

**PEMANFAATAN GAMASIS (GAMES ANAK ISLAMI)
DENGAN WEBSITE WORDWALL SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENELADANI KEPEMIMPINAN
UMAR BIN KHATTAB DI KELAS 6 SD**

Izmi Fadhila Tunissa

Universitas Pendidikan Indonesia
Email : izmifdhl22@upi.edu

Siti Salamah

Universitas Pendidikan Indonesia
Email: sitisalamah@upi.edu

Ayu Nabila Wiramanggala

Universitas Pendidikan Indonesia
Email : ayunabila@upi.edu

Alda Dwi Aprilianti

Universitas Pendidikan Indonesia
Email : aldadwiaprilianti@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia
Email : aninuraeni@upi.edu

Abstract: In this era modern education, learning media cannot be separated from the on going learning media cannot be separated from the ongoing learning process in elementary schools. This study aims to improve political education in the Islamic perspective on Umar bin Khattab's leadership using the Islamic Children's Game (GAMASIS) in class VI SDN Narawita 02. The focus of this research is to improve the leadership spirit of students in SD according to Umar bin Khattab's leadership. This research is a qualitative research with D&D method and ADDIE model. The subjects of this study were students of Class VI SDN Narawita 02 which opened 27 people. Indicators of success in research can be measured by obtaining a score of answers in the answers to Umar bin Khattab's leadership questions on the Wordwall site. The results showed that 98% of the quality of learning media very good criteria was stated to be relevant to the results of research and validation of Islamic religious education (PAI) teachers at SDN Narawita 02, as well as Islamic Children's Games learning media (GAMASIS) which were suitable for use and did not need to be revised.

Keyword: wordwall, leadership, Umar bin Khattab

Abstrak: Di era Pendidikan modern ini media pembelajaran tidak bisa terlepas dari berlangsungnya proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Pendidikan politik dalam perspektif islam pada kepemimpinan Umar bin Khattab menggunakan *Games* Anak Islami (GAMASIS) di Kelas 6 SDN Narawita 02. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan jiwa kepemimpinan peserta didik di SD sesuai dengan kepemimpinan Umar bin Khattab. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode D&D dan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas VI SDN Narawita 02 yang berjumlah 27 orang. Indikator keberhasilan dalam penelitian dapat diukur dari perolehan skor ketepatan jawaban dalam menjawab soal kepemimpinan

Umar bin Khattab di website *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 98% kualitas media pembelajaran dengan kriteria sangat baik hal ini dinyatakan relevan pada hasil penelitian dan validasi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Narawita 02, serta media pembelajaran *Games* Anak Islami (GAMASIS) layak digunakan dan tidak perlu melakukan revisi.

Kata Kunci: wordwall, kepemimpinan, Umar bin Khattab

PENDAHULUAN

Kepemimpinan merupakan sebuah proses mempengaruhi yang berlangsung dari satu orang kepada orang lain agar dapat bekerja sama untuk mencapai harapan bersama yang telah direncanakan. (Hafniati 2018). Pemimpin dalam pandangan islam sangat erat kaitannya dengan Rasulullah SAW, Beliau adalah pemimpin agama dan juga seorang pemimpin negara. Rasulullah SAW merupakan figur bagi setiap orang, termasuk para pemimpin karena dalam diri Rasulullah semata-mata hanya terdapat kebaikan dan kebaikan. Hal ini tertuang dalam firman Allah SWT yang mempunyai arti “*Sungguh telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan yang banyak mengingat Allah*”. (QS. Al-Ahzab:21).

Berbicara mengenai pemimpin dalam perspektif islam, ada beberapa istilah yang digunakan untuk menggambarkan istilah pemimpin, salah satunya adalah khalifah. (Hidayat, W. dkk 2020). Khalifah diartikan sebagai Lembaga pemerintahan islam yang dipimpin oleh penguasa islam,

dalam rangka untuk menjalankan roda pemerintahan dalam berbagai persoalan. Seperti para sahabat Rasulullah *al-Khulafa al-Rasyidin*. (Zain 2019). *al-Khulafa al-Rasyidin* merupakan pemimpin yang menggantikan Rasulullah dalam berjuang untuk menegakkan islam dan mengatur kehidupan para muslimin. (Setiyowati, A. Putri, C. J. Jannah, M 2021)

Pada masa kejayaan setelah Rasulullah memimpin, para sahabatlah yang menggantikan beliau, yang pertama Abu Bakar, Umar bin Khattab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Tholib. Abu bakar merupakan khalifah pertama setelah Rasulullah SAW wafat. Setelah kepemimpinan Abu Bakar berakhir, kepemimpinan digantikan oleh Umar bin Khattab. Umar memimpin dari tahun 634 M. Umar diceritakan sebagai sosok yang bertanggung jawab, jujur, bijaksana, tegas dan pemberani terhadap rakyatnya. (Setiyowati, A. Putri, C. J. Jannah, M 2021)

Pada masa kepemimpinan Umar, dikenal dengan kepemimpinan yang membanggakan dan sukses dalam menjalankan masa pemerintahannya. Pada masa kepemimpinannya, Umar bin Khattab

dikenal sebagai sosok yang bertanggung jawab dan sederhana. Sikap tanggung jawab ini perlu ditanamkan pada anak SD, karena ini termasuk salah satu sikap yang patut ditanamkan pada Pendidikan karakter untuk peserta didik SD. (Aeni, N. A. 2014). Sebagai model perilaku tanggung jawab yang diperlihatkan Umar bin Khattab pernah berkata bahwa ketika melihat kondisi jalan yang rusak “*saya akan segera memperbaiki jalan ini,, karena saya takut dimintai pertanggungjawaban oleh Allah SWT*”.(Anwar, H & Ghazaly, F 2018) Banyak prestasi yang Umar raih diantaranya: perluasan wilayah, kebijakan ekonomi, bidang kemiliteran dan penetapan kalender hijriyah.

Sikap kepemimpinan Umar bin Khattab patut diteladani oleh peserta didik SD, namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik SD yang belum mampu menumbuhkan jiwa kepemimpinan yang baik. Maka dari itu, media pembelajaran yang menarik dan interaktif akan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai sikap-sikap kepemimpinan.

Permendikbud menganjurkan bahwa salah satu prinsip pembelajaran harus menekankan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia Pendidikan. Pedoman

ini mendorong guru untuk membuat dan menggunakan teknologi dalam membantu peserta didik untuk memahami materi ajar. (Imanulhaq and Pratowo 2022). Menanggapi hal tersebut inovasi media diperlukan untuk meningkatkan minat peserta didik untuk fokus belajar, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah *website wordwall*. Seperti yang telah disinggung sebelumnya oleh Maghfiroh (dalam Imanulhaq and Pratowo 2022) dalam penelitiannya, *website wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi peserta didik. *Website wordwall* dapat diakses secara gratis dengan berbagai macam *template* pada tautan <https://wordwall.net/>. Juga, *games* yang sudah dibuat dapat dikirim langsung melalui tautan. Situs web *wordwall* menawarkan banyak jenis permainan seperti teka-teki silang, kartu acak, kuis dan masih banyak lagi. (Imanulhaq and Pratowo 2022)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan *website wordwall* yang berupa *games* interaktif yaitu *Games Anak Islami (GAMASIS)* sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk memudahkan peserta didik

dalam menumbuhkan sikap kepemimpinannya dengan meneladani sikap kepemimpinan Umar bin Khattab. Peneliti memilih media pembelajaran *Games* Anak Islami (GAMASIS) agar suasana belajar menjadi ajang bermain bagi peserta didik, sehingga belajar tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. (Aeni, N, A. 2011)

METODE

Metode yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu *Design and Development* (D&D). Dalam bukunya Rich and Klein berpendapat bahwa, “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Menurut pandangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya model D&D diartikan sebagai studi sistematis terhadap perancangan, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan guna memperoleh dasar empiris dalam pembuatan sebuah produk, alat intruksional dan non-intruksional serta sebuah model baru ataupun model yang telah ada. (Richey, C. R., Klein, D 2007).

Adapun dalam penelitian ini, model yang ditetapkan yaitu model ADDIE.

Menunjuk pada gagasan Gagne (dalam Ellis and Levy, 2010, hlm. 112) dan Sciandra (2010, hlm. 2) terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE), menurut Peffers mengatakan itu dikombinasikan dengan enam program D&D. (Lestari, D. N. Hermawan, R. Heryanto 2018)

Mengenai metode yang telah ditetapkan, partisipan pada penelitian ini yaitu seorang guru PAI dan 27 peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar sebagai pengguna. Peneliti mempunyai beberapa alasan mengambil sampel ini, maka pemilihan sampel didasarkan pada tujuan pengambilan sampel tersebut. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Narawita 02 yang berlangsung sekitar satu bulan dari Februari hingga Maret 2022.

Alat penelitian yang ditetapkan ialah angket penelitian dengan skala *likert*. Data yang dihasilkan dari pendidik berupa lembar validasi serta *work log* berupa *progress* dalam proses desain dan pengembangan. Data yang dihasilkan tersebut dianalisis dengan rumus pengukuran skala *likert* guna interpretasi skor.

Skala *likert* dipakai guna menilai sikap dan pendapat tentang sekelompok orang atau seseorang mengenai gejala sosial. Pada skala ini variabelnya merupakan pengukuran metrik, variabel yang

digunakan sebagai titik tolak awal untuk menyusun proyek. Item instrumennya bisa berbentuk pernyataan maupun pertanyaan. Skala ini tergolong jenis skala ordinal atau interval. Respon untuk butir-butir item dalam pertanyaan skala umumnya berupa kata seperti sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4) dan sangat setuju (5). Ataupun bisa berupa kata lain seperti kurang, sangat kurang, cukup, baik dan sangat baik. (Yuliarmi 2019).

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala

<i>Likert</i>		
Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Cukup (C)
2	21% - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

Riduwan (2012, hlm.15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain serta pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yang berbasis *games* dengan *website wordwall* dengan penerapan model ADDIE merupakan pengembangan media pembelajaran yang mempunyai tujuan sebagai tata cara dalam merancang dan

pengembangan media pembelajaran yang terstruktur untuk menciptakan rancangan yang efektif dan efisien yang di dirujuk oleh Moradmad, dkk (2014, hlm.39).

Desain Media Pembelajaran GAMASIS dari Website Wordwall untuk Pembelajaran Meneladani Sikap Kepemimpinan Umar bin Khattab Kelas 6 Sekolah Dasar

Desain media pembelajaran menggunakan satu komponen utama yaitu gambar atau visual, yang dicocokkan pada prosedur ADDIE, sebelum merancang dibutuhkan analisis terlebih dahulu. Bagian analisisnya merupakan kajian pada materi pembelajaran, kajian pengguna termasuk guru PAI beserta peserta didik, dan kajian peralatan yang akan digunakan. Berikut adalah hasil analisis bagian-bagian yang akan dirancang di dalam media pembelajaran GAMASIS (*Games Anak Islami*).

Tabel 2. Hasil Tahapan Analisis dan Desain

No	Tahapan	Temuan
1.	Analisis	- KD dan materi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

	<ul style="list-style-type: none">- Karakteristik peserta didik dan guru PAI kelas 6 sekolah dasar di SDN Narawita 02.- <i>Software</i> dan <i>hardware</i> untuk pengembangan media pembelajaran GAMASIS.
2. Desain	<ul style="list-style-type: none">- <i>Template games</i>- Materi pengantar- Penyusunan soal

Pada tahapan analisis terdapat 3 aspek diantaranya ada isi, pemakai dan komponen. Pada analisis KD isi yang diperoleh dengan mata pembelajaran saling terikat, maka membentuk sebuah tema baru untuk media pembelajaran. Pembelajaran yang dipilih merupakan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan KD 3.13 dan 4.13 dengan materi Meneladani Kisah Keteladanan Sahabat Nabi (Umar bin Khattab). Analisis pengguna yang terdiri dari guru PAI dan peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar bisa mengetahui ciri target berdasarkan pengembangan media seperti umur, total peserta didik, perbuatan ketika pembelajaran, baik itu dari guru ataupun peserta didik memilih kearah mana media pembelajaran yang akan dihasilkan. Dengan adanya analisis perangkat ini bermanfaat

agar mengenal alat – alat yang dipakai pada pengembangan media, baik itu *hardware* misalnya laptop, juga perangkat lunak seperti *website wordwall*, PPT, dan video pembelajaran.

Proses berikutnya sesudah tahapan yaitu merancang isi materi. Materi yang ditemukan melalui analisis konten dimasukkan kedalam *Power Point* sebagai materi pengantar untuk acuan soal di GAMASIS (*Games Anak Islami*). Setelah desain materi pengantar berupa *Power Point*, selanjutnya dianalisis menjadi butir-butir pertanyaan dan dituangkan kedalam *template games*. Dapat disimpulkan bahwa desain GAMASIS (*Games Anak Islami*) dengan *website wordwall* itu berupa butir-butir pertanyaan yang terdapat pada materi pengantar.

Setelah tahap desain yang telah dilakukan dengan menyusun materi pengantar, penyusunan soal, dan visual yang sesuai dengan soal, maka tahapan seterusnya adalah merancang desain menjadi media pembelajaran yang lengkap. Pada proses ADDIE mengembangkan desain media termasuk ke dalam *development*. Pengembangan ini mulai mengembangkan materi pengantar menjadi soal, setelah soal terbentuk langkah selanjutnya merupakan menggabungkan semua perangkat yang sudah disusun dan

dikembangkan kedalam *Power Point* sebagai materi pengantar.

Pengembangan Desain Media Pembelajaran GAMASIS dari *Website Wordwall* untuk Pembelajaran Meneladani Sikap Kepemimpinan Umar bin Khattab Kelas 6 Sekolah Dasar

Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *Games Anak Islami* (GAMASIS) ini terdiri dari beberapa proses setelah tersusunnya *power point* yaitu: (1) mencari *template* GAMASIS terdahulu yang sesuai dengan soal (2) memasukan soal dan gambar kedalam *template games* yang telah dipilih (3) yang terakhir, adalah mengatur durasi GAMASIS dan menyalin tautan GAMASIS untuk memperoleh akses yang mudah. Berikut ini hasil dari pengembangan rancangan media pembelajaran GAMASIS memakai *website wordwall*. Ini merupakan contoh tampilan awal yang akan muncul ketika membuka tautan GAMASIS.



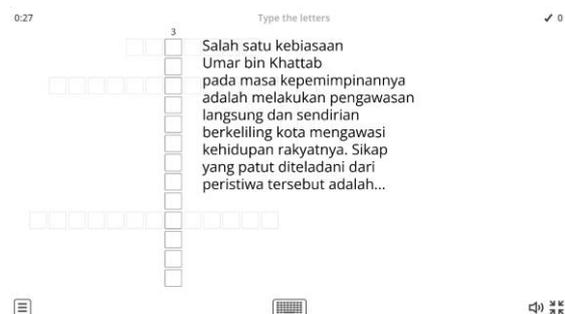
Gambar 1. Tampilan Awal Desain Produk Media Pembelajaran pada *games* 1



Gambar 2. Tampilan Desain Produk Media Pembelajaran pada *games* 2



Gambar 3. Tampilan Desain Produk Media Pembelajaran pada *games* 3



Gambar 4. Tampilan Desain Produk Media Pembelajaran pada *games* 4

GAMASIS diuji kelayakan dari segi kualitas teknis dan pembelajarannya melalui uji coba terhadap peserta didik kelas 6 SDN Narawita 02 yang bertujuan untuk memperoleh nilai dari guru PAI berupa

penilaian dari segi desain media dan materi GAMASIS secara keseluruhan.

Penilaian Guru PAI Mengenai Isi Materi Media Pembelajaran GAMASIS dari Website Wordwall untuk Pembelajaran Meneladani Sikap Kepemimpinan Umar bin Khattab Kelas 6 Sekolah Dasar

Penilaian Guru Mengenai Media Pembelajaran GAMASIS Menggunakan Website Wordwall untuk Pembelajaran PAI di Kelas 6 SD.

Evaluasi oleh guru PAI sebagai validator diperlukan untuk memahami kualitas respon terhadap media pembelajaran GAMASIS yang dikembangkan peneliti dari sisi validator. Penilaian tersebut dilakukan oleh guru PAI Kelas 6 SDN Narawita 02 dengan mengisi lembar validasi. Berikut ini adalah respon dari guru dengan melakukan penilaian pada Games Anak Islami (GAMASIS)

Tabel 3. Penilaian Guru Terhadap Media Pembelajaran Games Anak Islami (GAMASIS) Menggunakan Website Worwall

No	Aspek	Persentase	Interpretasi
1	Konten	96%	Sangat Baik (SB)
2	Kualitas Media	100%	Sangat Baik (SB)

Rata rata	98%	Sangat Baik (SB)
-----------	-----	------------------

Respons Guru PAI Mengenai Konten Materi Media Pembelajaran GAMASIS dari Website Wordwall untuk Pembelajaran Meneladani Sikap Kepemimpinan Umar bin Khattab Kelas 6 Sekolah Dasar

Respons guru PAI terhadap kualitas isi atau materi terhadap media pembelajaran GAMASIS menggunakan website wordwall dinilai sangat baik. Karena setiap aspek memiliki indikator penilaian, indikator penilaian terdiri dari materi yang sesuai dengan KD, urutan penyajian materi. Kualitas dari GAMASIS yang dinilai dari segi desain dan visual sangat baik. Berdasarkan pengamatan guru, ketika media pembelajaran Games Anak Islami (GAMASIS) diujicoba kepada peserta didik, peserta didik memberikan respon positif. Serta memungkinkan akan memberikan dampak pada materi pembelajaran meneladani sikap kepemimpinan Umar bin Khattab dan peserta didik dapat tuntas dengan nilai yang memuaskan.

KESIMPULAN

Dalam pengembangan media pembelajaran Games Anak Islami (GAMASIS) yang setara dengan kebutuhan

dan karakteristik peserta didik itu dibutuhkan beberapa proses agar menghasilkan media pembelajaran *Games Anak Islami (GAMASIS)* yang dapat digunakan dengan layak. Melalui metode penelitian Desain dan Pengembangan (D&D) dengan memakai model ADDIE melalui beberapa proses dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran *Games Anak Islami (GAMASIS)* untuk memperoleh hasil yang sempurna. Hal tersebut diperkuat oleh penilaian dan pendapat dari guru PAI yakni media pembelajaran *Games Anak Islami (GAMASIS)* menggunakan *website wordwall* untuk pembelajaran PAI materi Meneladani Sikap Kepemimpinan Umar bin Khattab kelas 6 SDN Narawita 02 dinilai sangat baik dengan presentase 98%. Dari sisi peserta didik memperoleh respons yang positif terhadap media pembelajaran *Games Anak Islami (GAMASIS)* menggunakan *website wordwall* karena peserta didik sangat antusias terhadap media pembelajaran tersebut. Sehingga memungkinkan media pembelajaran *Games Anak Islami (GAMASIS)* menggunakan *website wordwall* untuk materi pembelajaran PAI Meneladani Sikap Umar bin Khattab kelas 6 SDN Narawita 02 layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran

- Ani, Nur Aeni. 2014. "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1(1):50–58. doi: <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v1i1.863>
- Ani, Oleh, and Nur Aeni. 2011. "Menanamkan Disiplin Pada Anak." *Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 9(1):17–29.
- Hafniati. 2018. "Aspek - Aspek Filosofi Kepemimpinan Dalam AL-Quran Dan As-Sunnah." 13(1):111–34. doi: <https://doi.org/10.24042/ajsla.v13i1.2947>.
- Hidayat, Wahyu, Muhammad Olifiansyah, Muhammad Dzulfiqar, and Bimansyah Putra Diaying. 2020. "Kepemimpinan Dalam Persfektif Islam." *El-Hikmah: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam* 14(1):98–111. doi: <http://dx.doi.org/10.24127/att.v4i01.1205>.
- Imanulhaq, Rela, and Andi Pratowo. 2022. "Edugames *Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4(1):33–41.

- Lestari, D. N. Hermawan, R. Heryanto, D. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3(3):33–43. doi: <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>.
- Anwar, H., Ghozaly, F. (2018). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Richey, C. R., Klein, D, J. 2007. *Design and Development Research*. Lane Akers. edited by A. Messina. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Setiyowati, A. Putri, C. J. Jannah, M, F. As'ad. R. M. 2021. "Kepemimpinan Islam Periode Khulafaur Rasyidin (Abu Bakar, Umar bin Khattab, Utsan Bin Affan, Ali Bin Abi Thalib)." *YASIN: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 1:262–74. doi: <https://doi.org/10.36088/yasin.v1i2.132>.
- Yuliarmi, Ni Nyoman. *Metode Riset Jilid 2*. (2019). Bali:Sastra Utama.
- Zain, A. 2019. "KHILAFAH DALAM ISLAM." *Al-Idarah:Jurnal Manajemen Dan Administrasi Islam* 3(1):95–108. doi:
- <http://dx.doi.org/10.22373/al-idarah.v3i1.4802>.