

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI WORD WALL DENGAN
MODEL TPACK MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI KISAH KETEALADANAN
NABI SUALAIMAN KELAS VII MTs HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA**

Sahduari, Jasiah

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Sahduari5@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract

This research aims to develop an innovative learning medium to improve the quality of Akidah Akhlak education at MTs Hidayatul Insan Palangka Raya. The study employs the Research and Development (R&D) method with the TPACK model. The Word Wall educational game was developed through analysis, design, development and testing involving seventh-grade students. Results indicate the Word Wall game effectively enhances student motivation and learning outcomes in understanding Akidah Akhlak concepts, particularly Prophet Sualaiman's exemplary behavior. In conclusion, the Word Wall educational game with the TPACK model enhances Akidah Akhlak learning quality through innovative and interactive approaches.

Keywords: Development, Educational Word Wall Game, Interactive Learning

Abstrak

Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Hidayatul Insan Palangka Raya masih menggunakan metode konvensional, sehingga kurang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model TPACK. Pengembangan media game edukasi Word Wall dilakukan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, dan pengujian. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII MTs Hidayatul Insan Palangka Raya. Pengembangan media game edukasi Word Wall berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep Akidah Akhlak, khususnya kisah keteladanan Nabi Sualaiman. Pengembangan media game edukasi Word Wall dengan model TPACK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Hidayatul Insan Palangka Raya. Media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: Pengembangan, Game Edukasi Word Wall, Interaktif Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat manusia. Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan supaya tiap manusia bisa secara terhormat ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakatnya terus menerus mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan suatu

unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan. Pendidikan merupakan cahaya penerang yang menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan, dan makna kehidupan ini.

Secara umum berbagai problematika pendidikan di Indonesia cukup banyak, mulai dari masalah kurikulum, kualitas, kompetensi, bahkan kompetensi kepemimpinan baik itu di jajaran sekolah tingkat atas maupun tingkat bawah. Berbagai kasus keluhan-keluhan terjadi di lapangan, baik pimpinan sekolah maupun para pendidik yang menyangkan dimensi kepemimpinan seperti soal manajemen, disiplin, birokrasi dan administrasi yang amburadul serta proses pembelajaran yang kurang memadai. Kemudian yang tidak kalah pentingnya juga soal kepemimpinan di sekolah turut berperan mewarnai wajah penyelenggaraan dunia pendidikan serta memperlebar kesenjangan dan konflik internal para pendidik.

Didalam dunia Pendidikan guru atau pendidik tidak dibatasi hanya dengan penyampaian materi, tetapi juga mengembangkan metode dan media pebelajaran dengan baik dan benar yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang di jarkan dengan menggunakan media-media yang menarik dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada.

Saat ini, game digital menjadi bagian dari aktivitas kehidupan seseorang. Dukungan teknologi teknologi seluler dan komputer telah membawa game digital sebagai salah satu alat pembelajaran. Kaitannya dengan pembelajaran, game digital tidak hanya menghadirkan kegiatan yang immersive dan menyenangkan, melainkan kegiatan yang terkait dengan konten pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai alat pembelajaran game digital telah mengalami transformasi menjadi game edukasi digital. Game ini memberikan peluang terhadap pebelajar untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap melalui prinsip dan fitur yang digunakan di dalam game play (Nikiforidou, 2018). Khususnya pada anak-anak, game edukasi digital memberi kesempatan untuk mengalami representasi virtual dan lingkungan kreatif (Edwards, 2013). Hal ini dapat memperluas pengalaman anak melalui game dalam keterlibatan aktif yang telah di skenariokan untuk tujuan pembelajaran.

Interaksi anak-anak dengan game digital melalui gambar, simbol, suara, gerakan, kata sederhana, avatar dan lingkungan virtual memungkinkan menumbuhkan ketertarikan dan mendukung untuk membangun konsep serta proses kognitif secara keberlanjutan (Nikiforidou, 2018). Saat ini, game digital menjadi bagian dari aktivitas kehidupan seseorang. Dukungan teknologi teknologi seluler dan komputer telah membawa game digital sebagai salah satu alat pembelajaran. Kaitannya dengan pembelajaran, game digital tidak hanya menghadirkan kegiatan yang immersive dan menyenangkan, melainkan kegiatan yang terkait dengan konten pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai alat pembelajaran game digital telah mengalami transformasi menjadi game edukasi digital. Game ini memberikan peluang terhadap

pebelajar untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap melalui prinsip dan fitur yang digunakan di dalam game play (Nikiforidou, 2018). Khususnya pada anak-anak, game edukasi digital memberi kesempatan untuk mengalami representasi virtual dan lingkungan kreatif (Edwards, 2013). Hal ini dapat memperluas pengalaman anak melalui game dalam keterlibatan aktif yang telah di skenariokan untuk tujuan pembelajaran. Interaksi anak-anak dengan game digital melalui gambar, simbol, suara, gerakan, kata sederhana, avatar dan lingkungan virtual memungkinkan menumbuhkan ketertarikan dan mendukung untuk membangun konsep serta proses kognitif secara keberlanjutan (Nikiforidou, 2018).

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan (Pujiadi, 2014). Beberapa permasalahan yang telah dikemukakan di atas menjadi alasan untuk mengembangkan game edukasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Kisah Keteladanan Nabi Sulaiman a.s., di MTS Hidayatul Insan Palangka Raya. Di samping itu, adanya hasil penelitian yang relevan dengan penggunaan multimedia interaktif yang dirasa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa belajar perlu adanya penelitian lebih lanjut. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2014) menunjukkan adanya kelayakan, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD.

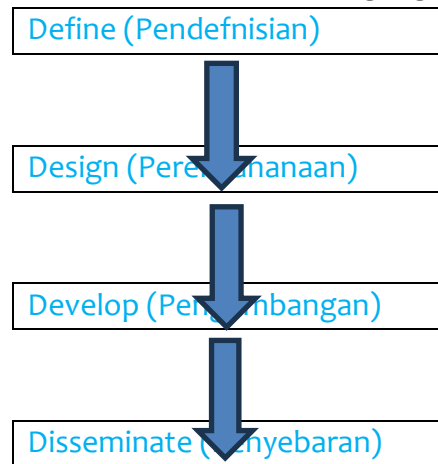
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akidah akhlak, terungkap bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan masih kurang optimal. Selain itu, metode pembelajaran yang cenderung monoton, seperti ceramah, membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, ketika melakukan test soal siswa cenderung malas menjawab. Hal ini juga tercermin dari rendahnya motivasi siswa dalam mengerjakan evaluasi".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Hidayatul Insan Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan yang menjadi subjek penelitian pengembangan ini ada 2, yaitu subjek validasi ahli media, dan subjek uji coba produk yaitu peserta didik kelas X yang berjumlah 26 orang. Peneliti menggunakan model pengembangan 4-D untuk melakukan penelitian pengembangan. Model Pengembangan 4-D terdiri dari 4. Tahap utama yaitu

Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran), (Fajar, Mayasari, & Azis, 2024; Rajagukguk, Lubis, Kirana, & Rahayu, 2021).



Tabel 1.1 Alur kegiatan dapat digambarkan sebagai berikut:

a) Define

Model pengembangan 4D, tahap definisi adalah tahap awal atau perencanaan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, analisis tentang kebutuhan untuk pengumpulan informasi seperti analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa. Dalam tahap ini penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI dan mengamati kelas tempat siswa belajar.

b) Perencanaan

Tahap ini dilakukan perancangan, yang dimulai dengan media, format, dan rancangan media. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah video pembelajaran yang diajarkan kepada kelompok kecil. Selain itu, diputuskan durasi isi konten, penyusunan skenario, dan aplikasi yang akan digunakan atau website yang digunakan.

c) Develop

Model pengembangan 4-D, tahap pengembangan adalah tahap dimana media pembelajaran dibuat atau dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap ini melibatkan pembuatan dan pengedit video serta melakukan pengujian kualitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran memenuhi harapan. Ketika ada masalah atau kesalahan ditemukan, maka perbaikan akan dilakukan sebelum tahap pelaksanaan mulai.

d) Disseminate

Tahap disseminate (penyebaran) dalam model pengembangan 4-D adalah langkah terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah rampung disediakan akan didistribusikan atau disebarkan kepada target yang menjadi sasaran penggunaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pengembangan Game Edukasi Word Wall dengan Model TPACK

Game Edukasi Word Wall

Pada penelitian ini game wordwall bentuknya berupa website, penggunaannya yang sangat mudah tidak perlu penginstalan aplikasi sehingga sesuai untuk anak usia SMP/MTS sejalan dengan pendapat dari (Wahyu Ningtia & Rahmawati, 2022) bahwa game wordwall merupakan website yang mudah dioperasikan oleh peserta didik. Word wall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media penilaian menarik untuk siswa dalam pembelajaran.

Adapun beberapa kelebihan wordwall menurut (Pradani, 2022) yakni menawarkan beragam template seperti crossword, gameshow, random card, dan masih banyak lainnya. Sehingga dalam penelitian ini terlihat kenaikan hasil belajar disetiap siklus. Selain dapat dipraktikan secara online wordwall dapat diunduh dan dicetak (Suarmini & Nurjaya, 2023). Sejalan dengan (Rodzikin & Mareta, 2023) bahwa penggunaan wordwall siswa lebih aktif serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Model TPACK

Pedagogical Knowledge (PK)

Pedagogical Knowledge adalah kemampuan untuk mengelola kelas, merancang perencanaan pembelajaran, menyusun pengalaman belajar yang tepat, memahami karakteristik peserta didik, dan asesmen (Padmavathi, 2017).

Content Knowledge

Content Knowlwdge atau pemahaman materi adalah kemampuan guru dalam memahami materi yang akan diajarkan pada peserta didik (Padmavathi, 2017).

Pedagogical Content Knowledge (PCK)

Pedagogical Content Knowledge merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan pemahaman konten dengan proses mengajar. Pedagogical Content Knowledge akan membantu guru untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi (Nuangchalerm, 2020; Padmavathi, 2017).

Technological Knowledge

Technological Knowledge merupakan kemampuan untuk menggunakan berbagai macam teknologi baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software), yang sederhana hingga digital (Padmavathi, 2017).

Technological Content Knowledge (TCK)

Technological Content Knowledge adalah kemampuan menggunakan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar sesuai dengan materi (Padmavathi, 2017).

Technology Pedagogical Knowledge (TPK)

Technology Pedagogical Knowledge adalah pemahaman menggunakan berbagai teknologi dalam pembelajaran dan mempraktekkan penggunaan teknologi dalam berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran (Padmavathi, 2017).

Technology Pedagogy Content Knowledge (TPACK)

Technology Pedagogy Content Knowledge adalah kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi dalam penyampaian materi, termasuk di dalamnya adalah kemampuan menggunakan keterampilan pedagogi dalam menyampaikan materi (Durdu & Dag, 2017; Nuangchalerm, 2020; Padmavathi, 2017).

Mengintegrasikan Word Wall dengan TPACK

Untuk mengintegrasikan Word Wall dengan model TPACK, mempertimbangkan langkah-langkah sebagai berikut:

Pemahaman mendalam terhadap materi:

Analisis Konten: Mengidentifikasi kata-kata kunci, konsep, dan keterampilan yang ingin diajarkan.

Kustomisasi Word Wall: Menyesuaikan kata-kata dan gambar pada Word Wall dengan materi pelajaran yang dibahas.

Konteks Visual: Menggunakan gambar, video, atau audio yang relevan untuk memperkaya pemahaman siswa terhadap kata-kata baru.

Pengembangan Aktivitas Pembelajaran yang Menarik:

Variasi Permainan: Memanfaatkan berbagai jenis permainan yang tersedia di Word Wall, seperti mencocokkan kata, membuat kalimat, atau kuis.

Kolaborasi: Merancang aktivitas yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.

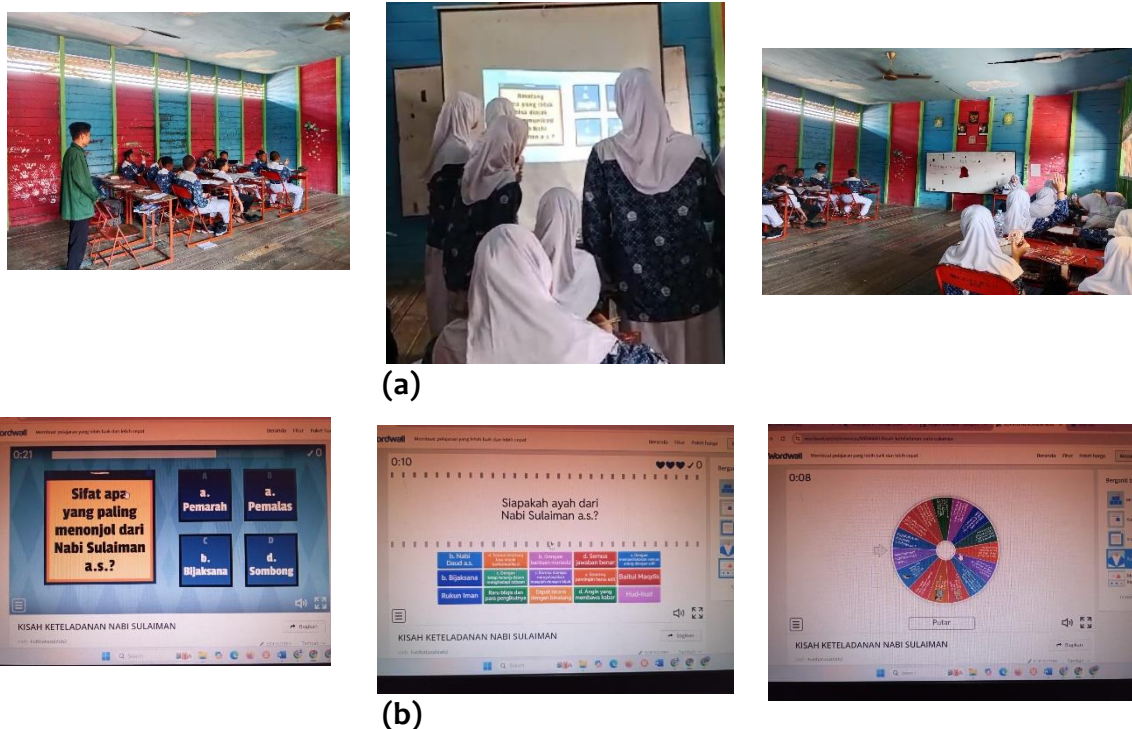
Differentiated Instruction: Menyesuaikan tingkat kesulitan permainan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Pemanfaatan Teknologi secara Efektif:

Pilih Aplikasi: Pilih aplikasi Word Wall yang sesuai dengan kebutuhan dan perangkat yang tersedia di sekolah.

Integrasi dengan Platform Lain: Hubungkan Word Wall dengan platform pembelajaran online lainnya seperti Google Classroom atau Moodle untuk memudahkan pengelolaan.

Keterampilan Digital: Ajar siswa cara menggunakan fitur-fitur Word Wall secara mandiri.



Gamabar 1.1 (a) Uji coba Media, (b) Media Game Edukasi Word Wall

KESIMPULAN

Word Wall adalah alat visual yang biasanya berupa daftar kata atau frasa yang dipajang di dinding kelas. Dalam konteks digital, Word Wall bisa berupa aplikasi online yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan kata-kata tersebut melalui berbagai aktivitas permainan.

TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) adalah kerangka kerja yang menggabungkan pemahaman mendalam tentang teknologi, pedagogi, dan konten pelajaran. Dengan kata lain, TPACK membantu guru untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

Dengan mengintegrasikan game edukasi Word Wall dengan model TPACK, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa. Game ini tidak hanya membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- (Arni, 2021)Afriandi, M. (2020). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar. *Jurnal Undiksha*, 6(2), 64–71.
- Armiyati, L., & Habib, F. M. (2022). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Mahasiswa Calon Guru di Tasikmalaya. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 09(02), 164–176.
- Arni, R. (2021). Penggunaan Games Edukasi Dengan WordwallSolusi Pjj Yang Menyenangkan. *Minasan*, 978-623-92393-2-9, 10–19.
- Arrazin, M. Z. (2025). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VII. 3(1), 40–47.
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Mahrini ddk. (n.d.). No TitleEFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SPARKOL DAN PUZZLE MAKER PADA MATA PELAJARAN SKI. *JP2N*, 2; No: 1 (. <https://jurnal.jp2n.org/index.php/jp2n/article/view/153>
- Nurul, M., Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, L., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1024–1029.