dan menginternalisasi informasi yang berkaitan dengan karakteristik dan nilai-nilai yang melekat pada Anak Shalih. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa menunjukkan bahwa terdapat kesulitan yang signifikan dalam pemahaman materi tentang Anak Shalih.

Berdasarkan data analisis kebutuhan yang peneliti dapatkan, sebanyak 96% responden mengalami kesulitan memahami materi Anak Shalih yang diberikan guru. Sementara itu, hanya 4% yang merasa tidak kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pengajaran materi Anak Shalih agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini

juga berdasarkan data responden sebanyak 4% yang menjawab mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi Anak halih, sementara 96% lainnya mengalami keterlambatan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menekankan perlunya pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang mendukung pertumbuhan pemahaman siswa mengenai konsep Anak Shalih, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Analisis Konsep

Peneliti menganalisis sumber belajar yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara bersama guru. Sumber belajar yang digunakan adalah buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terbitan Kemendikbud dan menganut kurikulum 2013. Peneliti mengidentifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran serta isi materi dari buku ajar tersebut dan mencari tahu materi yang perlu dikembangkan. Pada kompetensi inti, terdapat 4 kompetensi, yaitu: (KI-1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya, (KI-2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, (KI-3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat

bermain, (KI-4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia. Berdasarkan hasil identifikasi yang diperoleh dari 4 kompetensi inti tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada 4 kompetensi yang mencakup kompetensi inti, yaitu kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kompetensi memiliki rumusan yang jelas, implementasi yang spesifik, dan penilaian yang beragam untuk mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Dalam kompetensi dasar juga terdapat 4 kompetensi dengan beberapa indikator pencapaian kompetensi disetiap kompetensi dasar. (KD 1.1) Meyakini bahwa perilaku amanah sebagai cerminan dari iman, (KD 2.1) Menunjukkan perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari, (KD 3.1) Memahami makna perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari, (KD 4.1) Mencontohkan perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil identifikasi kompetensi dasar tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan untuk memahami dan menerima konsep perilaku amanah sebagai bagian dari iman mereka, menunjukkan, memahami, dan mengintegrasikannya dalam perilaku amanah. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat menjadi individu yang memiliki perilaku amanah yang kuat dan dapat diintegrasikan dalam berbagai aspek kehidupan.

Dalam tujuan pembelajaran terdapat 4 tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai, (1) Dengan mendengar arahan dari guru, peserta didik

mampu menerima adanya perilaku amanah sebagai cerminan dari iman, (2) Dengan berdiskusi dan mendengar arahan dari guru peserta didik mampu memiliki sikap hati-hati, hormat, dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari, (3) Dengan berdiskusi dan mendengar arahan dari guru peserta didik mampu memahami makna perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari, (4) Dengan berdiskusi dan mendengar arahan guru peserta didik mampu mendemonstrasikan makna perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil identifikasi tujuan pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran ini berfokus pada pengembangan sikap dan perilaku amanah di kalangan peserta didik. Dalam konteks pendidikan, perilaku amanah tidak hanya dianggap sebagai nilai moral, tetapi juga sebagai fondasi yang penting bagi pembentukan karakter peserta didik. Melalui pendekatan yang melibatkan, mendengarkan arahan guru dan berdiskusi, peserta didik diajak untuk memahami dan menginternalisasi perilaku amanah sebagai bagian dari iman mereka. Pembelajaran yang berfokus pada perilaku amanah ini bertujuan untuk menciptakan individu yang tidak hanya memahami konsep amanah, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan sikap hati-hati, hormat, dan kerja sama yang merupakan implementasi nyata dari pemahaman mereka terhadap perilaku amanah.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru Pendidikan Agama Islam menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang buku ajar utamanya pada materi Anak Shalih .

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah tahap kedua dari prosedur pengembangan ini. Kegiatan utama pada tahap ini yaitu merancang atau membuat perencanaan terkait kerangka dari media yang dikembangkan. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perancangan adalah sebagai berikut.

a. Pemilihan Materi

Berdasarkan hasil analisis masalah yang ditemukan serta hasil konsultasi dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas 4, materi yang dibahas dalam media yang dikembangkan adalah materi Anak Shalih berbentuk *game Maze Chase* berbasis *WordlWall* uuntuk siswa kelas 4 SDN 39 Pattongko.

b. Merancang Model Produk

Pada tahap ini peneliti merancang kerangka dari media *WordlWall* yang meliputi desain tampilan, gambar, bentuk labirin, dan pertanyaan serta menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan dalam tahap realisasi media.

Berikut gambar rancangan model produk yang dibuat:



Gambar 4.2 Desain Bentuk Labirin *Game Maze Chaze*

Desain Pertanyaan yang berkaitan dengan materi anak shalih telah disusun secara sistematis dan dapat dilihat pada lampiran 16. Lampiran ini menyajikan serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep nilai-nilai yang terkandung dalam materi Anak Shalih.

c. Penyusunan Instrumen Validasi dan Angket Respon Peserta Didik

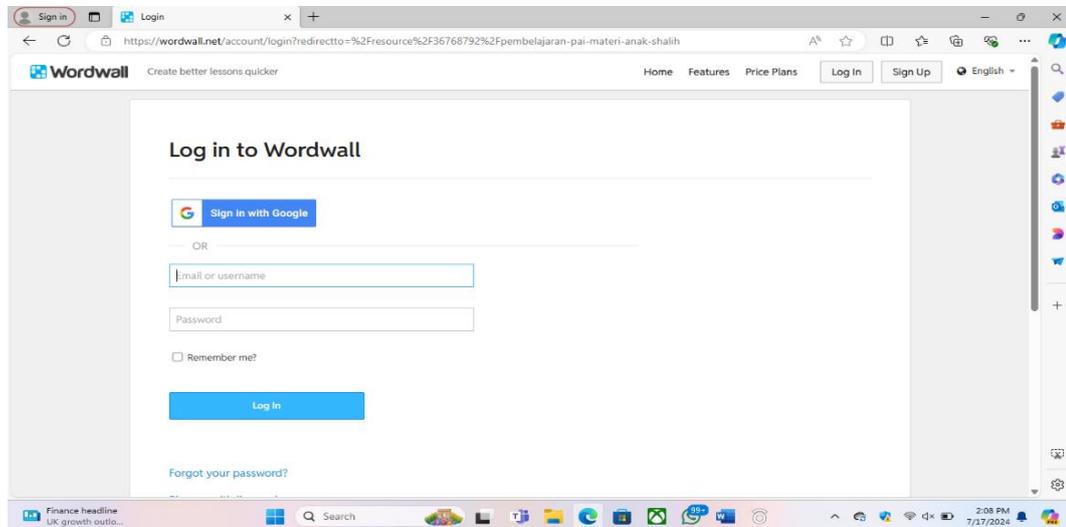
Instrumen validasi merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses validasi, Pada proses ini media yang dikembangkan akan dinilai kevalidannya oleh beberapa tim ahli. Bentuk instrumen validasi ini berbentuk angket *check list* yang masing-masing terdiri dari beberapa indikator penilaian dan memiliki 4 skala penilaian. Angket validasi juga diberi kolom catatan/komentar/saran yang ditujukan untuk para validator. Selain angket validasi peneliti juga menyusun angket untuk peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media yang telah dikembangkan, angket tersebut terdiri dari beberapa pernyataan yang juga memiliki 4 skala penilaian.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

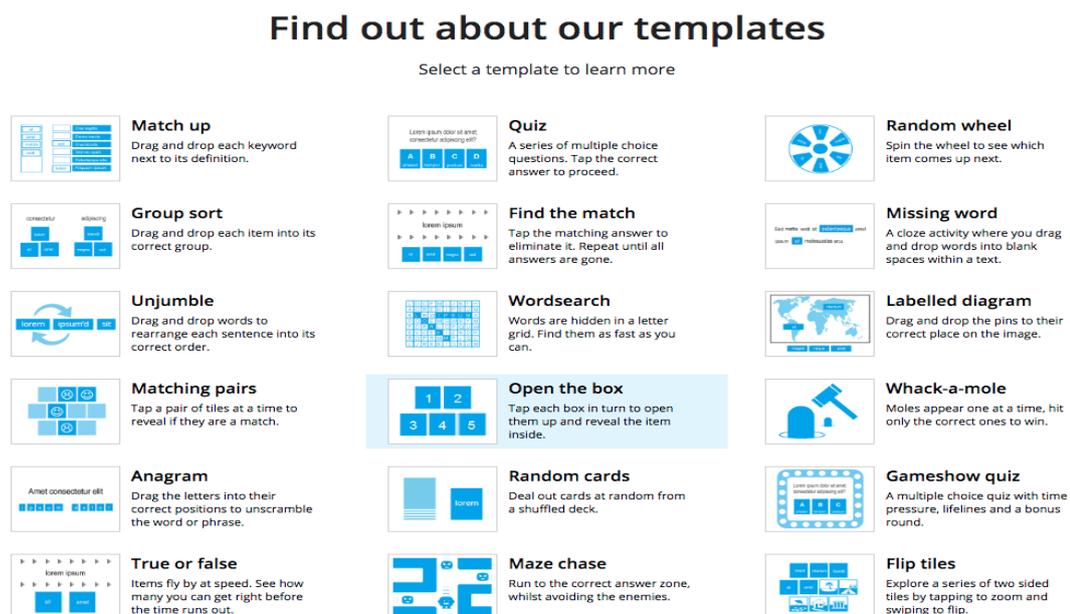
a. Pembuatan Media

Tahap pengembangan adalah tahap di mana peneliti mulai merealisasikan produk yang telah dirancang sebelumnya. Untuk membuat media pembelajaran pada materi anak shalih berbasis *Wordwall* peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut.

- 1) Peneliti membuat akun *Wordwall* dan memilih *Maze Chase* untuk membuat media pembelajaran.

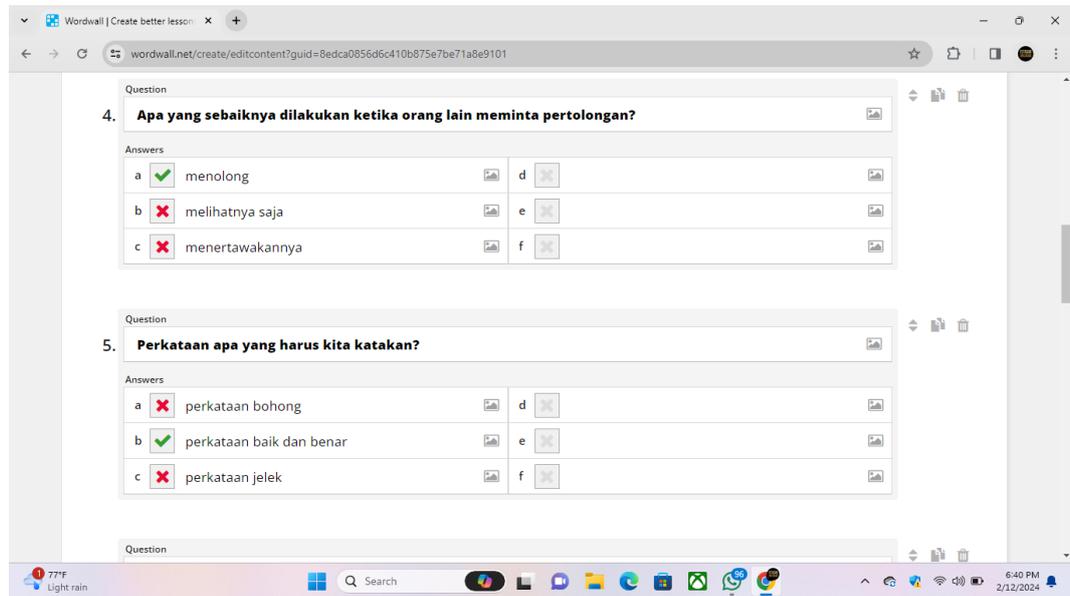


Gambar 4.3 Pembuatan Akun *Wordwall*



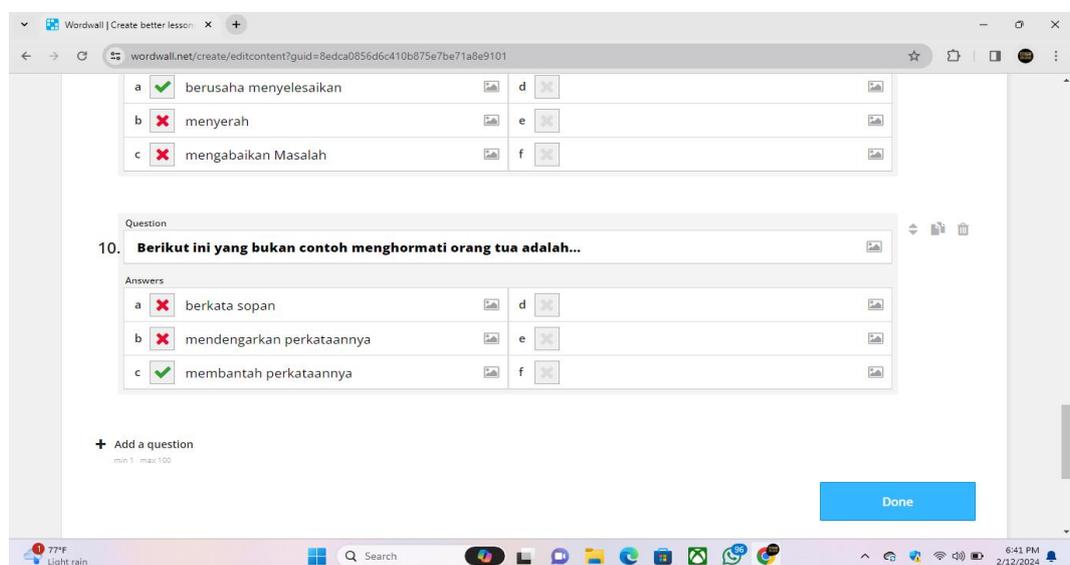
Gambar 4.4 Jenis-jenis *game Wordwall*

- 2) Peneliti menentukan pertanyaan dan jawaban yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.



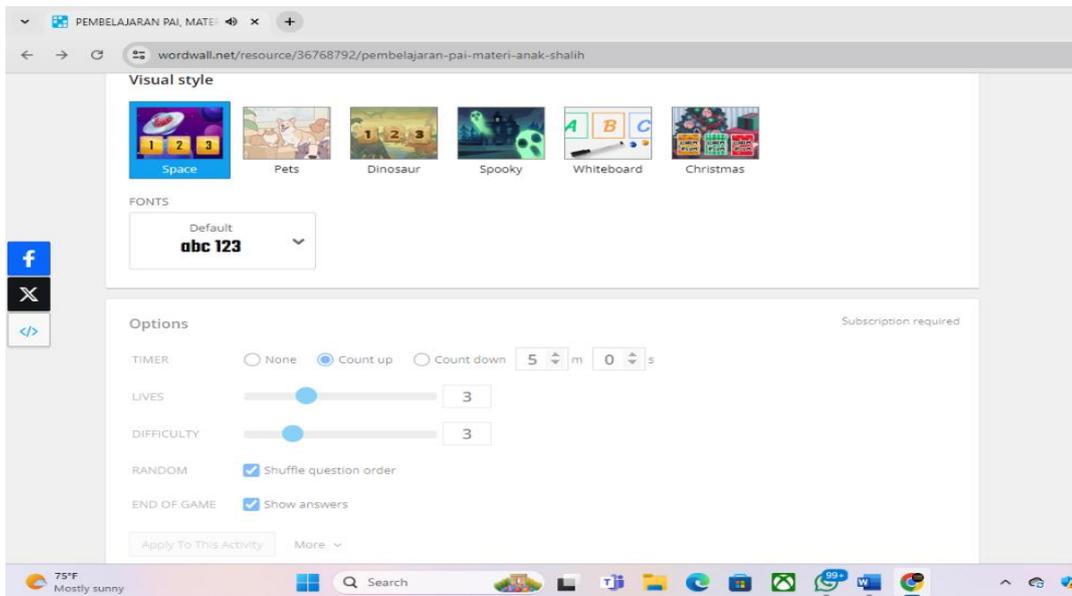
Gambar 4.5 Menentukan Pertanyaan dan Jawaban *Game Maze Chaze*

- 3) Setelah semua pertanyaan yang dibuat tersusun, peneliti menyimpan hasil materi anak shalih berbasis *Wordwall* dengan menekan tombol simpan.



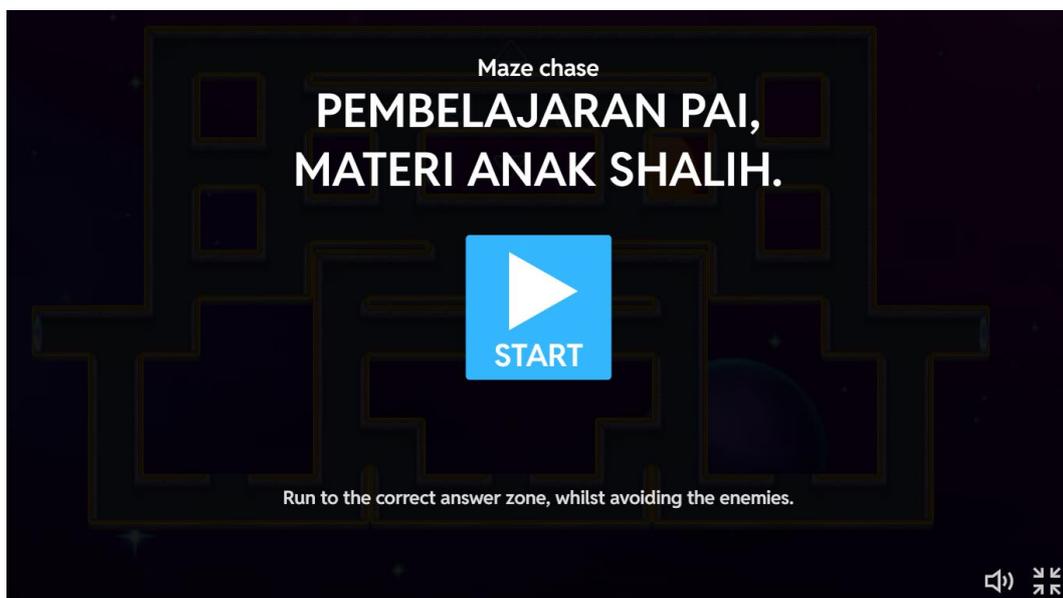
Gambar 4.6 Menyimpan Hasil Pertanyaan yang Dibuat

4) Peneliti memilih jenis *visual style*, mengatur *timer*, dan *difficulty*.



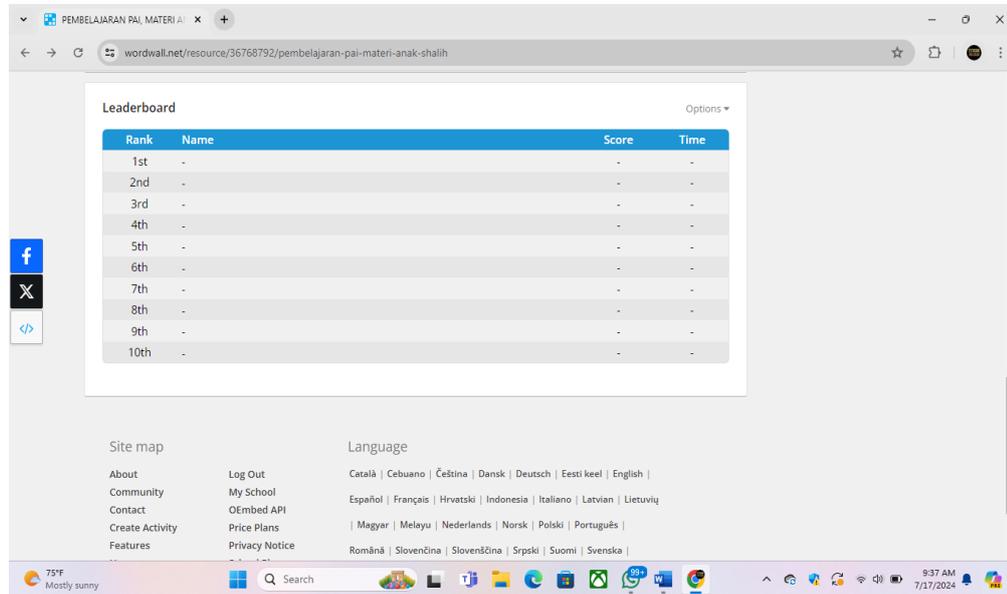
Gambar 4.7 Pengaturan *Visual Style*, *Timer*, dan *Difficulty*

5) Media pembelajaran menggunakan *website* berbasis *Wordl Wall* dapat diaplikasikan sebagai pembelajaran.



Gambar 4.8 Media *Game Maze Chase* Siap Diaplikasikan

- 6) Melalui *website* ini, peneliti dapat memperlihatkan media pembelajaran kepada peserta didik, lalu peserta didik memainkannya dan dapat langsung melihat hasil skor yang didapatkan setelah dimainkan.



Gambar 4.9 Papan *Rank* untuk Melihat *Score* Tertinggi

2) Validasi Media

Setelah produk materi anak shalih telah dikembangkan, maka selanjutnya perlu dilakukan validasi produk untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kegiatan validasi dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi yang telah disusun oleh peneliti. Sebelum kegiatan validasi produk dilakukan, peneliti terlebih dahulu memvalidasi setiap butir pernyataan/indikator-indikator pada seluruh lembar instrumen penilaian kepada validator instrumen angket. Berikut pemaparan hasil dari tahap validasi yang dilakukan oleh tim validator.

a. Validasi Ahli Materi

Kegiatan validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Mawardi S.Ag, M.Pd, selaku dosen IAIN Palopo. Berikut hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	x	xi	$p(\%)$	Kriteria Kevalidan
1.	Aspek Pembelajaran	19	20	95	Sangat Valid
2.	Aspek Rekayasa Media	8	8	100	Sangat Valid
Jumlah		27	28	96,42	Sangat Valid

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{27}{28} \times 100\% = 96.42\%$$

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli materi diperoleh nilai 96,42% dari hasil keseluruhan. Berdasarkan pada tabel kriteria kevalidan skor 96,42% tergolong dalam kategori sangat valid, sehingga materi yang termuat dalam media yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada pembelajaran dan tidak memerlukan revisi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 17.

b. Validasi Ahli Media

Kegiatan validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Hj. Salmiah, S.Kom., MT., selaku dosen IAIN Palopo. Berikut hasil validasi oleh ahli media.

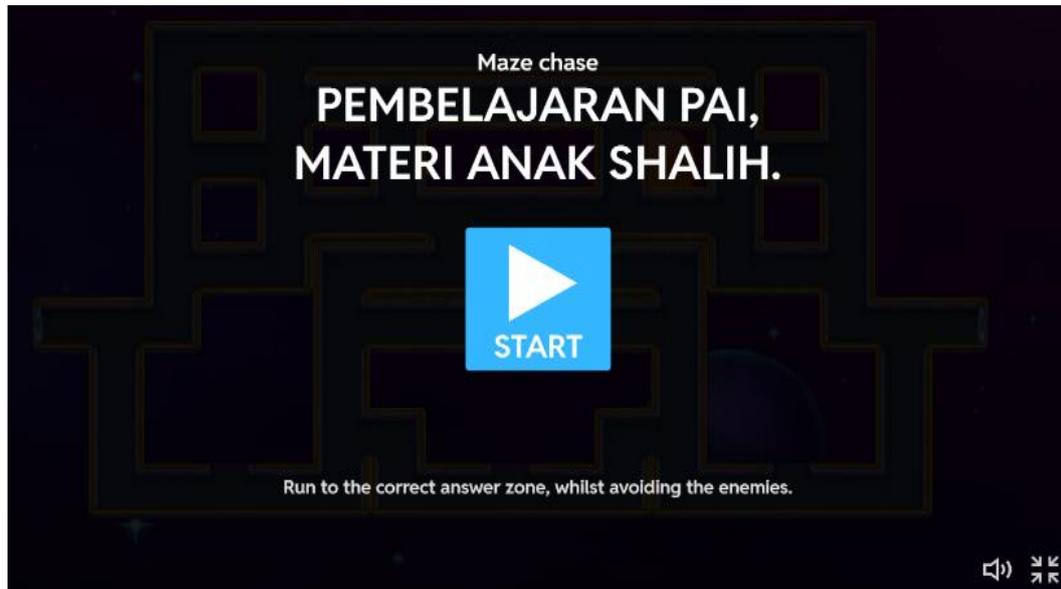
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	x	x_i	$p(\%)$	Kriteria Kevalidan
1.	Aspek Desain	9	12	75	Valid
2.	Aspek Ilustrasi	9	12	75	Valid
3.	Aspek Kualitas dan Tampilan Media	9	12	75	Valid
Jumlah		27	36	75	Valid

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% = \frac{27}{36} \times 100\% = 75\%$$

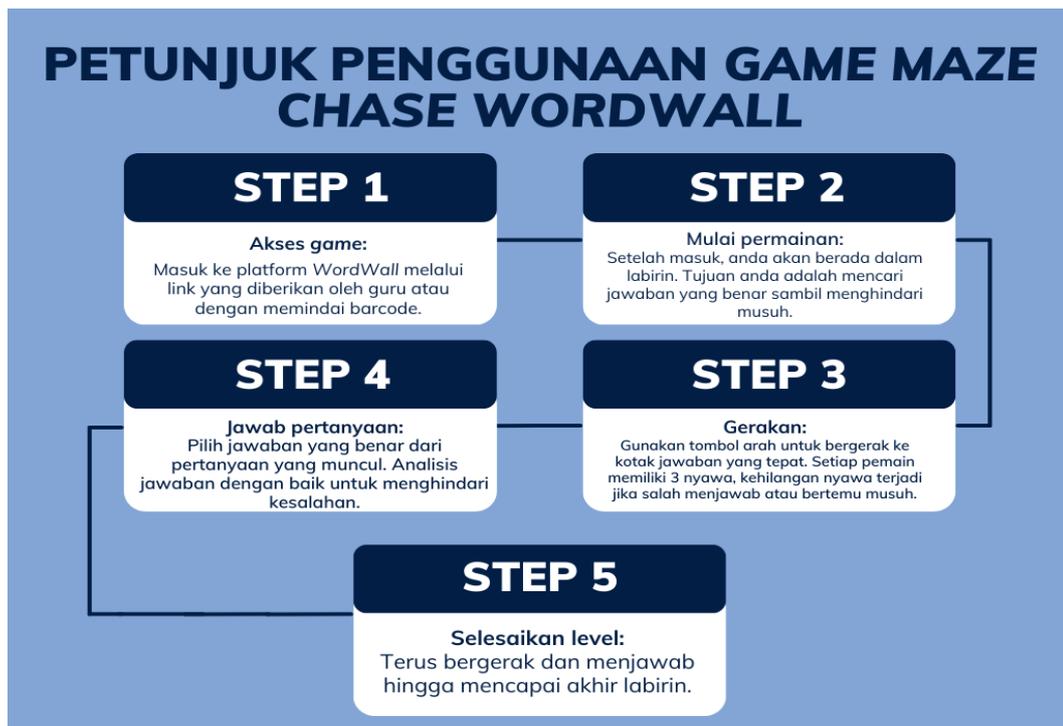
Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli media diperoleh nilai 75% dari hasil keseluruhan. Berdasarkan pada tabel kriteria kevalidan skor 75% tergolong dalam kategori valid (penjelasan lebih lengkap terdapat pada lampiran 18) sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu dilakukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu mempertimbangkan catatan dan saran yang telah diberikan oleh validator ahli media yaitu dengan menambahkan petunjuk penggunaan media untuk memudahkan pemain dalam memahami tata cara penggunaan *game* tersebut.

Sebelum revisi:



Gambar 4.10 Tampilan awal *game maze chase*

Setelah revisi:



Gambar 4.11 Petunjuk Penggunaan *Game Maze Chase*

c. Validasi Ahli Bahasa

Kegiatan validasi ahli bahasa dilakukan oleh Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, SS., M.Pd., selaku Dosen IAIN Palopo. Berikut hasil validasi oleh ahli bahasa.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	x	xi	$p(\%)$	Kriteria Kevalidan
1.	Aspek Kebahasan	11	12	91,66	Sangat Valid
2.	Aspek Konsistensi	11	12	91,66	Sangat Valid
	Jumlah	22	24	91,66	Sangat Valid

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{22}{24} \times 100\% = 91,66\%$$

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli bahasa diperoleh nilai 91,66% dari hasil keseluruhan. Berdasarkan pada tabel kriteria kevalidan skor 91,66% tergolong dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat valid dan tidak perlu dilakukan revisi. Untuk informasi lebih detail, lihat lampiran 19.

3) Uji Coba Produk

Materi anak shalih dengan menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordWall* telah di uji cobakan kepada 1 orang guru Pendidikan Agama Islam dan 26 peserta didik kelas 4 SDN 39 Pattongko. Sebelum dilakukan uji coba produk kepada guru, peneliti memberikan pengenalan dan gambaran umum kepada guru pendidikan agama islam terkait media pembelajaran berbasis teknologi berupa

game maze chase serta memberikan petunjuk penggunaan *game* untuk memudahkan guru dalam memahami tata cara penggunaan *game* tersebut.

Sebelum dilakukan uji coba produk kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi anak shalih kepada peserta didik dan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Setelah menjelaskan materi anak shalih kepada peserta didik, peneliti memperkenalkan media *game maze chase* berbasis *WordWall* kepada peserta didik dan menjelaskan petunjuk penggunaan *game* yang akan dimainkan.

Sebagai upaya untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, maka peneliti memberikan angket kepada guru dan masing-masing peserta didik sebagai instrumen pengumpulan data tentang penilaian guru dan peserta didik terhadap materi anak shalih menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordlWall*. Berikut hasil dari angket respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.6 Data Uji Praktikalitas Guru Pendidikan Agama Islam

No.	Indikator Penilaian	x	xi	$p(\%)$	Kriteria Kepraktisan
1.	Aspek Kemudahan Penggunaan	9	12	75	Praktis
2.	Aspek Efektifitas Waktu	10	12	83,33	Sangat Praktis
3.	Aspek Manfaat	22	28	78,57	Praktis
Jumlah		41	52	78,84	Praktis

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{41}{52} \times 100\% = 78.84\%$$

Tabel 4.7 Data Uji Praktikalitas Peserta Didik Kelas IV

Indikator Penilaian	Jumlah Respon Peserta Didik				Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
	TS	CS	S	SS			
Aspek Kemudahan Penggunaan	0	0	29	49	283	312	90,70
Aspek Efektifitas Waktu	0	1	18	59	296	312	94,87
Aspek Manfaat	0	3	40	139	682	728	93,68
Jumlah Keseluruhan					1.261	1.352	93,26

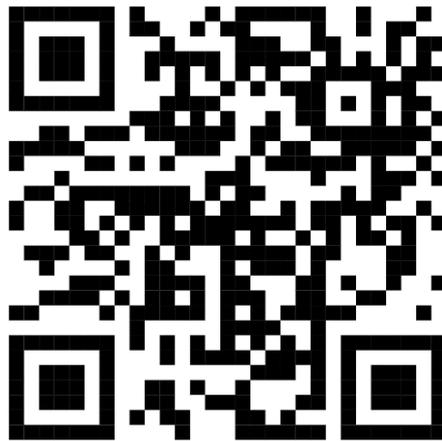
$$\begin{aligned}
 \text{Persentase daya tarik media} &= \frac{\text{Skor perolehan (SP)}}{\text{Skor maksimal (SM)}} \times 100\% \\
 &= \frac{1,261}{1,352} \times 100\% \\
 &= 93,26\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji coba media terhadap guru dan 26 peserta didik kelas 4 SDN 39 Pattongko, diperoleh persentase kemenarikan media oleh guru dengan skor 78,84% dengan kategori praktis, dan persentase kemenarikan media oleh peserta didik dengan skor 93,26% yang mana skor tersebut tergolong dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari guru dan peserta didik terhadap materi anak shalih menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordWall* sehingga dapat disimpulkan media ini menarik untuk

diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Silakan merujuk pada lampiran 20 dan 21 untuk penjelasan lebih lanjut.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran adalah tahap terakhir dari proses pengembangan produk. Peneliti menyebarkan *link website* hasil produk materi anak shalih menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordWall* kepada guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas 4 SDN 39 Pattongko melalui grup kelas aplikasi *Whatsapp*. Bukti penyebaran dan penerimaan produk media pembelajaran *Game Maze Chase* berbasis *WordWall* lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 3. *Game Maze Chase* berbasis *WordWall* dapat diakses melalui link <https://wordwall.net/resource/36768792> atau *scan code QR* berikut ini:



Gambar. 4.12 Kode QR *Link Game Maze Chase* yang Dibuat.

C. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah produk berupa pengembangan media *game maze chase* berbasis *WordWall* materi anak shalih kelas IV di SDN 39 Pattongko. Penelitian ini merupakan penelitian

pengembangan *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) Pendefinisian (*Define*) dengan melakukan analisis awal, analisis peserta didik, dan analisis konsep, (2) Perancangan (*Design*) yaitu membuat rancangan terkait kerangka dari media yang akan dikembangkan, (3) Pengembangan (*Development*) Pada tahap ini dilakukan penyusunan komponen perancangan lalu melakukan uji validasi produk yang dikembangkan oleh 3 validator yaitu validator ahli media, materi, dan bahasa. Setelah produk dinyatakan valid dan layak digunakan, selanjutnya dilakukan uji coba secara langsung kepada peserta didik di kelas IV SDN 39 Pattongko. Setelah menerapkan produk selanjutnya dilakukan uji coba praktikalitas produk yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan, (4) Penyebaran (*Disseminate*) pada tahap ini dilakukan penyebarluasan media yang telah dibuat sebagai media pembelajaran dikelas.

1. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran *Game Maze Chase* Berbasis WordWall pada Materi Anak Shalih

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Sebelum melakukan perencanaan awal pada produk yang dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum untuk menganalisis suatu permasalahan yang terjadi sehingga perlu atau tidaknya melakukan pengembangan media.⁶⁵ Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti

⁶⁵ Rika Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD," *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1, no. 4 (30 September 2022): 333–49, <https://doi.org/10.2246/eduglobal.v1i4.1545>.

berupa wawancara pada guru kelas IV kemudian memberikan angket kepada peserta didik. Berdasarkan wawancara pada guru kelas IV, peneliti memperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar materi tentang anak shalih peserta didik kurang tertarik dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi.

Berdasarkan angket peserta didik diperoleh data bahwa peserta didik tidak tertarik dalam mempelajari materi anak shalih. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi anak shalih tergolong rendah. Selain itu, hasil angket peserta didik diperoleh data bahwa bahan ajar yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan terutama materi anak shalih. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik yang mengatakan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan bahan ajar akan membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.⁶⁶

Berdasarkan data yang dihasilkan dari angket peserta didik diperoleh data bahwa peserta didik lebih menyukai media yang bergambar, warna yang menarik dan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Wardhani bahwa peserta didik cenderung menyukai media pembelajaran dan bacaan yang menarik dengan sedikit uraian dan memiliki

⁶⁶ Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)* 8, no. 1 (19 Juni 2020), <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.

banyak gambar atau warna.⁶⁷

Analisis kurikulum digunakan untuk memperoleh data mengenai kurikulum yang digunakan dan materi yang akan digunakan dalam pembuatan produk. Kurikulum yang digunakan di kelas IV SDN 39 Pattongko yaitu kurikulum 2013, dengan materi anak shalih pada mata pelajaran PAI dengan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *game maze chase* berbasis *WordWall*.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan dengan mendapatkan informasi melalui wawancara guru kelas IV dan pemberian angket kepada peserta didik, membuktikan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang diminati oleh peserta didik, maka dapat tersampainya dengan jelas isi materi yang dipaparkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *game maze chase* berbasis *WordWall* agar dapat memberikan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik. Hal ini dikarenakan media *game maze chase* menampilkan media yang inovatif dengan desain yang menarik dan permainan yang menyenangkan serta menguji keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Palletiere yang menyatakan bahwa *game* memiliki

⁶⁷ Kurnia Ratnadewi Pralisaputri, Heribertus Soegiyanto, dan Chatarina Muryani, "Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015)," *GeoEco* 2, no. 2 (11 Juli 2016), <https://jurnal.uns.ac.id/GeoEco/article/view/8930>.

hubungan yang sangat erat dan berpengaruh positif dalam proses pembelajaran.⁶⁸

b. Desain/Perancangan Media Game Maze Chase Berbasis WordWall pada Materi Anak Shalih Kelas IV SDN 39 Pattongko

Setelah melakukan analisis kebutuhan tahap berikutnya adalah tahap desain/perancangan media *game maze chase*. Pada tahap ini, peneliti merancang *game maze chase* yang disesuaikan dengan tahap sebelumnya yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pada tahap desain ini, peneliti merancang sebuah produk pengembangan berupa media *game maze chase* dan mempersiapkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pembuatan media *game maze chase* berbasis *WordWall*. Pemilihan materi harus sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013 dengan mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Dalam perancangan media *game maze chase* ini hanya menggunakan laptop sebagai alat pembuatan produk untuk merancang kerangka dari media *WordWall* yang meliputi desain tampilan, warna, gambar dan bentuk labirin yang dibutuhkan dalam tahap realisasi media.

Pemilihan media *WordWall* sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan seperti: Desain menarik yang sangat beragam, meningkatkan kreativitas pendidik dalam membuat media pembelajaran, meminimalisir waktu dalam membuat media pembelajaran karena media *WordWall* berbasis digital, serta dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*. *Layout* dari produk *game maze chase* berbasis *WordWall* digunakan sebagai produk yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan

⁶⁸ Pallettiere, "Games and Learning", *International Journal of Learning and Media*. 1(1), (2009): 84-100.

tidak monoton dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2. Hasil Uji Validitas Media *Game Maze Chase* Berbasis *WordWall* pada Materi Anak Shalih di SDN 39 Pattongko

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan sesuai dengan fungsinya. Suatu produk dikatakan valid jika memenuhi kriteria valid dan telah mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Produk dapat dikatakan valid jika produk tersebut diterima secara baik oleh penggunanya dan memiliki kemampuan dalam menjalankan produk tersebut.⁶⁹ Sehingga, uji validitas perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan produk dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Validasi yang dilakukan oleh validator terfokus hanya pada tiga hal utama, yaitu materi, media, dan bahasa, kesesuaian dengan ketentuan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Validasi dilakukan dengan tujuan untuk menilai rancangan produk yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh validator sesuai dengan bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media *game maze chase* masuk pada kategori valid. Adapun hasil yang diperoleh dari validator ahli materi memiliki beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dengan lima indikator penilaian dan aspek rekayasa media dengan dua indikator penilaian. Dengan adanya aspek tersebut maka presentase validasi ahli materi memperoleh nilai tertinggi dengan kategori sangat valid. Dengan terpenuhinya aspek pada penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zainul

⁶⁹ Tety Nur Cholifah dan Adzimatnur Muslihasari, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD Di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (24 Juni 2022): 149–58, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6843>.

Hasan dimana hasil penelitian yang menunjukkan bahwa meningkatnya minat belajar siswa dapat dilihat dari ketertarikan dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁷⁰

Hasil validasi dari validator ahli media memperoleh nilai dengan kategori valid dari tiga aspek yaitu aspek desain, ilustrasi, serta kualitas dan tampilan media. Hal ini disebabkan karena media *game maze chase* dianggap telah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, desain yang terdapat pada media *game maze chase* menarik dan dapat digunakan secara berulang-ulang. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Atika Yuliana Ichسانی yang mengatakan bahwa *game maze chase* berbasis *Wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan kegiatan interaktif yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menciptakan situasi pembelajaran yang mengasyikkan dan bersifat kompetitif, yang dapat memicu semangat peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif.⁷¹ Dengan adanya aspek tersebut, presentasi validasi ahli materi memperoleh nilai dengan kategori valid dan memperoleh nilai terendah dibandingkan dengan nilai validasi materi dan bahasa dikarenakan tidak adanya petunjuk penggunaan dalam penggunaan media.

Kemudian hasil validasi ahli bahasa dari dua aspek yaitu aspek kebahasaan dan aspek konsistensi yang memperoleh nilai tertinggi kedua dengan kategori sangat valid. Dengan diperolehnya hasil validasi dari ketiga validator

⁷⁰ Zainul Hasan, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII B Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023" (undergraduate, UIN KH. Achmad Siddiq Jember, 2023), <http://digilib.uinkhas.ac.id/26114/>.

⁷¹ Atika Yuliana Ichسانی dkk., "Implementasi Media *Wordwall* Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN," *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman 4* (30 Desember 2023): 6–12, <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3034>.

menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Syarif Hidayatullah dimana hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dinyatakan valid dan layak.⁷² Sehingga media yang telah dikembangkan telah dinyatakan valid dan layak di uji coba pada saat melakukan penelitian.

3. Hasil Respon Uji Praktikalitas Media *Game Maze Chase* berbasis *WordWall*

Uji coba praktikalitas merupakan tahapan dalam pengembangan media yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan sebuah produk, dan kemudahan dalam penggunaan produk. Proses ini dilakukan dengan mengimplementasikan produk dan mengumpulkan data melalui observasi dan angket praktikalitas.

Media *game maze chase* yang telah divalidasi, direvisi serta mendapatkan saran dari para validator dinyatakan telah valid, tahap selanjutnya dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui kepraktisan sebuah produk. Pada uji praktikalitas, ada beberapa aspek yang dinilai yaitu kemudahan penggunaan, efektifitas waktu, dan manfaat yang diperoleh. Dengan terpenuhinya aspek kepraktisan pada penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Angnes Septiasa Sintri yang mengatakan bahwa uji praktikalitas dilakukan kepada guru dan siswa, kemudian media tergolong praktis apabila memberikan manfaat kepada

⁷² Ahmad Syarif Hidayatullah, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Game Maze Chase Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik Di SMPIT Al-Kautsar Kota Makassar Tahun 2022" (masters, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2023), <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/25098/>.

guru dan siswa serta dapat menciptakan motivasi belajar siswa.⁷³ Selain itu, dari penelitian yang dilakukan oleh Hilda Anggraini Isnawati mengatakan bahwa praktis atau tidaknya sebuah produk ditentukan dari hasil respon kepraktisan guru dan siswa.⁷⁴ Produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika praktisi mengatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada kategori praktis. Adapun hasil uji praktikalitas *game Maze Chase* dengan memberikan lembar praktikalitas kepada 1 orang guru dan 26 orang peserta didik kelas IV, dengan hasil sebagai berikut.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas guru menunjukkan dari 3 aspek yaitu kemudahan penggunaan, efektifitas waktu, dan manfaat memperoleh kategori sangat praktis. Dalam hal ini media *game Maze Chase* sangat praktis sebagai media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai serta dalam penggunaannya memudahkan guru dalam menyampaikan materi anak shalih. Hal ini sejalan dengan pendapat Nur Tety Cholifah yang menyatakan bahwa sebuah media dikatakan praktis apabila guru mampu menjalankan atau menggunakan media tersebut dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.⁷⁵ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media dapat dikatakan praktis apabila

⁷³ Agnes Septisa Sintri, Elya Rosalina, dan Nur Fitriyana, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Discovery Learning Menggunakan Canva," *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (31 Desember 2023): 323–35, <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6608>.

⁷⁴ Hilda Anggraini dan Isnawati Isnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA Materi Sistem Respirasi Manusia Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 12, no. 3 (20 September 2023): 801–12, <https://doi.org/10.26740/bioedu.v12n3.p800-811>.

⁷⁵ Tety Nur Cholifah dan Adzimatnur Muslihasari, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD Di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (24 Juni 2022): 149–58, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6843>.

dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dilihat dari hasil lembar praktikalitas siswa, maka media *game maze chase* berbasis *WordWall* mencapai tingkat praktikalitas siswa dengan kategori sangat praktis. Secara umum, media berbasis *WordWall* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dari respon siswa mengenai penerapan media *game maze chase* berbasis *WordWall* sangat baik sehingga media *game* yang dikembangkan peneliti dinyatakan telah memenuhi tingkat kepraktisan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Marwiyatul Syakban dimana hasil uji praktikalitas peserta didik memenuhi kriteria sangat praktis dengan presentase sebesar 98,7%.⁷⁶ Berdasarkan hasil nilai praktikalitas guru dan siswa, dijelaskan bahwa media *game maze chase* telah memenuhi kriteria praktis sehingga media yang dikembangkan layak untuk disebarluaskan.

⁷⁶ Siti Marwiyatul Syakban, "Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Games Wordwall Pada Materi Sistem Periodik Unsur," t.t.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan materi pembelajaran *game Maze Chase* berbasis *WordlWall* dilakukan dengan metode *Research and Development* (RnD) dan mengadaptasi model pengembangan 4D yang terdiri dari *define, design, development, dan disseminate*. Proses pengembangan diawali dengan tahap *define* yaitu analisis masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi. Tahap selanjutnya yakni merancang materi anak shalih menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordlWall* sesuai kebutuhan peserta didik. Setelah proses perancangan selesai, maka dilanjutkan ke tahap pengembangan yaitu tahap realisasi produk dengan melakukan validasi produk oleh validator ahli, revisi produk, dan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya melakukan penyebaran produk kepada guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas 4 SDN 39 Pattongko.
2. Validasi produk yang diperoleh dari penilaian para validator ahli menunjukkan hasil yaitu: 1) validasi ahli materi memperoleh skor 96,42% dengan kategori sangat valid; 2) validasi ahli media memperoleh skor 75% dengan kategori svalid; 3) dan validasi ahli bahasa memperoleh skor 91,66% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji validasi produk oleh ketiga validator ahli menunjukkan bahwa materi ajar anak shalih dengan

menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordWall* sangat valid untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Berdasarkan uji praktikalitas pada 1 orang guru dan 26 peserta didik kelas 4 SDN 39 Pattongko Kabupaten Sinjai terhadap media pembelajaran berbasis *Game Maze Chase WordWall* pada materi Anak Shalih, hasil uji praktikalitas guru diperoleh persentase sebesar skor 78,84% dengan kategori praktis, dan hasil uji praktikalitas peserta didik diperoleh skor 93,26% dengan kategori Sangat Praktis. Berdasarkan hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik menunjukkan bahwa *game Maze Chase* berbasis *WordWall* sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

1. Materi anak shalih menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordWall* dapat dijadikan sebagai motivasi dalam proses pembelajaran. dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik dapat mengetahui akhlak terpuji yang dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah.
2. Materi anak shalih menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordWall* sebaiknya dimanfaatkan sebagai proses pembelajaran untuk peserta didik agar peserta didik lebih tertarik dalam mengetahui akhlak terpuji anak shalih yang terdapat dalam proses pembelajaran.
3. Materi anak shalih menggunakan *game Maze Chase* berbasis *WordWall* sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi yang lain terkhususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar membuat peserta didik semangat dalam dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. *Fundamentals of Puzzle and Casual Game Design*. Pearson Education, Limited, 2014.
- Andari, Rafika. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika.” *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 135–37.
- Anggraini, Hilda, dan Isnawati Isnawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA Materi Sistem Respirasi Manusia Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa.” *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 12, no. 3 (20 September 2023): 801–12. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v12n3.p800-811>.
- Arifah, Risqi Ervera Nur, Sukirman Sukirman, dan Sujalwo Sujalwo. “Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 6, no. 6 (2 Desember 2019): 617–24. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>.
- Arifuddin, Arifuddin, Abdul Rahim Karim, dan M. Ilham. “Pengarusutamaan Model Pembelajaran Religius Dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik.” *Jurnal Konsepsi* 10, no. 4 (7 Februari 2022): 421–28.
- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. “Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall.net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang.” Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/30150/>.
- Azhar, Andi, Imran Djafar, Joseph Tumiwa, dan Husain T. Husain T. “Perancangan *Game Jigsaw Puzzle* Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia Berbasis Android.” *Dipaneegara Komputer Teknologi Informatika* 16, no. 1 (18 Maret 2024): 381–90.
- Cholifah, Tety Nur, dan Adzimatnur Muslihasari. “Pengembangan Digital *Flipbook* Berbasis Dolanan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD Di Desa Palaan Pada Era Covid-19.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (24 Juni 2022): 149–58.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. “Strategi belajar mengajar,” 2010..
- Erawati, E., Zulfa Zulfa, dan Meldawati Meldawati. “Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah.”

Jurnal Pendidikan Tambusai 7, no. 3 (3 September 2023): 20301–8.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9475>.

Hamdany, Muhammad Zuljalal Al, Ervi Rahmadani, Vira Yuniar, dan Nurdin K. “Peran Guru Pendidkan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Era Society 5.0.” *JURNAL AL-QAYYIMAH* 7, no. 1 (29 Juni 2024): 105–18. <https://doi.org/10.30863/aqym.v7i1.5519>.

Hasan, Zainul. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII B Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023.” Undergraduate, UIN KH. Achmad Siddiq Jember, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/26114/>.

Hasriadi, Hasriadi. “Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi.” *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51.

Hasriadi, Hasriadi, St Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin Arifuddin, Muh Yamin, Muh Zuljalal Al-Hamdany, dan Dewi Mustika Putri. “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara.” *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023): 531–39. <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.

Hasriadi, Hasriadi, Sudirman Sudirman, dan Arifuddin Arifuddin. “Kontribusi Teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan motivasi belajar.” *Jurnal Konsepsi* 10, no. 3 (2021): 294–303.

Herta, Nurinda, Bella Chairun Nopus, Ratih Sanggarwati, dan Tri Yudha Setiawan. “Pemanfaatan Aplikasi *Game Wordwall* Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Paedagoria* 3, no. 0 (8 Agustus 2023): 527–32.

Hidayatullah, Ahmad Syarif. “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab *Game Maze Chase* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik Di SMPIT Al-Kautsar Kota Makassar Tahun 2022.” Masters, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2023. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/25098/>.

Ichsani, Atika Yuliana, Asriyani Adelia, Restriari Restriari, Aloysius Hardoko, dan Hatta Hatta. “Implementasi Media Wordwall Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN.” *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* 4 (30 Desember 2023): 6–12. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3034>.

- Jannah, Atika Izzatul, dan Endang Listyani. “Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII.” Skripsi, UNY, 2017. <https://eprints.uny.ac.id/46747/>.
- Khairunisa, Yuyun. “Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject.” *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi* 2, no. 1 (15 Juni 2021): 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>.
- Kurnia, Nila, Erwin Putera Permana, dan Cecilia Permatasari. “Implementasi Media *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri.” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (12 Juni 2023): 589–98. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>.
- Lisnani, Lisnani. “Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Pembelajaran IPA.” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 4, no. 2 (14 Desember 2020): 155–67. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>.
- Mu’arifah, Maulida Putri, Lintang Ana Lisa, Rahmawati Salsabila, dan Irfan Wahyu Prananto. “Pengembangan Media Pembelajaran *Maze Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika.” *Epistema* 4, no. 2 (2 November 2023): 141–53. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63451>.
- Nasution, Ika Damayanti, Fahrur Rozi, Wildansyah Lubis, Irsan Rangkuti, dan Lala Jelita Ananda. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas.” *Jurnal Guru Kita PGSD* 7, no. 4 (4 Oktober 2023): 813. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.50927>.
- Olisna, Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, dan Ani Nur Aeni. “Pengembangan *Game* Interaktif *Wordwall* Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (12 April 2022): 4133–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>.
- Palittin, Ivylentine Datu, Wilhelmus Wolo, dan Ratna Purwanty. “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa.” *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (30 Juli 2019): 101–9. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>.
- Pamessangi, Andi Arif. “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.” *IQRO: Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (20 November 2021): 117–28. <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.2123>.

- Pralisaputri, Kurnia Ratnadewi, Heribertus Soegiyanto, dan Chatarina Muryani. "Pengembangan Media Booklet Berbasis Sets Pada Materi Pokok Mitigasi Dan adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015)." *GeoEco* 2, no. 2 (11 Juli 2016). <https://jurnal.uns.ac.id/GeoEco/article/view/8930>.
- Raisa, Syarifah, Adlim Adlim, dan Rini Safitri. "Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 5, no. 2 (2017): 80–85. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9821>.
- Rizki, Swaditya, dan Nego Linuhung. "Pengembangan Bahan Ajar Pogram Linear Berbasis Kontekstual Dan ICT." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (3 Januari 2017): 137–44. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674>.
- Rudi, Susilana, dan Riyana Cepi. "Media pembelajaran." *Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI*, 2008.
- Rusman. "Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalitas guru / Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana," 2013. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pembelajaran-berbasis-teknologi-informasi-dan-guru->
- Sintri, Agnes Septisa, Elya Rosalina, dan Nur Fitriyana. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model *Discovery Learning* Menggunakan Canva." *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (31 Desember 2023): 323–35. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6608>.
- Sudono, Anggani. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo, 2000.
- Sukirman, Sukirman. "Karya sastra media pendidikan karakter bagi peserta didik." *Jurnal Konsepsi* 10, no. 1 (2021): 17–27.
- Suprihatin, Siti, dan Yuni Mariani Manik. "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Bahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)* 8, no. 1 (19 Juni 2020). <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.
- Syakban, Siti Marwiatul. "Pengembangan Media Evaluasi Berbasis *Games Wordwall* Pada Materi Sistem Periodik Unsur," t.t.
- Team, Saeful Zaman, Dyan R. Helmi, dan Gibasa. *Games Kreatif Pilihan untuk Meningkatkan Potensi Diri dan Kelompok*. GagasMedia, 2010.

- Thiagarajan, Sivasailam. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook [By] Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel [and] Melvyn I. Semmel*. Council for Exceptional Children, 1974.
- Usman, M. Basyiruddin. *Media pembelajaran*. Ciputat Pers, 2002.
- Vista, Erlynda Runtut Bela, Fida Chasanatun, dan Kustini Kustini. "Meningkatkan Minat belajar siswa Kelas IV Melalui Media *Game Online Wordwall* Pada Mata Pelajaran PPKN." *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (4 September 2023): 271–79. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.357>.
- Wahyuni, Rika. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD." *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1, no. 4 (30 September 2022): 333–49. <https://doi.org/10.2246/eduglobal.v1i4.1545>.
- Widiastuti, Nelly Indriani. "Membangun *Game* edukasi sejarah Walisongo." *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* 1, no. 2 (26 Oktober 2012). <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>.
- Yamin, Muh, dan Nur Fakhrunnisaa. "Persepsi literasi digital mahasiswa calon guru iain palopo." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022): 1–9.
- Yamin, Muhammad, Lucky Purnama Sultan, Miftahul Hidayah, Mochammad Rizky Syaputra, dan Kautsar Eka Wardhana. "Mengembangkan Pembelajaran Dengan Media Youtube Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA." *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 3, no. 2 (2022): 161–72. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v3i2.6445>.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (1 April 2019): 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.
- Yuniar, Arrum Intan Setya, Guntur Adi Putra, Nurul Era Purwati, Ulumia Hayatunnufus, dan Ulfatun Nafi'ah. "HITARI (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 11 (20 November 2021): 1182–90. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>.
- Zahrah, Nur, Nurdin K, dan M. Zuljalal Al Hamdany. "Validitas Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi

Pekerti Kelas IV Di SDN 332 Padang Durian.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (1 Februari 2024): 337–48.

L

A

M

P

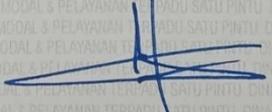
I

R

A

N

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

		 1 2 0 2 4 1 9 0 0 9 0 0 0 0 5 6
PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Alamat : Jalan Persatuan Raya No. 116, Kelurahan Blingere Kabupaten Sinjai Telpun : (0482) 21089 Fax : (0482) 22450 Kode Pos : 92612 Kabupaten Sinjai		
Nomor	: 00146/16/08/DPM-PTSP/II/2024	Yth. Kepala Desa Pattongko Kec. Tellulimpoe Kab. Sinjai
Sifat	: Biasa	
Lampiran	: -	
Perihal	: <u>Izin Penelitian</u>	
		Di Tempat
Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, Nomor : 37/In.19/FTKIK/HM.011/01/2024, Tanggal 10 Januari 2024 Perihal Penelitian .		
Bahwa Mahasiswa/Peneliti yang tersebut di bawah ini :		
Nama	: RISDAYANTI	
Tempat / Tanggal Lahir	: Sinjai/09 Februari 2002	
Nama Perguruan Tinggi	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO	
NIM	: 2002010089	
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	
Jenis Kelamin	: Perempuan	
Pekerjaan	: Mahasiswa S1	
Alamat	: Pakka, Kel./Desa Pattongko, Kecamatan Tellulimpoe, Kabupaten Sinjai	
Bermaksud akan Mengadakan Penelitian di Daerah/Instansi Saudara Dalam Rangka Penyusunan Skripsi, Dengan Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GAME MAZE CHASE WORDWALL PADA MATERI ANAK SHALIH DI SDN 39 PATTONGKO		
Yang akan dilaksanakan dari	: Tgl. 19 Februari s/d 31 April 2024	
Pengikut	: -	
Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :		
<ol style="list-style-type: none">1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan yang bersangkutan harus melaporkan diri kepada instansi tersebut di atas;2. Kegiatan tidak boleh menyimpang dari masalah yang telah diizinkan semata-mata kepentingan pengumpulan data;3. Men taati semua peraturan perundang-undangan dan mengindahkan adat istiadat setempat;4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil Laporan kepada instansi tersebut di atas; dan5. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil Laporan kepada Bupati Sinjai Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sinjai. Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.		
Diterbitkan di Kabupaten Sinjai Pada tanggal : 16 Februari 2024 a.n. BUPATI SINJAI KEPALA DINAS,		
		
LUKMAN DAHLAN, S.IP, M.Si Pangkat : Pembina Utama Muda / Iv NIP : 197011301990031002		
Tembusan disampaikan kepada Yth :		
<ol style="list-style-type: none">1. Bupati Sinjai (sebagai laporan);2. Rektor Institut Agama Islam Negeri Palopo3. Camat Tellulimpoe Kab. Sinjai4. Yang Bersangkutan (Ridayanti)5. Arsip		

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SDN NO. 39 PATTONGKO
Alamat: Dusun Talise Desa Pattongko Kec. Tellulimpoe Kab. Sinjai 

SURAT KETERANGAN PENELITIAN/STUDI
Nomor: 421.2/34/SDN 39/VIII/2024

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

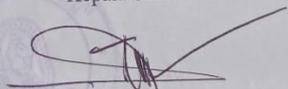
Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 39 Pattongko, Kecamatan Tellulimpoe, Kabupaten Sinjai, menerangkan bahwa:

Nama	: Ridayanti
Nim	: 2002010089
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan	: Mahasiswi IAIN Palopo

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut diatas **BENAR** telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 39 Pattongko selama bulan Februari sampai bulan April tahun 2024, dengan judul penelitian "**Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Game Maze Chase WordWall* Pada Materi Anak Shalih di SD Negeri 39 Pattongko**"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 2024
Kepala Sekolah


Amiruddin, S.Pd.I
Nip. 19731010 200604 1 020

Lampiran 3 Surat Keterangan Menggunakan Produk

 PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SDN NO. 39 PATTONGKO
Alamat: Dusun Talise Desa Pattongko Kec. Tellulimpoe Kab. Sinjai 

SURAT KETERANGAN MENGGUNAKAN PRODUK
Nomor: 421.1/33/SDN 39/VIII/2024

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

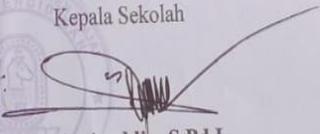
Nama : Amiruddin, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah/Instansi : SD Negeri 39 Pattongko

Sehubungan dengan pengembangan dan implementasi teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah, kami ingin memberitahukan bahwa kami telah menerima dan menggunakan produk media pembelajaran PAI berbasis *Game Maze Chase WordWall* yang diserahkan di kelas kami.

Kami menyampaikan apresiasi terhadap kontribusi yang diberikan oleh Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo dalam memajukan pendidikan di sekolah kami. Semoga kerjasama ini dapat terus berlanjut untuk mendukung pengembangan potensi peserta didik kami.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan terimakasih.

Sinjai, 2024
Kepala Sekolah


Amiruddin, S.Pd.I
Nip. 19731010 200604 1 020



Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
"PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA PEMBELAJARAN"

Judul Media : Maze Chase berbasis Wordwall
Nama Mahasiswa : Risdayanti
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Nama Validator : Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd
Bidang Keahlian : Validator Bahasa

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kebahasaan	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓
		Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan pokok pembahasan			✓	•
		Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				✓
2	Konsistensi	Ketepatan ejaan			✓	
		Konsistensi penggunaan istilah				✓
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				✓

Total skor :

Komentar /saran

Sangat Baik

Kesimpulan:

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Palopo ..17..11..2024

Validator Bahasa



Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd

NIP 19670516 200003 1 002

Lampiran 5 LembarValidasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
"PENILAIAN OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN"**

Judul Media : Maze Chase berbasis Wordwall
Nama Mahasiswa : Risdianti
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Nama Validator : Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.
Bidang Keahlian : Validator Materi

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibuterhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
		Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran				✓

		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
		Aktualitas materi yang disajikan			✓	
		Materi mudah untuk dipahami				✓
2	Rekayasa media	Kemudahan dalam pengolahan				✓
		Kemudahan dalam penggunaan				✓

Total skor :

Komentar /saran

Lembar Validasi ini dapat digunakan dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo 17.....1..... 2024

Validator Materi

Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.

1968 0802 1997031001

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN "PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN"

Judul Media : Maze Chase berbasis Wordwall
 Nama Mahasiswa : Risdianti
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T.
 Bidang Keahlian : Validator Media

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Desain	Kreatif dan inovatif			✓	
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi			✓	
		Penampilan media yang menarik bagi siswa			✓	
2	Ilustrasi	Tampilan media sesuai dengan materi			✓	
		Perpaduan warna jelas			✓	
		Pemilihan jenis huruf			✓	
3	Kualitas dan Tampilan Media	Media yang digunakan tidak mudah rusak			✓	
		Media dapat digunakan berulang kali			✓	
		Kemudahan dalam mengoperasikan media berbasis Wordwall			✓	

Total skor :

Komentar/saran

Tambahkan petunjuk penggunaan media.

Kesimpulan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Palopo 0/2/2024

Validator Media



Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T.

NIP. 19761210 200501 2 001

Lampiran 7 Lembar Uji Praktikalitas Guru

LEMBAR UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU

Judul Media : Game Maze Chase berbasis Wordwall
 Nama Mahasiswa : Risdianti
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
A	Kemudahan penggunaan	1. Materi dalam media pembelajaran sudah jelas			✓	
		2. Huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa			✓	
		3. Dapat digunakan secara mandiri			✓	
B	Efektifitas waktu	4. Waktu pembelajaran lebih efektif				✓
		5. Mudah digunakan			✓	
		6. Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
C	Manfaat	7. Mendukung peran guru sebagai fasilitator			✓	
		8. Mengurangi beban kerja guru			✓	
		9. Membantu siswa memahami konsep, ilustrasi, dan gambar			✓	
		10. Membantu siswa belajar			✓	
		11. Meningkatkan minat belajar siswa				✓
		12. Menimbulkan perasaan senang belajar			✓	
		13. Efektifitas pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran			✓	

Total skor :

Komentar /saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

<input checked="" type="checkbox"/>	Praktis digunakan tanpa revisi/perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Praktis digunakan dengan perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Tidak praktis digunakan

Sinjai, 2024

Responden


AMIRUDDIN, S.Pd.T
NIP = 197310162006091026

Lampiran 8 Lembar angket analisis kebutuhan peserta didik

**INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GAME MAZE CHASE WORDWALL PADA MATERI
ANAK SHALIH DI SDN 39 PATTONGKO**

(Angket untuk peserta didik kelas IV SDN 39 Pattongko)

Nama : SYAHRI'L ~~SYAHRI'L~~

NIS :

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi anak shalih. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran.	✓	
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	
3.	Saya menyukai media yang berwarna.	✓	

4.	Saya menyukai media yang bisa dipraktekkan.	✓	
5.	Saya pernah menggunakan media game Maze Chase		✓
6.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
7.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.	✓	
8.	Saya menyukai pembelajaran yang bervariasi terutama pada materi anak shalih.	✓	✓
9.	Saya sulit memahami materi penjumlahan yang berulang yang diberikan guru.	✓	✓
10.	Guru belum menggunakan media yang bervariasi pada mater penjumlahan ynag berulang.	✓	
11.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
12.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi anak shalih.	✓	

Lampiran 9 Lembar uji praktikalitas peserta didik

**LEMBAR UJI PRAKTICALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS
GAME MAZE CHAZE WORDWALL PADA MATERI ANAK
SHALIH DI SDN 39 PATTONGKO**

(Angket untuk peserta didik kelas IV SDN 39 Pattongko)

Nama : *RIKSA AULIA*
NIS :

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Adik-adik terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
A	Kemudahan penggunaan	1. Materi dalam media pembelajaran jelas				✓
		2. Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓
		3. Dapat digunakan secara mandiri				✓
B	Efektifitas waktu	4. Waktu pembelajaran lebih efektif				✓
		5. Mudah digunakan				✓
		6. Bahasa mudah dipahami				✓
C	Manfaat	7. Mendukung siswa dalam memahami materi				✓
		8. Membantu siswa dalam belajar dan mengevaluasi materi yang diajarkan				✓
		9. Membantu siswa memahami konsep, ilustrasi, dan gambar				✓
		10. Membantu siswa belajar				✓
		11. Meningkatkan minat belajar siswa				✓
		12. Menimbulkan perasaan senang belajar				✓
		13. Efektifitas pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran				✓

Total skor :

Komentar /saran

.....

.....

.....

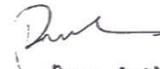
.....

.....

.....

Sinjai, 1 Maret 2024

Responden



Rizka Aulfa



Lampiran 10 Lembar Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah materi anak shalih sudah diajarkan sebelumnya?	Materi anak shalih sudah pernah saya ajarkan ke anak-anak.
2	Apakah bapak menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak dalam mengajarkan materi ini?	Saya masih memakai cara konvensional pakai buku.
3	Media seperti apa yang bapak gunakan dalam mengajarkan materi anak shalih sebelumnya?	Hanya memakai buku cetak.
4	Bagaimana respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?	Terkadang peserta didik terlihat bosan dengan pembelajarannya.
5	Bagaimana hasil belajar/pemahaman siswa terkait materi anak shalih ini?	Masih sangat kurang karena ketika belajar, mereka kurang fokus.
6	Kira-kira media seperti apa yang disukai peserta didik pada materi materi anak shalih?	Sekarang lagi marak game online dan anak-anak sangat suka bermain game. Mungkin media game akan mampu meningkatkan semangat belajar mereka.
7	Kalau misalnya saya menawarkan untuk membuat media tambahan untuk materi anak shalih ini, bagaimana menurut ibu?	Bagus sekali.
8	Kira-kira media tersebut disukai peserta didik ketika media game Maze Chase berbasis Wordwall tersebut digunakan?	Sepertinya akan sangat disukai karena berbentuk permainan. Mereka akan belajar sambil bermain.
9	Apakah media tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran?	Sangat bisa digunakan dalam proses pembelajaran.
10	Apakah media game Maze Chase berbasis Wordwall tersebut cocok digunakan pada materi anak shalih?	Sebenarnya materi apapun itu akan cocok jika menggunakan media game.
11	Apakah pada materi anak shalih peserta didik selalu mengerjakan tugas sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan?	Ada beberapa orang siswa yang sudah mencapai standar kompetensi tapi belum semuanya.

Lampiran 11 RPP Materi Anak Shalih

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDN 39 Pattongko	Kelas/Semester	: 4 / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam – Budi Pekerti	Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit
Materi Pokok	: Aku Anak Shalih		

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

- Bersikap dan berperilaku jujur, amanah, hormat, patuh, santun kepada Orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari.
- Bersikap santun dan menghargai teman-teman dalam kehidupan sehari-hari.
- Mencontohkan sikap santun dan menghargai sesama sesuai tuntunan dari Nabi Muhammad saw.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menyapa peserta didik. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti (120 Menit)	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan pengamatan terhadap gambar yang ada pada buku teks. • Peserta didik menceritakan hasil pengamatannya (lisan/tertulis). • Sebelum masuk pada inti pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan secara singkat makna dan contoh hormat dan patuh kepada orang tua dan mengapa harus hormat dan patuh kepada Orang tua. • Peserta didik diminta mengamati gambar dan memberikan komentar secara tertulis. <p>Mengeksplorasi/menalar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta menceritakan, "Mengapa kita harus hormat dan patuh kepada Orang tua". (dikerjakan secara berpasangan). • Tugas kelompok. Peserta didik mendiskusikan isi <i>Q.5. Luqmān/31:14</i>, dan memberikan beberapa contoh sikap menghormati dan patuh kepada Orang tua. • Tugas pada poin 3 di atas, masing-masing kelompok mempresentasikannya di depan kelas, kelompok lain menanggapi dan turut menyempurnakan. <p>Mengasosiasi/mencoba.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta menghafal doa untuk orang tua beserta artinya (individu). • Pada kolom kegiatan "Insya Allah, kamu bisa", peserta didik diminta menceritakan bagaimana sikap hormat dan patuh kepada orang tua.
Penutup (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya; 2. Tugas, guru meminta peserta didik memperlihatkan kolom "insya Allah aku bisa" dalam buku teks kepada orang tuanya dengan memberikan komentar dan paraf. 3. Kegiatan ini dapat juga dilakukan dengan menggunakan buku penghubung guru dan orang tua atau komunikasi langsung dengan orang tua untuk mengamati perilaku peserta didik dalam keluarganya. 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 5. Membaca do'a penutupan majelis taklim (Subhaanaaka Allaahumma wabihamdika asyhadu an laa-ilaha illaa Anta astaghfiruka wa-atuubu ilaik) Artinya : Maha suci Engkau ya Allah, dan dengan memujiMu, aku bersaksi bahwa tiada Allah kecuali Engkau, aku mohon ampun dan bertaubat kepadaMu

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan : Tes lisan dan tes tulis

Penilaian Keterampilan :Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mapel

Amiruddin, S.Pd.I.

Amiruddin, S.Pd.I

Lampiran 12 Lingkungan SDN 39 Pattongko



Lampiran 13 Struktur Organisasi SDN 39 Pattongko



Lampiran 14 Dokemntasi Wawancara Guru PAI SDN 39 Pattongko



Lampiran 15 Dokumentasi Uji Coba Produk



Lampiran 16 Desain Pertanyaan Materi Anak Shalih

NO.	Soal	Pilihan jawaban	Jawaban yang benar
1.	Penguasa alam semesta adalah...	a. Manusia b. Malaikat c. Allah	Allah
2.	Apa kewajiban kita ketika sudah baligh?	a. Melaksanakan sholat b. Membantu orang tua c. Membeli jajan	Melaksanakan sholat
3.	Apa yang harus dilakukan ketika bertemu orang lain?	a. Memberikan salam b. Mengejek mereka c. Menertawakannya	Memberikan salam
4.	Apa yang sebaiknya dilakukan ketika orang lain meminta pertolongan?	a. Menolong b. Melihatnya saja c. Menertawakannya	Menolong
5.	Perkataan apa yang harus kita katakan?	a. Perkataan bohong b. Perkataan baik dan benar c. Perkataan jelek	Perkataan baik dan benar
6.	Apa yang harus dilakukan ketika berjanji?	a. Menepati b. Mengingkari c. Membohongi	Menepati
7.	Apa yang harus dilakukan ketika mendapatkan masalah?	a. Bersabar dan berusaha b. Menyalahkan orang lain c. Membenci keadaan	Bersabar dan berusaha

8.	Apa yang dimaksud beriman?	a. Percaya b. Khawatir c. Memusuhi	Percaya
9.	Apa yang dilakukan ketika menghadapi masalah?	a. Berusaha menyelesaikan b. Menyerah c. Mengabaikan masalah	Berusaha menyelesaikan
10.	Berikut ini yang bukan merupakan contoh menghormati orang tua adalah....	a. Berkata sopan b. Mendengarkan perkataannya c. Membantah perkataannya	Membantah perkataannya

Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	x	xi	$p(\%)$	Kriteria Kevalidan
Aspek Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran	4	4	100	Sangat Valid
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
4.	Aktualitas materi yang disajikan	3	4	75	Valid
5.	Materi mudah untuk dipahami	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Rekayasa Media					
6.	Kemudahan dalam pengolahan	4	4	100	Sangat Valid
7.	Kemudahan dalam penggunaan	4	4	100	Sangat Valid
Jumlah		27	28	96,42	Sangat Valid

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{27}{28} \times 100\% = 96.42\%$$

Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	<i>x</i>	<i>xi</i>	<i>p</i> (%)	Kriteria Kevalidan
Aspek Desain					
1.	Kreatif dan Inovatif	3	4	75	Valid
2.	Kesesuain gambar yang mendukung materi	3	4	75	Valid
3.	Penampilan media yang menarik bagi siswa	3	4	75	Valid
Aspek Ilustrasi					
4.	Tampilan media sesuai dengan materi	3	4	75	Valid
5.	Perpaduan warna jelas	3	4	75	Valid
6.	Pemilihan jenis huruf	3	4	75	Valid
Aspek Kualitas dan Tampilan Media					
7.	Media yang digunakan tidak mudah rusak	3	4	75	Valid
8.	Media dapat digunakan berulang kali	3	4	75	Valid
9.	Kemudahan dalam mengoperasikan media berbasis Wordwall	3	4	75	Valid
Jumlah		27	36	75	Valid

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{27}{36} \times 100\% = 75\%$$

Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	x	x_i	$p(\%)$	Kriteria Kevalidan
Aspek Kebahasan					
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4	4	100	Sangat Valid
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan pokok pembahasan	3	4	75	Valid
3.	Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Konsistensi					
4.	Ketepatan ejaan	3	4	75	Valid
5.	Konsistensi penggunaan istilah	4	4	100	Sangat Valid
6.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	4	4	100	Sangat Valid
Jumlah		22	24	91,66	Sangat Valid

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% = \frac{22}{24} \times 100\% = 91.66\%$$

Lampiran 20 Data Uji Praktikalitas Guru Pendidikan Agama Islam

No.	Indikator Penilaian	x	x_i	$p(\%)$	Kriteria Kepraktisan
Aspek Kemudahan Penggunaan					
1.	Materi dalam media pembelajaran sudah jelas	3	4	75	Praktis
2.	Huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa	3	4	75	Praktis
3.	Dapat digunakan secara mandiri	3	4	75	Praktis
Aspek Efektifitas Waktu					
4.	Waktu pembelajaran lebih efektif	4	4	100	Sangat Praktis
5.	Mudah digunakan	3	4	75	Praktis
6.	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75	Praktis
Aspek Manfaat					
7.	Mendukung peran guru sebagai fasilitator	3	4	75	Praktis
8.	Mengurangi beban kerja guru	3	4	75	Praktis
9.	Membantu siswa memahami konsep, ilustrasi dan gambar	3	4	75	Praktis
10.	Membantu siswa belajar	3	4	75	Praktis
11.	Meningkatkan minat belajar siswa	4	4	100	Sangat Praktis
12.	Menimbulkan perasaan senang belajar	3	4	75	Praktis
13.	Efektifitas pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran	3	4	75	Praktis
Jumlah		41	52	78,84	Praktis

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% = \frac{41}{52} \times 100\% = 78.84\%$$

Lampiran 21 Data Uji Praktikalitas Peserta Didik Kelas IV

Indikator Penilaian	Jumlah Respon Peserta Didik				Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
	TS	CS	S	SS			
Aspek Kemudahan Penggunaan							
1. Materi dalam media pembelajaran jelas	0	0	10	16	94	104	90.38
2. Huruf yang digunakan mudah dibaca	0	0	10	16	94	104	90.38
3. Dapat digunakan secara mandiri	0	0	9	17	95	104	91.34
Aspek Efektifitas waktu							
4. Waktu pembelajaran lebih efektif	0	1	4	21	98	104	94.23
5. Mudah digunakan	0	0	10	16	94	104	90.38
6. Bahasa mudah dipahami	0	0	4	22	100	104	96.15
Aspek Manfaat							
7. Mendukung siswa dalam memahami materi	0	0	4	22	100	104	96.15
8. Membantu siswa dalam belajar dan mengevaluasi materi yang diajarkan	0	0	6	20	96	104	92.30
9. Membantu siswa memahami konsep, ilustrasi, dan gambar	0	1	5	20	95	104	91.34

10. Membantu siswa belajar	0	0	4	22	100	104	96.15
11. Meningkatkan minat belajar siswa	0	0	8	18	96	104	92.30
12. Meningkatkan semangat belajar siswa	0	1	4	21	96	104	92.30
13. Efektifitas pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran	0	1	9	16	93	104	89,42
Jumlah Keseluruhan					1.261	1.352	93,26

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase daya tarik media} &= \frac{\text{Skor perolehan (SP)}}{\text{Skor maksimal (SM)}} \times 100\% \\
 &= \frac{1,261}{1,352} \times 100\% \\
 &= 93.26\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 22 Sarana Dan Prasarana SD Negeri 39 Pattongko

No	Jenis Sarana	Keadaan			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	Gedung Aula	-	-	-	-
2	R. Kelas	6	-	-	6
3	R. Kepala sekolah	1	-	-	1
4	R. Guru	1	-	-	1
5	R. Perpustakaan	1	-	-	1
6	R. Komputer	-	-	-	-
7	Lab. Ipa	-	-	-	-
8	Lab. Biologi	-	-	-	-
9	Lab. Fisika	-	-	-	-
10	Lab. Kimia	-	-	-	-
11	Lab. Bahasa	-	-	-	-
12	Lab. Life skill	-	-	-	-
13	Kamar mandi / wc	4	-	-	4
14	Ruang UKS	1	-	-	1
15	Ruang pramuka	-	-	-	-
16	Ruang osim	-	-	-	-
17	Ruang BK	-	-	-	-
18	Ruang keterampilan	-	-	-	-
19	Ruang kantin	1	-	-	1
20	Ruang tata usaha	-	-	-	-
21	Lap. Bulutangkis	-	-	-	-
22	Lap. Tennis meja	-	-	-	-
23	Lap. Volly	-	-	-	-
24	Lap. Upacara	1	-	-	1
Mobiler / Peralatan Sekolah					
25	Meja siswa :	153	-	-	-

	- Meja Panjang		-		153
26	Kursi siswa	151	-	-	151
27	Meja guru	12	-	-	12
28	Kursi guru	13	-	-	13
29	Meja staf / TU	1	-	-	1
30	Kursi staf / TU	1	-	-	1
31	Meja kepek	1	-	-	1
32	Kursi kepek	1	-	-	1
33	Papan tulis	9	-	-	9
34	Lemari	6	-	-	6
35	Wireless	1	-	-	1
36	LCD	2	-	-	2
37	Laptop	1	-	-	1
38	Komputer	-	-	-	-
39	Sound system	-	-	-	-
40	Printer	2	-	-	2
41	Smart TV	-	-	-	-
	Jumlah	370	-	-	370

RIWAYAT HIDUP



Risdayanti, lahir di Sinjai pada tanggal 09 Februari 2002.

Penulis merupakan anak pertama dari 7 bersaudara dari seorang ayah bernama Haris dan ibu Kira. Saat ini penulis bertempat tinggal di Perumahan Regency, kec. Bara, kota Palopo. Pendidikan Dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 39 Pattongko. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMPN 3 Sinjai Timur yang saat ini telah berganti nama menjadi SMPN 10 Sinjai. Pada saat SMP, penulis aktif di bidang organisasi seperti PMR dan juga kegiatan keagamaan seperti Rumah tahfidz Nurul Aisyiah. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 13 Sinjai. Di sekolah ini, penulis juga aktif di beberapa kegiatan sekolah seperti PMR, LDK (Latihan dasar kepemimpinan), dan juga kegiatan keagamaan seperti ROHIS. Penulis lulus di tahun 2019 lalu kemudian di tahun 2020 kembali melanjutkan pendidikan di bidang pendidikan dengan mengambil program studi Pendidikan Agama Islam, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan di Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN Palopo), dan aktif di salah satu lembaga dakwah kampus bernama LDK Al Hikmah di tahun 2022 sampai 2023. kemudian di tahun 2024 sampai sekarang, aktif di kegiatan keagamaan untuk muslimah anak sekolah bernama IPMI (Ikatan Pelajar Muslimah Indonesia).