PENGEMBANGAN MEDIA *E-CROSSWORD PUZZLE* BERBASIS *WORDWALL* UNTUK *ASESSMENT* PEMBELAJARAN PAI DI SDN 11 PUDUNG KABUPATEN AGAM

Selma Karlindiah Cahya Pramesti[1], Hidra Ariza[2], Junaidi[3], Nurhasnah[4], Ryan Amanda[5]

[1,2,3,4,5]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : selmakharlindia098@gmail.com[1], hidraariza@iainbukittinggi.ac.id[2], junaidi@iainbukittinggi.ac.id[3], nurhasnah@uinbukittinggi.ac.id[4], Ryanamanda90@gmail.com[5]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-crossword puzzle* berbasis *wordwall* pada peserta didik kelas V SDN 11 Pudung Kabupaten Agam. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh kurangnya ke-aktifan peserta didik dalam menggunakan media teka teki silang yang ada dari buku paket Pelajaran PAI yang masih polos dan kurang bervariasi yang membuat peserta didik kurang aktif, cepat jenuh dan bosan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.* Hasil validasi menunjukkan media *e-crossword puzzle* berbasis *wordwall* memperoleh skor kevalidan dari ahli media 0,861 (kategori valid), dari ahli materi 0.829 sebesar (kategori valid) dan ahli bahasa sebesar 1.2 (kategori valid). Uji coba kepraktisan dan efektivitas pada guru dan peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase masing-masing 94.285% dan 94.08%. Berdasarkan hasil tersebut, media *e-crossword puzzle* berbasis *wordwall* dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, E-crossword puzzle, Wordwall, Asessment*

ABSTRACT

This study aims to develop a wordwall-based e-crossword puzzle media for fifth-grade students at SDN 11 Pudung, Agam Regency. The background of this study is based on the lack of student activity in using the existing crossword puzzle media from Islamic Religious Education textbooks, which are still plain and lack variety, which makes students less active, quickly bored and bored. The development model used is the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation results show that the wordwall-based e-crossword puzzle media obtained a validity score from media experts of 0.861 (valid category), from material experts of 0.829 (valid category), and from language experts of 1.2 (valid category). Trials of practicality and effectiveness on teachers and students also showed excellent results, with percentages of 94.285% and 94.08%, respectively. Based on these results, the wordwall-based e-crossword puzzle media is declared feasible, practical, and effective for use in the Islamic Religious Education learning process.

Keywords : *Development Media, E-crossword puzzle, Wordwall, Assessment*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang telah disusun, diatur dan digunakan terus menerus hingga akhir hayat guna membimbing peserta didik sebagai manusia dewasa, paripurna dan berbudaya. Membimbing harus mampu mengembangkan seluruh aspek potensi anak didik Meliputi : aspek kognitif berupa pengetahuan, aspek afektif berupa sikap dan aspek psikomotorik berupa keterampilan. (Ahmad Susanto, 2021). Termuat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas pada Undang-Undang tersebut menyatakan tentang fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional. (UU Republik Indonesia,Sisdiknas 2003).

Agar tujuan Pendidikan dapat tercapai maka perlu diperhatikan segala sesuatu yang menunjang keberhasilan program Pendidikan, Melalui teknologi dapat membantu manusia untuk menciptakan berbagai inovasi baru, sehingga memudahkan dalam mengerjakan pekerjaan yang menguras tenaga. Perkembangan teknologi yang kian pesat di era ini menjadikan teknologi informasi sebagai kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Kemudahan dalam mengakses internet dan sumber daya lainnya, menuntut pengajar maupun peserta didik untuk mengoptimalkan penggunaan internet dalam keseharian (Dian, 2020). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menyesuaikan kompetensi keilmuannya agar sejalan dengan perkembangan zaman (Mayra, 2021).

Pada kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan media. Komponen–komponen tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. media merupakan alat untuk memudahkan seorang guru agar proses pembelajaran berjalan efektif dan dapat mewujudkan Pendidikan (Satrianawati, 2019). media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an sebagaimana yang terdapat dalam firman Allah SWT. Dalam Q.S. An-naml ayat 44 :

قِيلَ لَهَا ٱدۡخُلِي ٱلصَّرۡحَۖ فَلَمَّا رَأَتۡهُ حَسِبَتۡهُ لُجَّةٗ وَكَشَفَتۡ عَن سَاقَيۡهَاۚ قَالَ إِنَّهُۥ صَرۡحٞ مُّمَرَّدٞ مِّن قَوَارِيرَۗ قَالَتۡ رَبِّ إِنِّي ظَلَمۡتُ نَفۡسِي وَأَسۡلَمۡتُ مَعَ سُلَيۡمَٰنَ لِلَّهِ رَبِّ ٱلۡعَٰلَمِينَ

Artinya : Dikatakan kepadanya: "Masuklah ke dalam istana". Maka tatkala dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. Berkatalah Sulaiman: "Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca". Berkatalah Balqis: "Ya Tuhanku, sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam".

Dalam Tafsir Al-Munir, Ini merupakan kebiasaan dalam penyambutan para raja dan para pemimpin di dalam istana-istana penerimaan tamu yang megah, bagian penyambutan tamu berkata kepadanya, "Masuklah kedalam istana menjulang tinggi ini, sesungguhnya istana ini dibangun sebagai tempat penyambutan tamu-tamu agung. "agar Sulaiman memperlihatkan kepadanya kerajaan yang lebih agung dari kerajaan-nya, kekuasaan-nya lebih besar dari Kerajaan-nya.

Dari situ, ia menjadikan seluruh apa yang ia lihat sebagai bukti keesaan Allah dan kenabian Sulaiman. Ia kemudian mengumumkan keislamannya, Allah menginginkan untuknya kebaikan dan hidayah (Wahbah az-zuhaili, 2015). Hubungannya dengan proses pembelajaran juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada diwilayah pendidikan. Penggunaan media yang digunakan difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga bisa membuat suasana nyaman dan kondusif. sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Irfamiswanti, M.Pd Selaku guru mata pelajaran PAI dikelas V. beliau mengungkapkan bahwa beliau kesulitan dalam mengembangkan

media pembelajaran teka teki silang. Ibu Ir belum pernah menggunakan media interaktif karna waktu Pelajaran terbatas, membuat media interaktif ini juga membutuhkan waktu dan usaha yang signifikan. Ibu Ir belum sempat membuat dan mempelajari cara membuat media interaktif sebab ada kesibukan kerja yang kadang ada dinas diluar sekolah. Kesulitan tersebut membuat pelaksaan pembelajaran materi "menyayangi anak yatim dan dekat dengan nama nama Allah SWT".

Dalam media teka teki silang di buku paket cetak Pelajaran ini masih sederhana. belum ada gambar, warna dan polos yang membuat peserta didik kurang aktif, jenuh dan cepat bosan untuk mengerjakan latihan teka teki silang dari buku paket cetak Pelajaran. Permasalahan tersebut membuat nilai peserta didik kurang memuaskan ketika dilakukan *Asessment* dan kurang ke-aktifan peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan pada SDN 11 Pudung umumnya sudah didukung dengan sarana prasarana yang memadai. Seperti ketersedian Infokus dan jaringan Wifi sekolah. Guru menyarankan untuk menggunakan teka teki silang menggunakan teknologi atau yang lebih menarik untuk membuat peserta didik aktif, menyenangkan, menumbuhkan rasa kreativitas, mengasah daya ingat peserta didik dan untuk mempermudah tersampainya materi Pelajaran. (Irfamiswanti, 2025).

Oleh karena itu pengembangan media *Ecrossword puzzle* berbasis *Wordwall* sebagai alat *Assessment* pembelajaran PAI di SDN 11 Pudung dinilai perlu. *Ecrossword puzzle* yang interaktif dan berbasis teknologi diharapkan dapat meningkatkan ke-aktifan belajar peserta didik terhadap PAI. game ini juga memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, Melalui penyelesaian teka teki silang peserta didik dipaksa untuk mengingat kosa kata, Melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian pengembangan atau dalam Bahasa inggrisnya (*Research and Development)* atau (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono,2016). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *E-crossword puzzle* berbasis *wordwall.* Penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk memgembangkan atau memvalidasi produk produk yang digunakan, khususnya dalam Pendidikan dan pembelajaran. (Fayrus, 2022).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch untuk merancang system pembelajaran. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation (*implementasi), *Evaluation (*evaluasi). Metode pengumpulan informasi yang dipakai ialah uji validitas, uji praktikalitas dan efektivitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* dilakukan dua tahapan yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahapan pertama analisis kinerja yang dilakukan untuk mengetahui dan mengindentifikasi permasalahan yang dihadapi memerlukan solusi. Analisis kinerja yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi dan wawancara dengan guru pendidikan agama Islam. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran, fasilitas apa saja yang tersedia serta media dan metode pembelajaran yang digunakan sehingga peneliti dapat

mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi penunjang baru pada proses pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran yang menarik.

Tahap *Design* adalah tahap merancang (desain), pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan bahasa. Pengembangan media *E-crossword puzzle* memerlukan desain atau perancangan dengan menetapkan format media pembelajaran PAI. Format awal desain media pembelajaran bagian awal yang dibuat melalui link *Wordwall* di desain dan dipublikasikan HP dan bisa juga dengan komputer dan bantuan infokus. Teka teki silang bisa lebih menarik dan membuat peserta didik lebih bersemangat. Langkah selanjutnya adalah membuat instrumen untuk validator ditinjau dari aspek kevalidan materi dan kevalidan media.

Tahap *Development* mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Setelah desain produk jadi, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, dan akan diberikan masukan maupun kritik dari validator. Ini berguna untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan berkualitas sesuai dengan kondisi peserta didik. Media pembelajaran *Ecrossword puzzle* berbasis *wordwall* di validasi oleh tim ahli yang meliputi Dosen ahli media, dosen ahli Bahasa dan dosen ahli materi.

Tahap *Implementation* Tahap implementasi merupakan tahap di mana media *E-crossword puzzle* berbasis *Wordwall* telah selesai dikembangkan. Pada tahap ini validator telah menyatakan bahwa media *E-crossword puzzle* Berbasis *Wordwall* sudah layak untuk diuji cobakan.

Tahap *Evaluation* Pada tahap ini adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Setelah di uji coba, akan muncul kekurangan dan kesalahan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Ecrossword Puzzle* berbasis *Wordwall*. Oleh karena itu, pada tahap evaluasi ini media dikembangkan perlu adanya penyempurnaan dan perbaikan. Setelah semuanya selesai sesuai yang di inginkan, maka media pembelajaran tersebut siap digunakan.

Analisis data penelitian

Uji validitas produk

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, desain media dan penggunaan Bahasa. Proses validasi melibatkan 5 ahli, terdiri dari dua validator media, dua validator materi dan 1 validator Bahasa. Hasil penilaian para ahli menjadi dasar revisi agar media *E-crossword puzzle* berbasis *wordwall* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel. 1 Hasil Validasi Ahli Media

Butir	Validator Ahli Media		S1	S2	∑S	N(C-1)	V
	Dr.Imamuddin, M.Pd	Ryan Amanda, M.Pd.T					
Item 1	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 2	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 3	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 4	4	3	3	2	5	8	1,6
Item 5	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 6	4	5	3	4	7	8	0,875

Item 7	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 8	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 9	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 10	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 11	4	4	3	3	6	8	0,75
Jumlah	44	46	33	35	68		9,475
Rata Rata							0,861364

Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli media, diperoleh skor sebesar 0,861. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berada dalam kategori Valid. Meskipun media dinyatakan Valid dan layak untuk diuji cobakan peneliti tetap melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli guna menyempurnakan kualitas media yang dikembangkan.

Tabel. 2 Hasil validasi ahli materi

Butir	Validator ahli materi		S1	S2	∑S	n (c-1)	V
	Dr. Hamdi Abdul Karim, M.Pd.I	yudi gucandra. M.Pd					
item 1	4	5	3	4	7	8	0,875
item 2	4	5	3	4	7	8	0,875
item 3	4	4	3	3	6	8	0,75
item 4	4	4	3	3	6	8	0,75
item 5	4	5	3	4	7	8	0,875
item 6	4	4	3	3	6	8	0,75
item 7	4	5	3	4	7	8	0,875
item 8	4	5	3	4	7	8	0,875
item 9	5	4	4	3	7	8	0,875
item 10	4	5	3	4	7	8	0,875
item 11	3	5	2	4	6	8	0,75
jumlah	44	51	33	40	73		9,125
Rata rata							0,829545

Berdasarkan hasil penilaian dari dua ahli materi, diperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 0,829. Jika merujuk pada skala interpretasi validitas menggunakan rumus V aiken nilai tersebut termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan isi materi dalam media pembelajaran telah sesuai dengan capaian pembelajaran, serta telah mencakup substansi penting yang dibutuhkan peserta didik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Butir	Validator ahli bahasa				
	Olyvia Mustyka, M.Pd	S1	∑s	n (c-1)	v
item 1	3	2	5	4	1,25
item 2	3	2	5	4	1,25
item 3	4	3	7	4	1,75
item 4	3	2	5	4	1,25
item 5	4	3	7	4	1,75
item 6	5	4	9	4	2,25
item 7	4	3	7	4	1,25
item 8	4	3	7	4	1,25
jumlah	30	22	52		12
rata rata					1,5

Berdasarkan hasil penilaian dari satu ahli diperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 1,5. Menurut kategori validitas yang mengacu pada rumus V aiken. Nilai ini termasuk ke dalam kategori valid. Artinya, secara umum aspek kebahasaan pada media pembelajaran sudah dapat diterima, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki atau disempurnakan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli.

Tabel. 4 Hasil Praktikalitas

Tse	66
Tsh	70
Sajian perhitungan	66:70 x100%
Skor	94,285%
Kategori kelayakan	Sangat valid

Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru PAI, diperoleh persentase sebesar 94,285% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media *E-crossword puzzle*

Tabel. 5 Hasil Efektivitas

Tse	1176
Tsh	1250
Sajian perhitungan	1176:1250x100%
Skor	94.08 %
Kategori kelayakan	Sangat valid

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh presentasi keefektivitasan 94.08% yang berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *E-crossword puzzle* berbasis *wordwall* dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dengan tingkat kemampuan yang beragam. Selain itu, media ini mampu memberikan umpan balik dan menarik perhatian dan meningkatkan ke-aktifan belajar peserta didik terhadap materi “menyayangi anak yatim dan lebih dekat dengan nama nama Allah”.

Pembahasan

Pada pengembangan ini, dihasilkan media pembelajaran berupa teka teki silang dengan materi "Menyayangi anak yatim dan lebih dekat dengan nama nama Allah". Media dibutuhkan guna meningkatkan efisiensi pembelajaran agar menjadi lebih efektif lagi. Media menjadi alat pengajaran yang membantu pengajar dalam menyajikan materi dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Guna untuk mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan fokus perhatian peserta didik (Amilia, 2024). Untuk mengatasi permasalahan dan kendala yang muncul, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang digunakan harus mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, memberikan dampak yang signifikan, serta memungkinkan peserta didik untuk mengalami pembelajaran secara langsung.

Metode pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini memakai metode *Research and Development* (R&D) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian ADDIE. Menurut Batubara, menyatakan bahwasanya Model ADDIE adalah salah satu konsep yang populer dan praktis dipakai dalam pengembangan perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran, model ini sudah banyak sekali gunakan dalam dunia pendidikan yang termasuk singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation, dan Evaluation* (Lutfi, 2023). Dikembangkan secara sistematis berdasarkan pada teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara bertahap yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai pedoman dalam membuat rancangan yang efektif.

Model ADDIE sangat cocok dalam pengembangan bahan ajar pada penelitian ini yaitu *Crossword Puzzle*. Terlebih lagi bisa mengurangi kekurangan dalam produk sebab punya satu tahapan berupa evaluasi produk. Produk yang dikembangan penulis pada penelitian ini berbentuk media E*crossword puzzle* berbasis *wordwall.*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *E-crossword puzzle* berbasis *wordwall* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan telah melalui tahap *Analisys, Design, Development, Implementation dan Evaluation* dengan baik. Hasil validasi menunjukan bahwa ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 0.861, validasi ahli materi mendapatkan nilai 0,829 dan validasi ahli bahasa mendapat nilai 1.2 yang termasuk ke dalam kategori valid.

Uji praktikalitas oleh guru PAI terhadap media *E-crossword puzzle* berbasis *wordwall* memperoleh hasil persentase 94.285 % dan uji efektivitas pada peserta didik kelas V memperoleh persentase 94.08% dikategorikan sangat valid. Berdasarkan kedua tanggapan guru dan peserta didik media *E-crossword puzzle* berbasis *wordwall* untuk kelas V dinyatakan sangat valid dan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amilia winanda. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada Pembelajaran Sejarah X SMA *: Jurnal Teknologi Pendidikan*.Vol.1. No 3.

Ahmad Munjin Nasih. 2023. "Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*"*. Bandung: Replika Aditama

Az-zuhaili Wahbah. 2015. *Tafsir Al-Munir: Aqidah, Syari'ah, Manhaj*. Jilid 10. Depok: Gema

Insani.
Fatira Mayra Fatira. 2021. “Pembelajaran Digital”. Bandung: Widina Persada
Gulemar rachmat. dkk. 2020. " Digital pendidikan hukum dan propeknya pasca pandemi covid 19 dalam ahwal Al-syaksiya: Jurnal hukum keluarga dan peradilan islam. Vol. No. 2.
Hasan muhammad. 2021. " Media pembelajaran". Jawa tengah : Tahta media group.
Irfamiswanti. 2025. " Hasil wawancara langsung. SDN 11 Pudung".
Lutfi. 2023. " pengembangan media ecrossword puzzle pada pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi siswa sekolah dasar : *Jurnal BASICEDU*". Vol. 7. No. 5.
Satrianawati. 2019. “*Media dan sumber belajar*”. Yogyakarta : Budi Utama.
Sadiman arif. Dkk. 2020. “Media pembelajaran : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya”. Depok : Rajawali pers.
Slamet abadi fayrus. 2022. "Model peneltian pengembangan R&D". Jawa timur : IAIN Sunan kalijogo malang.
Sugiono. 2016. “Metode penelitian Kuantitatif dan R&D”. Bandung : Alfabeta
Undang-Undang Republik Indonesia. 2003. No. 20: Sisdiknas, Bandung: Citra Umbara.