



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBASIS WEBSITE PADA MATERI IMAN KEPADA RASUL ALLAH KELAS XI DI SMA NU PAKIS

Mafadha Noridha¹, Arief Ardiansyah², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 1ridamfd@gmail.com, 2arief.ardiansyah@unisma.ac.id,

3lia.nur@unisma.ac.id

Abstract

This research is motivated by students find learning activities boring. It is due to there is not much variation in the use of learning media. Due this, there is a huge need for creative dan engaging instructional materials. The main purpose of this study was to develop a learning media website based make a match on the material for faith in Prophet of Allah class XI at Pakis NU high School. The research is using research and development (R&D) method with ADDIE stages. The five step are Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The result of this research is to produce a product in the form of a good learning media website based make a match and accordance with the faith in Prophet of Allah material in Islamic religious education subjects. The result of the study stated that the result of the validation of the learning media was 80% from media expert validation, 80% from material expert validation, and 94% from learning design expert validation. The result of student acceptance obtained a score 77% with high interpretation. So it can be concluded that the learning media website based make a match is valid and suitable for use in learning process.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, make a match, website

A. Pendahuluan

Pada masa kini, perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Internet merupakan salah satu produk dari pesatnya perkembangan teknologi (Serly, 2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang sangat besar terhadap berbagai aspek di kehidupan manusia, termasuk pada aspek pendidikan. Pengaruh terbesar dari perkembangan teknologi pada bidang pendidikan yaitu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Ardiansyah, 2018).

Menurut Daryanto (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dan menarik minat peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan dan berpikir kritis

mengenai materi tersebut. Media pembelajaran dengan memanfaatkan internet kini makin marak dikembangkan, terlebih pascapandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Persebaran virus Covid-19 di seluruh dunia menyebabkan perubahan-perubahan besar, tak terkecuali pada bidang pendidikan (Dina, 2020).

Media pembelajaran dengan memanfaatkan internet kini makin beragam bentuknya. Banyak aplikasi maupun *website* yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Namun, dalam penggunaannya media pembelajaran berbasis internet memerlukan sarana dan prasarana yang memadai yang harus disiapkan oleh pendidik ataupun sekolah.

Salah satu sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang telah memadai yakni SMA NU Pakis. Di sekolah ini siswa diperbolehkan membawa *smartphone* dan fasilitas internet telah disediakan oleh sekolah. Namun, dengan semua fasilitas yang telah ada nyatanya strategi dan metode pembelajaran yang paling banyak digunakan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah metode konvensional yaitu metode ceramah. Dengan metode ini peserta didik tidak berperan aktif sehingga menjadikan pembelajaran kurang menyenangkan dan peserta didik cenderung mudah bosan. Sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik juga tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menilai perlu adanya media pembelajaran sebagai variasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini berupa permainan *make a match* yang dapat diakses melalui *website Wordwall*. Sebagai media pembelajaran, *make a match* berbasis *website* merupakan permainan mencocokkan kartu yang tersaji dalam bentuk elektronik atau digital.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pravitasari dan Puspasari (2020) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis *Make a match* Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. Diperoleh hasil bahwa media pembelajaran permainan kartu berbasis *make a match* layak untuk digunakan.

Adapun pemilihan penggunaan *website Wordwall* adalah berdasarkan hasil penelitian terdahulu tentang kelayakan pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Anugrah, et.al (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi materi, media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendahuluan tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua permasalahan (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis web pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis, dan (2) Bagaimana penerimaan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis web pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis web pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis, dan (2) Mendeskripsikan penerimaan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis web pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan penelitian R&D (*Research and Development*). Pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun model ADDIE ini memiliki 5 tahapan yang meliputi analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) Branch (2009).

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari tiga kelompok yaitu validator ahli, subjek uji coba, dan pengguna. Validator ahli terdiri dari 3 ahli yaitu ahli desain media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Subjek uji coba terdiri dari 2 kelompok yaitu subjek uji coba skala kecil yang terdiri dari 8 siswa dan subjek uji coba skala besar yang terdiri dari 28 siswa. Adapun pengguna yaitu siswa yang menjadi responden pada tahap implementasi yang terdiri dari 32 siswa. Jenis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang dihasilkan berupa hasil wawancara, hasil observasi, serta saran dan kritik yang diperoleh dari subjek ahli media, subjek ahli materi, subjek ahli pembelajaran dan subjek pengguna atau peserta didik. Data kuantitatif diperoleh dari hasil instrumen penilaian produk berupa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* oleh validator ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, selain itu data kuantitatif juga didapatkan dari hasil angket respon peserta didik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket dalam melakukan uji validitas produk dan angket penerimaan peserta didik. Sedangkan teknik pengumpulan data kualitatif diperoleh

melalui sumber data primer, observasi lapangan, survey, wawancara, dan penjabaran hasil angket data kuantitatif.

Adapun teknik analisis data pada data kualitatif akan dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai masukan untuk merevisi produk. Sedangkan data kuantitatif yang telah dikumpulkan adalah dianalisis dengan perhitungan menggunakan rumus dan dikonversikan menggunakan skala interpretasi. Untuk data hasil validasi dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total jawaban skor validator

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

Kemudian hasil dari analisis ini dapat menunjukkan layak atau tidaknya produk dengan menggunakan kriteria skala interpretasi, sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Skala Interpretasi

Skor Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat tidak Valid

(Riduwan, 2012)

Adapun data hasil penerimaan siswa akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut (Sugiyono, 2012):

1) Menentukan skor kriterium (*SK*)

Skor kriterium (*SK*) merupakan skor ideal yang dicapai dalam penelitian.

Cara menghitung skor kriterium adalah dengan rumus:

$$\sum SK = \text{Skor Maks I} \times nI \times nR$$

Keterangan:

$\sum SK$: Jumlah skor kriterium

Skor Maks I : Skor tertinggi setiap indikator pertanyaan

nI : Jumlah indikator pertanyaan

nR : Jumlah responden

2) Menentukan skor total (*SH*)

Skor total merupakan total hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan dan disimbolkan dengan $\sum SH$.

3) Menentukan besar presentase (P)

Besar persentase ditentukan dengan skor kriterium ($\sum SK$) dan skor total hasil pengumpulan data ($\sum SH$). Rumus yang digunakan untuk menentukan besar persentase adalah rumus:

$$P = \frac{\sum SH \times 100\%}{\sum SK}$$

Keterangan:

P : Presentase jawaban responden

$\sum SK$: Skor kriterium

$\sum SH$: Skor total pengumpulan data

4) Langkah terakhir adalah menentukan rentang hasil berdasarkan skor kriterium dan persentase yang didapatkan untuk kemudian dibandingkan dengan skor hasil pengumpulan data. Rentang (range) hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Kategori Jawaban Responden

Skor Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Setuju
61% - 80%	Setuju
41% - 60%	Cukup Setuju
21% - 40%	Kurang Setuju
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis Website

Hasil pengembangan penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* untuk siswa kelas XI SMA pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti bermuatan materi iman kepada Rasul Allah. Media pembelajaran ini termuat dalam *website Wordwall* yang bisa diakses melalui perangkat yang terkoneksi internet. Media pembelajaran ini terdiri dari dua komponen, yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Adapun tugas siswa adalah menjodohkan atau mencocokkan jawaban dengan pertanyaan yang tertera pada layar.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini sebelumnya telah divalidasi oleh tiga validator ahli, yakni ahli desain media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Adapun hasil dari validasi ahli desain media yaitu 80% yang kemudian dikonversikan dalam skala interpretasi. Presentase tingkat pencapaian 80% berada pada tingkat kualifikasi valid. Adapun revisi produk yang perlu

dilakukan berdasarkan saran dari ahli desain media adalah ada dua hal yang perlu ditambahkan dalam instruksi penggunaan yaitu waktu dan poin atau skor dari permainan. Sedangkan hasil validasi ahli materi yaitu 80%, yang kemudian dikonversikan dalam skala interpretasi. Presentase tingkat kecapaian 80% berada pada tingkat kualifikasi valid. Adapun revisi produk yang perlu dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi yaitu sebaiknya peneliti menambahkan materi isu atau contoh dalam kehidupan ke dalam media tersebut. Terakhir, hasil validasi ahli desain pembelajaran sebesar 94%, yang kemudian dikonversikan dalam skala interpretasi. Presentase tingkat kecapaian 94% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid. Adapun revisi produk yang perlu dilakukan berdasarkan saran dari ahli desain pembelajaran yaitu sebaiknya peneliti mencermati kembali penataan bahasa pada media yang dikembangkan sehingga materi yang disampaikan benar-benar diterima dengan baik.

Jadi, secara keseluruhan dari tiga aspek validasi diperoleh rata-rata hasil validasi sebesar 83%, yang kemudian dikonversikan dalam skala interpretasi. Presentase tingkat kecapaian 83% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid. Dari hasil validasi yang telah dilakukan tersebut diperoleh hasil bahwa produk berupa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* ini valid dan layak untuk digunakan dan diuji cobakan kepada siswa.

2. Penerimaan Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Make a match* Berbasis *Website*

Adapun tingkat penerimaan peserta didik pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket yang telah disebarkan pada saat implementasi. Implementasi ini dilaksanakan di kelas XI-IPS di SMA NU Pakis. Dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa. Uji coba dilakukan dengan membagikan tautan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* kepada siswa. Kemudian siswa mulai mengakses dan memainkan permainan pada smartphone masing-masing.

Adapun angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan siswa pada penelitian ini menggunakan angket *Technology Acceptance Model* (TAM). Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) memiliki 4 variabel utama yaitu *perceived usefulness* (PU), *perceived easy of use* (PE), *behavioral intention to use* (BI), dan *actual usage* (AU) (Davis, 1989). Setiap variabel pengukuran TAM dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan yang disajikan dalam bentuk angket.

Hasil dari perhitungan presentase (P) untuk penerimaan siswa diperoleh hasil sebesar 80%. Setelah disesuaikan dengan tabel kategori jawaban responden pada tabel 2, presentase 80% berada pada kategori setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju dan menganggap bahwa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* mudah digunakan dan dioperasikan dalam pembelajaran. Serta

media pembelajaran *make a match* berbasis website menjadikan pembelajaran lebih mudah dan efektif.

D. Simpulan

Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* pada materi iman kepada Rasul Allah kelas XI di SMA NU Pakis
2. Berdasarkan uji validasi ahli yang dilakukan, produk tersebut memperoleh penilaian 80% yang dikategorikan valid dari ahli desain media, penilaian 80% yang dikategorikan valid dari ahli materi, dan penilaian 94% yang dikategorikan sangat valid dari ahli desain pembelajaran. Sehingga secara keseluruhan dari tiga aspek validasi diperoleh rata-rata hasil validasi sebesar 83%.
3. Tingkat penerimaan siswa terhadap produk pengembangan berupa media pembelajaran *make a match* berbasis *website* sebesar 80% yang dikategorikan tinggi. Hal ini berarti media pembelajaran *make a match* berbasis *website* mendapat respon yang baik dan tingkat penerimaan yang tinggi dari siswa kelas XI-MIPA di SMA NU Pakis.

Dari kesimpulan di atas dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran *make a match* berbasis *website* telah berhasil dan sukses dilaksanakan. Serta produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Sdn 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Ardiansyah, A. (2018). Pengembangan Media Powerpoint Berdasarkan Teori Kognitif Untuk Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology*. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dina, L. N. A. B. (2020). Respon Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring Pada

- Masa Pandemi Covid-19. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Dan Tata Kelola Kepegawaian Di Smkn 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(3).
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Serly, A. (2022). *Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi*. Universitas Islam Malang, Malang.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.