

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah penelitian evaluasi (*evaluation research*). Penelitian evaluasi dapat diartikan suatu proses yang dilakukan dalam rangka menentukan kebijakan dengan terlebih dahulu mempertimbangkan nilai-nilai positif dan keuntungan suatu program, serta mempertimbangkan proses serta teknik yang telah digunakan untuk melakukan suatu penelitian.

Penelitian evaluatif merupakan suatu desain dan prosedur evaluasi dalam mengumpulkan dan menganalisis data secara sistematis untuk menentukan nilai atau manfaat (*worth*) dari suatu praktik (pendidikan).⁴³ Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan pemanfaatan media *game edukatif wordwall* dalam kegiatan pembelajaran Al Quran Hadits.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan komparatif dengan desain *kombinasi sederhana*, dimana penelitian ini merupakan penelitian membandingkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah memanfaatkan media pembelajaran *game edukatif wordwall* juga membandingkan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest yang

⁴³Muhammad Toriqul Arif, "Penelitian Evaluasi Pendidikan," *ADDABANA Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2019): 66–75.

dilakukan sebelum dan sesudah memanfaatkan media pembelajaran *game edukatif wordwall*. Dalam penelitian ini pada tahap awal menggunakan penelitian kuantitatif dengan mengolah data berupa angka- angka dalam bentuk persentase yang dikonversikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, baru kemudian diikuti pengumpulan dan analisis data secara kualitatif pada tahap berikutnya.

Penelitian kuantitatif digunakan untuk sebagai acuan untuk menentukan efektif dan tidaknya kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan hasil yang diperoleh. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas terkait fenomena yang terlihat selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, fenomena tersebut berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.⁴⁴

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu yang beralamat di jalan Nangka Km 6 Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan selama satu bulan yaitu 17 Maret 2025 sampai 17 April 2025

⁴⁴Imam Tanthowi et al., “Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Sains Dan Teknologi* 6, no. 4 (2023): 563, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>.

D. Desain Penelitian

1. Penelitian Kuantitatif

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang mempelajari mata pelajaran Quran Hadis di MTsN 1 Kota Bengkulu.

Populasi dalam penelitian berjumlah 372 siswa.

Tabel 3.1
Populasi Siswa Kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu

No	Kelas	Jumlah
1.	VII A	35
2.	VII B	34
3.	VII C	33
4.	VII D	34
5.	VII E	34
6.	VII F	33
7.	VII G	33
8.	VII H	33
9.	VII I	35
10.	VII J	34
11.	VII K	34
Jumlah		372

Sumber Data: Staf MTsN 1 Kota Bengkulu T.A 2024-2025

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi secara keseluruhan yang akan diteliti. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari wakil atau contoh dari populasi yang diteliti harus bersifat *representative* (mewakili) agar dapat digeneralisasikan hasil penulisan dapat berlaku bagi populasi yang ada baik dalam karakteristik maupun jumlahnya.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara *purposive sampling*. Yaitu menentukan sampel dengan memperhatikan kriteria tertentu. Metode ini digunakan karena peneliti berasumsi bahwa dengan melihat kemampuan kognitif peserta didik dari kelas yang dijadikan sampel telah memanfaatkan media pembelajaran game edukatif pada pembelajaran sebelumnya.

Adapun yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik VII I yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas yang memanfaatkan media game edukatif wordwall dengan desain *pretest-posttest*.

c. Teknik Pengumpulan Data.

Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, kuesioner dan dokumentasi untuk mengukur tingkat keefektivan dari tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media game edukatif wordwall, dan hasil pembelajaran yang diperoleh setelah memanfaatkan media *game edukatif wordwall* yakni peningkatan motivasi dan peningkatan hasil belajar yang dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Merencanakan kegiatan pengumpulan data yaitu pengumpulan data terhadap perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang dilakukan dengan penyusunan instrumen untuk masing –masing tahap yang dilakukan. Pada tahap perencanaan seperti yang disajikan dalam rumusan masalah pertama peneliti melakukan perencanaan observasi terhadap perencanaan pembelajaran yaitu evaluasi terhadap perangkat

pembelajaran / Modul ajar yang disusun oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Kemudian hasil disajikan berupa data kuantitatif dalam bentuk skor yang dikonversi dalam bentuk persentase berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tahap perencanaan.

2. Merencanakan kegiatan pengumpulan data untuk perumusan masalah yang kedua yaitu penyusunan instrumen observasi untuk mengevaluasi proses pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung yang dilaksanakan oleh guru dengan pemanfaatan media *game edukatif wordwall*. Kemudian hasil observasi disajikan berupa data kuantitatif dalam bentuk skor yang dikonversi dalam bentuk persentase berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tahap pelaksanaan pembelajaran.
3. Merencanakan kegiatan pengumpulan data untuk perumusan masalah yang ketiga yaitu hasil pembelajaran. Dalam kegiatan ini dilakukan penyusunan instrumen kuesioner untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dan siswa terkait motivasi dan hasil belajar siswa
4. Menyusun instrumen kuesioner
5. Validasi instrument menurut tim ahli
6. Ujicoba kuesioner dilanjutkan diuji validitasny yang hasilnya disajikan dalam bentuk persentase yang disandingkan dengan kriteria yang telah dilakukan.

7. Melaksanakan observasi terhadap proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dengan pembagian kuesioner yang telah dibuat secara online.
8. Penyebaran kuesioner pemanfaatan media pembelajaran game edukatif wordwall motivasi secara online dan pelaksanaan tes pra-pemanfaatan media *game edukatif Wordwall*.
9. Hasil observasi dan kuesioner yang didapatkan kemudian diolah dan dianalisis sesuai kebutuhan dalam penelitian ini.

d. Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi Instrumen Tahap Perencanaan, Pelaksanaan dan Hasil Pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang dilakukan dengan pemanfaatan *media game edukatif wordwall*. Pada tahap perencanaan dilakukan kegiatan observasi perangkat pembelajaran / modul ajar. Untuk melaksanakan observasi tersebut diperlukan kisi – kisi instrumen.

Kisi - kisi instrumen dijadikan sebagai panduan atau kerangka kerja yang sistematis untuk mengembangkan sebuah instrumen penelitian, tes, atau kuesioner. Kerangka ini memastikan bahwa instrumen yang dibuat relevan, valid, dan reliabel sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pentingnya kisi-kisi tidak hanya terletak pada efisiensi penyusunan instrumen, tetapi juga pada kualitas data yang akan dihasilkan. Pada tahap

observasi diperlukan kisi-kisi instrumen yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2
Kisi – Kisi Instrumen Observasi
Perencanaan Pembelajaran / Modul Ajar

No	Komponen Modul Ajar	Sub-Komponen	Indikator Observasi	Ketersediaan	
				Ya	Tidak
A	INFORMASI UMUM				
1	Identitas Modul	Judul Modul	Judul modul jelas, singkat, dan mencerminkan isi materi.		
		Mata Pelajaran	Mata pelajaran tercantum dengan benar.		
		Kelas	Kelas yang dituju tercantum dengan jelas.		
		Fase	Fase pembelajaran tercantum		
2.	Kompetensi Awal	Pengetahuan /Keterampilan	Menjelaskan secara spesifik pengetahuan atau keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa.		
		Relevansi	Kompetensi awal relevan dengan materi yang akan diajarkan.		

3.	Profil Pelajar Pancasila	Dimensi Profil	Dimensi Profil Pelajar Pancasila (misal: Beriman, Bertakwa, Berakhlak Mulia, Berkebinekaan .Global, Bergotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif) disebutkan dengan jelas.		
		Keterkaitan	Ada keterkaitan yang jelas antara Profil Pelajar Pancasila dengan kegiatan pembelajaran.		
4	Sarana dan Prasarana	Daftar Sarana prasarana	Sarana (contoh: proyektor, papan tulis, laptop) yang dibutuhkan tercantum secara jelas.		
5.	Target Peserta Didik	Jenis Peserta Didik	Mengidenti fikasi jenis peserta didik (siswa regular) kecepatan belajar		
6.	Model	Pendekat	Menjelaskan		

	Pembelajaran	an/Strategi	model pembelajaran yang digunakan (misal: tatap muka, PJJ, blended learning, Project Based Learning, Problem Based Learning).		
		Konsisten	Model pembelajaran konsisten dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran.		
B	KOMPONEN INTI				
7.	Tujuan Pembelajaran	Ketercapaian	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terikat waktu (SMART).		
		Fokus Kompetensi	Menjelaskan kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) yang akan dicapai		

8.	Pemahaman Bermakna	Konsep Esensial	Menjelaskan konsep-konsep inti/penting yang harus dipahami siswa.		
9.	Pertanyaan Pemantik	Daya Tarik	Pertanyaan pemantik menarik perhatian siswa dan memicu rasa ingin tahu.		
10	Kegiatan Pembelajaran	Pendahuluan	Kegiatan pendahuluan (misal: apersepsi, motivasi, menyampaikan tujuan) jelas dan efektif.		
		Inti	Langkah-langkah kegiatan inti pembelajaran tersusun secara sistematis dan logis.		
		Penutup	Kegiatan penutup (misal: refleksi, kesimpulan, tindak lanjut) jelas dan relevan.		
11.	Asesmen	Teknik / Instrumen	Menentukan teknik dan instrumen asesmen yang akan		

			digunakan (misal: observasi, tes tertulis, unjuk kerja, portofolio).		
		Kesesuaian	Asesmen sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.		
		Rubrik Penilaian	Dilengkapi dengan rubrik penilaian yang jelas (jika diperlukan).		
12.	Pengayaan dan Remedial	Rencana Pengayaan	Adanya rencana kegiatan pengayaan untuk siswa yang telah mencapai ketuntasan.		
		Rencana Remedial	Adanya rencana kegiatan remedial untuk siswa yang belum mencapai ketuntasan.		
C.	LAMPIRAN				
13.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	Relevansi LKPD	LKPD relevan dengan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.		

		Kejelasan Instruksi	Instruksi pada LKPD jelas dan mudah dipahami siswa.		
		Desain LKPD	Desain LKPD menarik dan tidak membingungkan.		
14	Bahan Bacaan	Relevansi Bahan Bacaan	Bahan bacaan relevan dengan materi dan memperdalam pemahaman siswa.		
15.	Media Pembelajaran	Relevansi Media	Media pembelajaran yang digunakan relevan dengan materi dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.		
		Ketersediaan Media	Media pembelajaran tersedia dan dapat digunakan dengan baik.		
			Jumlah Skor		
			Total Skor		

2. Kisi-kisi Instrumen Tahap Pelaksanaan Pembelajaran.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan instrumen observasi

karena mengamati pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan observasi menggunakan kisi-kisi instrumen yang disusun pada tahap sebelumnya. Kisi-kisi instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian
Keterampilan Guru Melaksanakan Pembelajaran

No	Indikator Keterampilan	Deskripsi/Aspek yang Dinilai	Tingkat Penilaian			
			Kurang Skor 1	Cukup Skor 2	Baik Skor 3	Sangat Baik Skor 4
1	Keterampilan Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa				
		2. Menjelaskan tujuan pembelajaran				
		3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan				
		4. Memberi gambaran singkat tentang kegiatan pembelajaran				
2	Keterampilan Menarik Perhatian dan Memotivasi Siswa	1. Menggunakan variasi stimulus (suasana, gerak, media)				
		2. Menghubungkan materi dengan kehidupan nyata				
		3. Memberikan apresiasi atau				

		pujian				
		4. Menciptakan suasana belajar yang positif.				
3	Kedalaman dan Keluasan Materi	1. Materi disajikan secara mendalam (konsep, prinsip, prosedur				
		2. Materi mencakup berbagai aspek yang relevan				
		3. Materi disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				
4	Kebenaran Konsep/Prosedur	1. Konsep dan prosedur yang diajarkan akurat dan sesuai kaidah ilmu				
		2. Tidak ada informasi yang salah atau menyesatkan				
5	Keterampilan Menggunakan Metode, Model, dan Pendekatan Pembelajaran	1. Pemilihan metode, model, dan pendekatan sesuai tujuan pembelajaran				
		2. Penerapan metode, model, dan pendekatan bervariasi				
		3. Metode, model, dan pendekatan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran				
6	Keterampilan Mengelola Kelas	1. Menciptakan suasana belajar yang kondusif				
		2. Mengatasi				

		masalah perilaku siswa secara efektif				
7	Keterampilan Memanfaatkan Waktu	1. Alokasi waktu sesuai dengan rencana pembelajaran				
		2. Efektif dalam penggunaan waktu				
8	Keterampilan Mengorganisasi Sumber Belajar dan/atau Bahan Ajar	1. Menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan				
		2. Menyiapkan dan menata bahan ajar dengan baik				
		3. Membimbing siswa dalam menggunakan sumber belajar				
9	Kemampuan menggunakan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran	1. Mengintegrasikan TIK secara efektif				
		2. Memanfaatkan TIK untuk memperkaya pembelajaran				
		3. Membantu siswa dalam menggunakan TIK				
10	Keterampilan Menggunakan Media Pembelajaran	1. Pemilihan media sesuai tujuan dan karakteristik siswa				
		2. Penggunaan media secara efektif dan				

		efisien				
11	Keterampilan Menulis di Papan Tulis	1. Tulisan jelas, rapi, dan terbaca				
		2. Tata letak tulisan teratur dan efektif				
12	Volume dan Intonasi Suara	1. Volume suara jelas dan terdengar oleh semua siswa				
		2. Menggunakan jeda yang tepat.				
13	Kemampuan Penggunaan Komunikasi Nonverbal (Gestur)	1. Gerakan tubuh dan ekspresi wajah mendukung				
		2. Komunikasi Kontak mata dengan siswa				
14	Kesantunan Berpakaian dan/atau Berpenampilan	1. Berpakaian rapi dan sopan				
		2. Mencerminkan profesionalism.				
15	Keterampilan Melakukan Penilaian Proses	1. Melakukan observasi selama pembelajaran				
		1. Pembelajaran. Memberikan umpan balik konstruktif.				
		2. Penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
16	Keterampilan Melakukan Penilaian Hasil Belajar	1. Menggunakan berbagai teknik dan instrumen penilaian				
		2. Menilai sesuai dengan indikator pencapaian				

		kompetensi				
		3. Memberikan umpan balik terhadap hasil belajar.				
17	Keterampilan Menutup Pelajaran	1. Menyimpulkan materi pembelajaran penutup.				
		2. Melakukan refleksi pembelajaran				
		3. Memberikan tindak lanjut (tugas, materi berikutnya)				
		4. Memberikan motivasi atau pesan				
		Jumlah Skor				
		Total Skor				

3. Kisi-kisi Instrumen Tahap Hasil Pembelajaran

Pada penelitian tahap hasil. Instrument yang digunakan untuk mengukur keefektivan dari hasil pembelajaran menggunakan kuesioner. kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data efektivitas pemanfaatan media pembelajaran game edukatif wordwall pada mata Pelajaran Al Quran Hadits untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu dengan berupa skala likert. Bobot skor menggunakan skala likert dalam kuesioner ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4
Kisi – Kisi Instrumen Kuesioner

No	Variabel	Indikator	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	

1.	Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall	Kemudahan Penggunaan	1, 2, 3, 4	5	5
		Daya Tarik	6, 7, 8, 9	10	5
		Relevansi Materi	11, 12, 13, 14	15	5
	Jumlah				15
No	Variabel	Indikator	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1.	Motivasi Belajar Siswa	Hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 3,	4	4
		Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6, 7	8	4
		Harapan dan cita-cita	9, 10, 11	12	4
		Penghargaan dalam belajar	13,14,15	16	4
		Perhatian dan ketertarikan	17,18,19	20	4
		Lingkungan belajar yang kondusif	21, 22, 23	24	4
			Jumlah		24

Untuk pernyataan positif dengan jawaban

- 1) Jawaban Sangat Setuju (SS) diberi skor 5
- 2) Jawaban Setuju (S) diberikan skor 4
- 3) Jawaban Kurang Setuju (KS) diberikan skor 3
- 4) Jawaban Tidak Setuju (TS) diberikan skor 2
- 5) Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) diberikan skor 1

Dan untuk pernyataan negative dengan jawaban

- 1) Jawaban Sangat Setuju (SS) diberi skor 1
- 2) Jawaban Setuju (S) diberikan skor 2
- 3) Jawaban Kurang Setuju (KS) diberikan skor 3
- 4) Jawaban Tidak Setuju (TS) diberikan skor 4
- 5) Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) diberikan skor 5

e. Uji Validitas

1. Uji Validitas Tim Ahli

Validitas dari para ahli dari tim ahli yang bertindak sebagai validator untuk pemanfaatan media pembelajaran game edukatif wordwall berasal dari akademisi yang dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2025. Dan yang menjadi validator instrument penelitian ini disajikan dalam table berikut:

Tabel 3.5
Subjek Validasi Tim Ahli

No.	Nama	Instansi
1.	Dr. Dayun Riyadi, M. A	UINFAS Bengkulu
2.	Desy Eka Citra Dewi, M. Pd	UINFAS Bengkulu

Dalam konteks ini, tim ahli memberikan masukan berupa saran dan evaluasi yang akan menjadi dasar untuk melakukan revisi pada instrumen penelitian yaitu penambahan jumlah butir soal kuesioner pemanfaatan media pembelajaran game edukatif pada masing – masing indikator dan menampilkan sub indikatornya masing – masing serta menyesuaikan daftar pertanyaan pada masing –masing responden untuk instrumen wawancara.

Data hasil penilaian setiap validasi dari tim ahli disajikan berupa skor yang nantinya dikonversikan menjadi skala 1 sampai 5. Berikut tabel hasil konversi skor skala 1 sampai 5.

Tabel 3.6
Persentase Kevalidan
Konversi Skor Penilaian Tim Ahli

Tingkat Pencapaian	Kriteria	Kualifikasi
0% - 20%	Belum dapat digunakan	Tidak valid

	dan masih memerlukan konsultasi	
21% - 40%	Revisi banyak dan validasi ulang	Kurang valid
41% - 60%	Dapat digunakan dengan revisi banyak	Cukup valid
61% - 80%	Dapat digunakan dengan revisi kecil	Valid
81% - 100%	Dapat digunakan tanpa revisi	Sangat valid

(dimodifikasi dari arikunto, 2016)

Evaluasi dari ahli materi dilakukan dengan menggunakan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = frekuensi angka yang dicari persennya

F = frekuensi relatif angka presentase

N = banyak data (Sugiyono, 2013:134)

Data penilaian ahli materi dari aspek kualitas isi materi dan aspek isi, evaluasi saran dan komentar terhadap pedoman kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7

Uji Validitas Kuesioner oleh Para Ahli

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Jumlah Skor	Ket
		1	2		
1	Kesesuaian Isi				
	Kesesuaian isi indikator dengan kisi-kisi	5	4	9	
2	Konstruksi				
	Kejelasan petunjuk cara pengisian angket	5	4	9	
	Kejelasan pernyataan Butir pada lembar angket	5	4	9	

	Bahasa			
		4	3	7
3	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami			
	Butir pernyataan pada lembar angket menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD	4	4	8
	Kalimat pada butir pernyataan pada lembar angket sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah menengah pertama	5	3	8
	Jumlah skor			50
	Skor maksimal			60

Validasi oleh tim ahli terhadap instrumen kuesioner menunjukkan hasil skor "50" pada kedua tim ahli, yaitu isi materi dan aspek isi. Skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai sesuai dengan tabel 3.6 yaitu:

$$P = f/n \times 100\%$$

$$P = 50/60 \times 100\%$$

$$P = 83,3 \%$$

Dengan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa kuesioner pemanfaatan media pembelajaran *game edukatif wordwall* dan motivasi siswa masuk ke dalam kategori "Sangat valid" berdasarkan validasi tim ahli dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian

Untuk validasi instrument observasi skor yang diperoleh akan dibandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan dan

dideskripsikan dalam bentuk narasi yang dibantu menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = frekuensi angka yang dicari persennya

F = frekuensi relatif angka presentase

N = banyak data (Sugiyono, 2013:134)

Tabel 3.8
Uji Validitas Lembar Observasi oleh Para Ahli

No	Aspek yang dinilai	Skor		Jumlah Skor	Ket
		1	2		
Kesesuaian Isi					
1	Kejelasan petunjuk	5	5	10	
	Seluruh pertanyaan dituliskan dengan jelas	5	5	10	
Konstruksi					
2	Pertanyaan dirumuskan dengan singkat jelas	5	4	9	
	Kesesuaian indikator pengamatan sesuai dengan variabel yang diteliti	5	4	9	
3	Bahasa				
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesi	5	4	9	
	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)	5	4	9	
	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah difahami	5	5	10	
Jumlah skor				66	
Skor maksimal				70	

Validasi oleh tim ahli terhadap instrument observasi menunjukkan hasil skor "66" pada kedua tim ahli, yaitu isi materi dan aspek isi. Skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai sesuai dengan tabel 3.4 yaitu

$$P = f/n \times 100\%$$

$$P = 66/70 \times 100\%$$

$$P = 94,29 \%$$

Dengan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrument observasi pemanfaatan media pembelajaran *game edukatif wordwall* dan motivasi siswa masuk ke dalam kategori "Sangat valid" berdasarkan evaluasi ahli dan layak digunakan sebagai instrument penelitian.

2. Ujicoba kuesioner pemanfaatan media pembelajaran game edukatif wordwall dan motivasi belajar

Pelaksanaan uji coba untuk instrumen kuesioner dilaksanakan tanggal 10 april 2025 di mana kuesioner dibagikan secara online kepada siswa yang tidak menjadi sampel penelitian sebanyak 37 siswa. kemudian diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan. Data yang diperoleh dari uji coba pemanfaatan media game edukatif wordwall pada mata pelajaran Al Quran hadits juga questioner motivasi belajar. Data hasil uji coba berupa skor yang

dikonversikan dalam persentase. Hasil konversi skor menjadi skala 1 sampai 5 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 3.9
Hasil Uji Coba Instrument Kuesioner
Pemanfaatan Media Game Eduktif dan Motivasi Belajar

No	Siswa	Skor Pemanfaatan media game wordwall	Skor Motivasi Belajar	Ket
1	Siswa 1	55	88	
2	Siswa 2	61	119	
3	Siswa 3	61	92	
4	Siswa 4	55	96	
5	Siswa 5	62	91	
6	Siswa 6	65	100	
7	Siswa 7	43	100	
8	Siswa 8	62	120	
9	Siswa 9	57	101	
10	Siswa 10	74	86	
11	Siswa 11	58	101	
12	Siswa 12	74	98	
13	Siswa 13	73	119	
14	Siswa 14	63	120	
15	Siswa 15	71	114	
16	Siswa 16	73	108	
17	Siswa 17	62	109	
18	Siswa 18	75	120	
19	Siswa 19	53	104	
20	Siswa 20	54	114	
21	Siswa 21	55	114	
22	Siswa 22	75	104	
23	Siswa 23	54	94	
24	Siswa 24	75	96	
25	Siswa 25	75	95	
26	Siswa 26	69	120	
27	Siswa 27	59	120	
28	Siswa 28	54	120	
29	Siswa 29	74	120	

30	Siswa 30	61	89	
31	Siswa 31	64	112	
32	Siswa 32	71	99	
33	Siswa 33	42	112	
34	Siswa 34	75	115	
35	Siswa 35	68	84	
36	Siswa 36	71	120	
37	Siswa 37	69	120	
	Jumlah Skor	2362	3934	
	Skor Total	2775	4440	

Data hasil uji coba instrumen kuesioer pemanfaatan media game edukatif wordwall dan kuesioner motivasi pada tabel di atas kemudian dipersentasekan sebagai berikut:

Persentase pemanfaatan media game edukatif wordwall dengan skor:

$$\begin{aligned}
 P &= f/n \times 100\% \\
 &= 2362/2775 \times 100\% \\
 &= \mathbf{85,16\%}
 \end{aligned}$$

Dan persentase kuesioner motivasi dengan skor:

$$\begin{aligned}
 P &= f/n \times 100\% \\
 &= 3934/4440 \times 100\% \\
 &= \mathbf{88,60\%}
 \end{aligned}$$

Tabel 3.10
Persentase Kelayakan Konversi Skor Uji Coba Kuesioner

Tingkat Pencapaian	Kriteria	Kualifikasi
0% - 20%	Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi	Tidak layak
21% - 40%	Revisi banyak dan validasi ulang	Kurang layak
41% - 60%	Dapat digunakan dengan	Cukup layak

	revisi banyak	
61% - 80%	Dapat digunakan dengan revisi kecil	Layak
81% - 100%	Dapat digunakan tanpa revisi	Sangat layak

(dimodifikasi dari Arikunto, 2010:35)

Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan bahwa kuesioner untuk pemanfaatan media game edukatif wordwall menunjukkan angka sebesar 85,16 % dan questioner untuk motivasi belajar menunjukkan angka 88,60%. Setelah dilakukan konversi, skor tersebut memenuhi kriteria "Sangat Layak"

Jika dikonversikan pada kriteria keefektivan pemanfaatan media *game edukatif wordwall* dapat kita lihat pada table berikut:

Tabel 3.11

Persentase Keefektivan Konversi Skor Hasil Uji Coba Kuesioner

Tingkat Pencapaian	Dimensi	Kualifikasi
0% - 20%	Tingkat pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif	Tidak efektif
21% - 40%	Tingkat pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif	Kurang efektif
41% - 60%	Tingkat pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif	Cukup efektif
61% - 80%	Tingkat pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif	Efektif
81% - 100%	Tingkat pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif	Sangat efektif

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada tahap perencanaan instrument kuesioner untuk pemanfaatan media *game eduktatif wordwall* menunjukkan angka sebesar 85,16 % dan kuesioner untuk motivasi belajar menunjukkan angka 88,60%, Setelah dilakukan konversi, skor tersebut memenuhi kriteria "Sangat Efektif".

f. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas pemanfaatan media *game edukatif Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah statistik deskriptif berupa persentase untuk menggambarkan kondisi awal dan akhir.

Data yang diperoleh dari observasi, kuesioner dan tes hasil belajar kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Teknik Analisis data yang digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa adalah statistik deskriptif dalam bentuk persentase yang diperoleh melalui kuesioner motivasi (pre-test dan post-test) dan tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Dari angka persentase yang didapatkan kemudian disandingkan dengan memperhatikan kriteria dan kualifikasinya.

g. Interpretasi Hasil

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, interpretasi dilakukan untuk menentukan apakah penggunaan media pembelajaran

Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan memperhatikan kriteria yang telah ditetapkan.

2. Penelitian Kualitatif

a. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah individu atau kelompok yang menjadi sumber data utama dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, informan akan memberikan pandangan dari berbagai perspektif untuk memahami efektivitas media Wordwall, baik dari sisi siswa sebagai pengguna langsung maupun guru sebagai fasilitator pembelajaran juga wakil kepala bidang kurikulum yang berkontribusi pada kebijakan pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan media teknologi. Pada penelitian ini yang menjadi informan adalah:

Tabel 3.12
Daftar Informan Penelitian

No	Informan Penelitian	Ket
1.	Siswa Kelas VII MTs N 1 Kota Bengkulu	5 orang Siswa
2.	Guru Mapel Al Quran Hadist Kelas VII	1 orang
3.	Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	1 orang

b. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan melalui:

1. Observasi.

Peneliti mengamati langsung pemanfaatan *media game edukatif Wordwall* dalam kelas untuk melihat interaksi siswa dengan media pembelajaran tersebut. Observasi ini dapat mencatat bagaimana siswa

berpartisipasi dan berinteraksi saat menggunakan media pembelajaran *game edukatif wordwall*.

2. Wawancara.

Wawancara dilakukan kepada siswa, guru mata Al Quran Hadits, dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum akan memberikan wawasan tentang bagaimana *game edukatif Wordwall* diterapkan dalam kelas dan bagaimana persepsi mereka terhadap efektivitasnya. Pertanyaan dapat berfokus pada pengalaman pengguna, perubahan motivasi belajar, dan hasil belajar yang dirasakan.

3. Dokumentasi.

Mengumpulkan dokumen seperti catatan nilai sebelum dan sesudah penerapan *game edukatif Wordwall*, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi berupa foto – foto kegiatan pembelajaran.

c. Instrumen Penelitian

Observasi dan wawancara yang dilakukan pada penelitian kualitatif mengikuti kisi – kisi instrumen yang sudah dibuat. Instrumen ini dirancang untuk menggali informasi mendalam mengenai persepsi guru atau siswa tentang efektivitas media pembelajaran *game wordwall*, dengan fokus pada motivasi dan hasil belajar. Kisi kisi dipakai sebagai acuan untuk melakukan penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi.

Tabel 3.13
Kisi-Kisi Instrumen Observasi
Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item
1	Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall	1. Frekuensi penggunaan game edukatif wordwall dalam pembelajaran .	1. Durasi penggunaan Wordwall dalam setiap sesi pembelajaran 2. Variasi jenis permainan Wordwall yang digunakan 3. Keterlibatan siswa selama penggunaan Wordwall 4. Integrasi Wordwall dengan materi pembelajaran 5. Efektivitas Wordwall dalam mencapai tujuan pembelajaran	1, 2, 3, 4 ,5
		2. Daya Tarik dan Kemudahan Penggunaan	1. Desain visual game edukatif Wordwall yang menarik 2. Kemudahan navigasi dan penggunaan game edukatif Wordwall 3. Variasi fitur dan interaktivitas game edukatif Wordwall 4. Respons siswa terhadap tampilan dan mekanisme permainan game edukatif 5. Kesesuaian game edukatif Wordwall	6, 7, 8, 9, 10

			dengan tingkat pemahaman siswa	
		3. Relevansi Materi	1. Kesesuaian konten game edukatif Wordwall dengan materi pelajaran 2. Kemampuan Wordwall dalam memperjelas konsep materi 3. Penggunaan Wordwall untuk mengulas materi pelajaran 4. Dampak Wordwall terhadap pemahaman siswa terhadap materi 5. Kejelasan instruksi game edukatif Wordwall terkait materi Pelajaran	11, 12, 13, 14, 15

Tabel 3.14

Kisi – Kisi Instrumen Wawancara Motivasi Belajar Siswa

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	No item
1	Motivasi Belajar Siswa	1. Hasrat dan Keinginan Berhasil	1. Kegigihan dalam menghadapi tantangan belajar 2. Upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar 3. Fokus pada pencapaian tujuan belajar 4. Antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	1,2,3,4
		2. Dorongan dan Kebutuhan dalam	5. Keinginan untuk mencapai prestasi akademik 6. Kebutuhan untuk	5,6,7,8

		Belajar	memahami materi pelajaran 7. Dorongan untuk mendapatkan pengakuan atau penghargaan 8. Kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan belajar	
		3. Harapan dan Cita-cita	9. Keyakinan bahwa game edukatif Wordwall membantu mencapai cita-cita 10. Antusiasme siswa terhadap game edukatif Wordwall sebagai alat pembelajaran yang relevan dengan masa depan 11. Pandangan siswa tentang game edukatif Wordwall sebagai sarana pengembangan diri 12. Harapan siswa terhadap penggunaan game edukatif wordwall dalam pembelajaran selanjutnya	9,10,11,12
		4. Penghargaan dalam Belajar	13. Respons siswa terhadap pujian atau umpan balik positif terkait penggunaan game edukatif wordwall 14. Keinginan siswa untuk mendapatkan pengakuan atas pencapaian dalam	13,14,15,16

			game edukatif Wordwall 15. Dampak sistem poin atau peringkat game edukatif wordwall terhadap motivasi siswa 16. Perasaan puas siswa setelah berhasil menyelesaikan	
		5. Perhatian dan Ketertarikan	17. Fokus siswa selama penggunaan game edukatif wordwall 18. Respons emosional siswa terhadap game edukatif wordwall (misalnya, kegembiraan, antusiasme) 19. Keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam game edukatif wordwall 20. Minat siswa untuk menggunakan game edukatif wordwall di luar jam pelajaran	17,18,19,20
		6. Lingkungan Belajar yang kondusif	21. Ketersediaan sumber belajar yang memadai. 22. Suasana kelas yang tenang dan teratur. 23. Interaksi positif antara siswa dan guru. 24. Ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran	21,22,23,24

Tabel 3.15
Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi

No	Aspek yang diteliti	Indikator	Sub Indikator	Jenis Dokumen
1	Pemanfaat an Media Game Edukasi Wordwall	Ketersediaan perangkat dan akses	1. Ketersediaan komputer/laptop/tablet 2. Ketersediaan jaringan internet	1. Ketersediaan tablet /android/ hp 2. Ketersediaan jaringan
		Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran	1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) / Modul Ajar yang mengintegrasikan Wordwall 2. Dokumentasi foto/video kegiatan pembelajaran	1. Modul Ajar, 2. Dokumentasi Foto kegiatan pembelajaran
		Interaksi siswa dengan Wordwall	1. Aktivitas siswa dalam menggunakan Wordwall 2. Respons siswa terhadap fitur-fitur Wordwall	1. Catatan observasi guru
2	Motivasi Belajar Siswa	Perhatian dan ketertarikan	1. Tingkat fokus siswa selama pembelajaran 2. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh siswa yang menunjukkan antusiasme	1. Catatan observasi guru 2. Dokumentasi Foto/Video Kegiatan Pembelajaran

		Keaktifan dan partisipasi	1. Frekuensi siswa mengajukan pertanyaan atau memberikan jawaban 2. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas dan latihan di Wordwall 3. Partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok (jika ada)	1. Catatan observasi guru 2. Hasil rekapitulasi data aktivitas siswa di Wordwall (jika tersedia)
		Kepuasan dan kesenangan	1. Pernyataan atau komentar positif siswa tentang penggunaan Wordwall	1. Catatan observasi guru 2. Hasil wawancara atau angket siswa
3	Hasil Belajar Siswa	Pengetahuan dan pemahaman	1. Nilai ulangan harian	1. Daftar nilai siswa
		Keterampilan aplikasi	1. Kemampuan siswa dalam menerapkan konsep Quran Hadist dalam konteks yang relevan 2. Kemampuan siswa dalam	1. Hasil tugas dan latihan siswa di Wordwall

			menganalisis dan memecahkan masalah terkait materi Quran Hadist	
		Perubahan sikap dan perilaku	1. Perubahan perilaku positif siswa terkait pengamalan nilai-nilai Quran Hadist 2. Peningkatan kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari Quran Hadist	1. Hasil wawancara atau angket siswa

d. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi yang meliputi :

1. Triangulasi Sumber.

Teknik ini dilakukan dengan membandingkan pandangan siswa tentang motivasi mereka setelah menggunakan Wordwall dengan observasi peneliti di kelas, serta bagaimana persepsi guru tentang motivasi siswa juga wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang memiliki peran strategis dalam merumuskan, mengawasi, dan mengevaluasi implementasi kurikulum di sekolah. Peneliti mengumpulkan data dari wawancara dengan guru, siswa, dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum bertujuan untuk :

- a. Meningkatkan Validitas Data: Memastikan bahwa temuan penelitian tidak hanya didasarkan pada satu perspektif, tetapi didukung oleh berbagai sudut pandang yang berbeda.
- b. Mengurangi Bias: Meminimalkan potensi bias yang mungkin muncul jika data hanya diperoleh dari satu sumber data saja.
- c. Memperkaya Pemahaman: Mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam tentang fenomena yang diteliti. sehingga mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif. Juga mengumpulkan data untuk memverifikasi informasi mengenai efektivitas penggunaan *game edukatif Wordwall*.

2. Triangulasi metode.

Penelitian ini menggunakan teknik yang dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu metode pengumpulan data untuk mengkaji fenomena yang sama. Dimana hasil wawancara dengan siswa, guru dan wakil kepala bidang kurikulum mengenai efektivitas Wordwall akan dikonfirmasi atau diperkaya dengan data dari observasi selama proses pembelajaran, serta analisis dokumen seperti materi Wordwall yang digunakan atau modul ajar.

e. Teknik analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis model Miles dan Huberman, dimana analisis data dilakukan untuk membantu peneliti dalam menganalisis data kualitatif dengan 3 tahap yaitu:

1. Reduksi Data

Setelah data terkumpul, langkah pertama dalam analisis adalah reduksi data. Yang melibatkan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data yang muncul dari catatan lapangan. Tujuannya adalah untuk memilah data yang relevan dengan fokus penelitian.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, selanjutnya adalah penyajian data. Teknik ini adalah organisasi data yang terkompresi dan terstruktur yang memungkinkan menarik kesimpulan. Penyajian data ini dapat berbentuk narasi deskriptif yang menyajikan ringkasan hasil dari wawancara atau observasi untuk mendukung poin-poin penting yang menampilkan perbandingan antar informan penelitian.

3. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dibuat berdasarkan hasil verifikasi dan disajikan dalam bentuk narasi deskripsi dari hasil wawancara atau deskripsi observasi yang spesifik. Kesimpulan bertujuan agar hasil dapat difahami konteks dan nuansa fenomena yang diteliti mencakup evaluasi efektivitas media *game edukatif Wordwall* serta rekomendasi untuk pembelajaran selanjutnya.

f. Kriteria Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukatif pada Mata pelajaran Al Quran Hadits.

Adapun kriteria dalam pemanfaatan media pembelajaran game edukatif pada mata pelajaran AL Quran hadits ini adalah:

1. Tidak efektif apabila tingkat kematangan perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif mencapai 0% sampai 20%.
2. Kurang efektif apabila tingkat kematangan perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif mencapai 21% sampai 40%.
3. Cukup efektif apabila tingkat kematangan perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif mencapai 41% sampai 60%.
4. Efektif apabila tingkat kematangan perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif mencapai 61% sampai 80%.
5. Sangat efektif apabila tingkat kematangan perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif mencapai 81% sampai 100%.

Untuk mempermudah pemahaman terkait kriteria dalam pemanfaatan media pembelajaran game edukatif pada mata pelajaran AL Quran hadits disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 3.16

**Persentase Kriteria Efektivitas Pemanfaatan Media Game Edukatif
Wordwall pada Mata Pelajaran Al Quran Hadits**

Tingkat Pencapaian	Dimensi	Kualifikasi
0% - 20%	Tingkat perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif wordwall	Tidak efektif
21% - 40%	Tingkat perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif wordwall	Kurang efektif
41% - 60%	Tingkat perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif wordwall	Cukup efektif
61% - 80%	Tingkat perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif wordwall	Efektif
81% - 100%	Tingkat perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pemanfaatan media game edukatif wordwall	Sangat efektif

(dimodifikasi dari Arikunto,

2010:35

