

# PENGEMBANGAN PANDUAN PEMBELAJARAN GERAKAN SHALAT BERBASIS *GAME WORDWALL* UNTUK DAPAT MELAKSANAKAN SHALAT SESUAI KEMAMPUAN PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER*

Intan Permatasari<sup>1</sup>, Asri Wijastuti<sup>2</sup>, Siti Masitoh<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>24010915020@mhs.unesa.ac.id, <sup>2</sup>asriwijastuti@unesa.ac.id,

<sup>3</sup>sitimasitoh@unesa.ac.id

**Abstract:** Based on interviews with teachers and observations of slow learner students in Grade VII at SMPN 1 Jiwon Madiun Regency, it was found that students experienced difficulties in performing prayer movements correctly. One of the contributing factors is the lack of instructional media that meets the specific needs of slow learner students. Therefore, this study aimed to design the development of a prayer movement learning guide based on Word wall games to enable students to perform prayer movements according to their abilities, assess the validation results of the prayer movement guide game, and describe the students' performance in executing the prayer movements using the developed game. This research employed a development research method, involving stages such as preliminary study, model development, and limited-scale testing. The expert validation results of the prayer movement guide game yielded an average score of 93%, indicating that the game is feasible for use in learning. The findings show that the use of the prayer movement guide game significantly improved students' understanding and performance of prayer movements. This improvement is evidenced by the *post-test* results, which show an effectiveness increase of 80%.

**Keywords:** Prayer Movement Guide Game, Slow learner, Prayer Movements

**Abstrak:** Berdasarkan wawancara dengan guru dan observasi terhadap peserta didik *slow learner* kelas VII SMPN 1 Jiwon Kabupaten Madiun diketahui peserta didik mengalami kesulitan dalam melaksanakan gerakan shalat secara tepat. Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya diantaranya keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik *slow learner*. Untuk itu, penelitian dilakukan dengan tujuan merancang pengembangan panduan pembelajaran gerakan shalat berbasis *Game Wordwall* untuk dapat melaksanakan shalat sesuai kemampuan peserta didik *slow learner*, mengetahui hasil uji validasi *game* panduan gerakan shalat, serta mendeskripsikan kemampuan gerakan shalat

peserta didik *slow learner* dengan menggunakan *game* panduan gerakan shalat. Adapun metode penelitian yang dilakukan penelitian pengembangan. Pada penelitian ini tahap yang dilakukan meliputi studi pendahuluan, pengembangan model, serta uji coba model pada siklus terbatas. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli terhadap *game* panduan gerakan shalat diperoleh rata-rata sebesar 93 %. Hasil ini menunjukkan bahwa *game* panduan gerakan shalat yang dirancang layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *game* panduan gerakan shalat mampu memahami dan mempraktikkan gerakan shalat dengan benar secara signifikan. Peningkatan ditunjukkan melalui hasil *post-test* dengan kenaikan efektivitas sebesar 80%.

**Kata kunci:** *Game* Panduan Gerakan Shalat, *Slow learner*, Gerakan Shalat

## PENDAHULUAN

Shalat merupakan ibadah utama dalam Islam yang tidak hanya menjadi kewajiban religius, tetapi juga memiliki banyak manfaat bagi perkembangan individu, termasuk bagi anak-anak dengan hambatan belajar atau *slow learner*. Dalam ajaran Islam, setiap Muslim diwajibkan untuk melaksanakan shalat lima waktu tanpa terkecuali, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 238 yang menegaskan pentingnya menjaga shalat. Anak dengan *slow learner* juga memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan agama yang sesuai dengan kemampuan mereka. Oleh karena itu, pengajaran shalat bagi mereka harus dilakukan dengan metode yang lebih adaptif agar lebih mudah dipahami dan dipraktikkan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa shalat tidak hanya memiliki dimensi spiritual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menenangkan pikiran dan mengurangi stres, yang sangat berguna bagi anak-anak dengan keterbatasan kognitif.<sup>1</sup> Lebih jauh lagi, adanya argumentasi yang menambahkan bahwa gerakan shalat yang melibatkan berbagai aktivitas fisik, seperti rukuk dan sujud, dapat meningkatkan koordinasi motorik pada anak-anak berkebutuhan khusus, termasuk mereka yang memiliki *slow learner*.<sup>2</sup> Dengan demikian, pembelajaran shalat yang tepat dapat mendukung pengembangan fisik dan mental anak-anak dengan hambatan belajar. Selain sebagai ibadah, shalat juga berperan dalam membentuk kedisiplinan dan keteraturan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menjalankan shalat lima waktu, anak-anak dapat belajar memahami konsep waktu dan mengembangkan rutinitas yang lebih terstruktur. Hal ini sangat bermanfaat bagi anak *slow learner*, yang umumnya lebih mudah

---

<sup>1</sup> Gita Ajeng Kinanti and Mavianti Mavianti, "Teknik Pengenalan Bacaan Dan Gerakan Shalat Pada Anak," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 7406–17, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1531>.

<sup>2</sup> Fadil Muhammad and Ainal Mardhiah, "Strategi Pembelajaran Shalat Pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah SMP Al-Fata School," *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* 8, no. 5 (2024): 2118–7303.

belajar melalui pengulangan dan pola yang konsisten.<sup>3</sup> Pembiasaan ini tidak hanya membantu mereka dalam aspek keagamaan, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam menjalankan aktivitas sekolah dan tugas harian dengan lebih terorganisir. Dalam hal ini, shalat menjadi alat yang efektif untuk melatih kedisiplinan dan keteraturan, yang pada akhirnya dapat mendukung kemajuan akademik mereka.<sup>4</sup>

*Slow learner* sering digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan kognitif di bawah rata-rata atau lamban belajar. Anak *slow learner* memiliki prestasi belajar di bawah rata-rata dari anak normal pada umumnya. Kondisi tersebut dapat terjadi disalah satu bidang akademik atau di seluruh bidang akademik. Anak lamban belajar memiliki tingkat IQ antara 70-90. Penggolongan *slow learner* didasarkan apabila anak tidak berhasil mencapai tingkat penguasaan suatu objek belajar yang diperlukan sebagai syarat memahami objek belajar pada tingkat berikutnya. Oleh karenanya, anak *slow learner* membutuhkan waktu dan intensitas berlatih yang lebih banyak untuk mengulang materi pelajaran tersebut agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan standar atau lebih optimal.<sup>5</sup> Dari segi fisik, shalat memberikan manfaat dalam pengembangan motorik dan koordinasi gerak. Setiap gerakan dalam shalat, mulai dari berdiri, rukuk, sujud, hingga duduk, melibatkan berbagai aktivitas otot yang dapat meningkatkan keseimbangan dan kelenturan tubuh. Anak-anak *slow learner* sering mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik mereka, sehingga praktik shalat secara rutin dapat membantu melatih koordinasi tubuh mereka dengan lebih baik. Dengan demikian, selain sebagai ibadah, shalat juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan fisik mereka.

Proses pembelajaran gerakan shalat bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus, khususnya siswa *slow learner*, merupakan tantangan tersendiri. Gerakan shalat yang terdiri dari serangkaian tindakan fisik memerlukan penguasaan yang tidak hanya berdasarkan hafalan, tetapi juga pemahaman fisik yang baik. Namun, peneliti menemui 10 peserta didik dengan kategori *slow learner* mengalami kesulitan dalam melaksanakan gerakan shalat secara tepat, yang mengarah pada kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan

---

<sup>3</sup> Yenny Merinatul Hasanah, "METODE PEMBELAJARAN SHALAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS," *KAHPI: Jurnal Kajian Agama, Hukum Dan Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2019): 1–14, <https://doi.org/10.32493/kahti.v1i1.p67-81.2909>

<sup>4</sup> W Weriana, F Ismail, and M W Afgani, "Strategi Pembelajaran Dalam Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus Laras," *JIPKL: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 3, no. 3 (2023): 148–62.

<sup>5</sup> Cahya Amalia Ramadhanti et al., "Strategi Efektif Dalam Mengajar Anak ABK Slow Learner Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusa* 9, no. 1 (2025): 3687–92.

observasi di lapangan, 10 peserta didik *slow learner* masih kesulitan dalam mengingat urutan gerakan shalat, seperti ruku', sujud, dan tahiyat, serta melakukan gerakan dengan posisi yang benar. Hasil penelitian menyatakan bahwa keterbatasan dalam penguasaan motorik dan konsentrasi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kemampuan siswa *slow learner* dalam melakukan gerakan shalat secara tepat.<sup>6</sup>

Peneliti juga melihat 10 peserta didik *slow learner* mahir mengoperasikan *handphone* dan bermain *game*. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan, terutama *game* edukatif, dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kesulitan ini. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan membuka peluang besar untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Teknologi pendidikan kini menjadi salah satu elemen utama dalam proses transformasi di era digital. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, metode pembelajaran tradisional kini semakin kaya berkat inovasi digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, personal, dan efektif.<sup>7</sup> Salah satu inovasi yang berkembang adalah penggunaan media berbasis *game* dalam pembelajaran. *Game Wordwall*, sebagai platform *game* edukasi, menyediakan fitur interaktif yang memungkinkan pendidik menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.<sup>8</sup> Media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus. Dengan metode ini, siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.<sup>9</sup>

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap efektivitas belajar siswa dengan kebutuhan khusus. Salah satunya adalah penggunaan *Game Wordwall*, platform berbasis *game* yang memungkinkan pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan. Penelitian oleh Nusarofah menegaskan bahwa *game* berbasis pendidikan mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, termasuk dalam mempelajari keterampilan motorik seperti gerakan shalat. Melalui *Game Wordwall*, siswa dapat berlatih gerakan shalat

---

<sup>6</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Anak Tuli Di SLBN 1 Kulon Progo," *JURNAL TARBIYAH* 1, no. 2 (2023): 50–63, <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v3i1.3134> ARTICLE.

<sup>7</sup> Noorlela Marcheta and Richard Abdul Kareem, "Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar Di Indonesia," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 222–29.

<sup>8</sup> Indarsih, Ida Yeni Rahmawati, and Nurtina Irsad Rusdiani, "Penerapan Game Wordwall Untuk Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Di TK A PKK Bulu LOR," *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 7, no. 2 (2024): 159–68.

<sup>9</sup> Indarsih, Rahmawati, and Rusdiani.

dengan bantuan visualisasi yang disertai dengan instruksi langkah demi langkah, yang dapat mempermudah mereka dalam memahami dan melaksanakan gerakan shalat dengan benar. Selain itu, *game* edukatif juga dapat memberikan umpan balik secara langsung, yang sangat berguna bagi siswa dengan *slow learner* dalam mengidentifikasi kesalahan dan melakukan perbaikan.<sup>10</sup>

Hingga saat ini, panduan pembelajaran khusus yang memanfaatkan teknologi seperti *Game Wordwall* untuk membantu siswa *slow learner* mempelajari gerakan shalat masih minim. Padahal, panduan semacam ini sangat penting untuk mendukung pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Panduan yang terstruktur dapat memberikan arah yang jelas bagi pendidik sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi. Pengembangan panduan pembelajaran gerakan shalat berbasis *Game Wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan gerakan shalat pada siswa *slow learner*. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. *Game Wordwall* yang dilengkapi dengan elemen-elemen visual dan interaktif dapat membantu siswa mengingat urutan gerakan, memahami setiap langkah dengan lebih jelas, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penerapan *game* edukasi dalam pendidikan agama dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa, termasuk dalam pelajaran agama Islam, seperti gerakan shalat.<sup>11</sup> Dengan demikian, pengembangan panduan pembelajaran gerakan shalat berbasis *Game Wordwall* ini sangat relevan dan diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran untuk siswa dengan kebutuhan khusus, khususnya *slow learner*.<sup>12</sup>

Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi metode pembelajaran berbasis *Game Wordwall* dengan pengajaran gerakan shalat yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa *slow learner*. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan media berbasis *game* dalam konteks akademik, seperti pembelajaran matematika atau bahasa.<sup>13</sup> Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran

---

<sup>10</sup> Nisna Nursarofah, Taopik Rahman, and Gilar Gandana, "Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pelita PAUD* 9, no. 1 (2024): 78–85, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.3900>.

<sup>11</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "The Use of Wordwall as an Evaluation Medium for Deaf Children at SLBN 1 Kulon Progo," *Journal of Digital Learning and Education* 3, no. 3 (2023): 218–25, <https://doi.org/10.52562/jdle.v3i3.962>.

<sup>12</sup> Felik Christina Danika et al., "Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa SMP Di Kabupaten Kubu Raya," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)* 1, no. 3 (2022): 154–65, <https://doi.org/10.31571/jipp.v1i3.4835>.

<sup>13</sup> Nur Afifah et al., "Game Edukasi Panduan Sholat Berbasis Android," *Jurnal Sains Sistem Informasi* 2, no. 2 (2024): 96, <https://doi.org/10.31602/jssi.v2i2.14816>.

untuk kebutuhan religius. Tujuan dari pendekatan ini adalah meningkatkan pemahaman kognitif siswa sambil memberikan dampak positif pada aspek emosional dan spiritual. Selain itu, penelitian ini bertujuan mengatasi kendala yang sering dialami siswa *slow learner* dengan menyampaikan materi melalui media yang interaktif dan relevan dengan gaya belajar mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang inklusif. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan panduan pembelajaran gerakan shalat berbasis *Game Wordwall* untuk siswa *slow learner*. Panduan tersebut diharapkan tidak hanya membantu siswa dalam memahami dan melaksanakan gerakan shalat dengan benar, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai religius melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Kehadiran panduan ini diharapkan dapat menjadi alat bantu efektif bagi pendidik dalam mengajarkan nilai-nilai agama secara menyeluruh, sekaligus mendukung tercapainya tujuan pendidikan inklusif yang mengutamakan kesetaraan dan keberagaman.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan berkaitan dengan metode pembelajaran berbasis *Game Wordwall* dengan pengajaran gerakan shalat, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah bagaimana efektivitas penerapan panduan pembelajaran gerakan shalat berbasis *Game Wordwall* untuk dapat melaksanakan shalat sesuai kemampuan peserta didik *slow learner*.

## METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam studi ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikenal sebagai pendekatan yang sederhana dan efektif untuk merancang serta memproduksi bahan ajar, sehingga cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan-tahapan dalam model ini meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).<sup>14</sup> Subjek penelitian dalam Pengembangan Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* Untuk Dapat Melaksanakan Aktivitas Shalat Bagi Peserta Didik *Slow learner* adalah peserta didik *slow learner* Kelas VII. Sebanyak 5 peserta didik laki-laki dan 1 peserta didik perempuan dengan rata – rata usia 13 sampai 14 tahun, dengan karakteristik Kemampuan mereka dalam memahami pelajaran akademik lebih lambat dibandingkan siswa lain, sehingga memerlukan pengulangan dan penyesuaian strategi pembelajaran. Pada penelitian ini akan

---

<sup>14</sup> Muhammad Zikri et al., “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Addie Pada Mata Pelajaran Teknik Mesin Bubut Kelas XI Teknik Pemesinan,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 3058–69.

menghasilkan data berupa data kualitatif dan data kuantitatif.<sup>15</sup> Kategori atau kriteria penilaian akan dianalisis menggunakan data kuantitatif.<sup>16</sup> Sedangkan, data kualitatif terdiri dari komentar, saran, dan masukan dari validator yang akan dianalisis menggunakan kualitatif deskriptif. Analisis data kevalidan ahli akan diolah dengan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, masukan dan saran yang berupa kata-kata masuk dalam kategori data kualitatif. Sedangkan data yang diperoleh melalui angket akan berupa angka-angka.<sup>17</sup> Dalam teknik analisa data nantinya akan dikategorikan sesuai dengan jenis data nya yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

## **PEMBAHASAN**

### **Produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* untuk Kemampuan Peserta Didik *Slow learner***

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa *Games* Panduan Gerakan Shalat Peserta Didik *Slow learner*. Berikut tahapan dalam pengembangan produk media berupa *Games* Panduan Gerakan Shalat Peserta Didik *Slow learner*. Produk pengembangan berupa *Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis Game Wordwall* ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik *slow learner*. Desain visual produk didukung oleh dua unsur utama, yaitu penggunaan warna cerah dan tokoh kartun, yang keduanya dipilih secara sengaja untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat visual, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Penggunaan warna cerah seperti biru muda, kuning, oranye, dan hijau pada tampilan panduan dan *Game Wordwall* bertujuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, serta membedakan informasi penting.<sup>18</sup> Warna memiliki pengaruh besar terhadap perhatian dan emosi peserta didik. Warna cerah seperti kuning dan oranye dapat membangkitkan rasa senang, Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual dengan dominasi warna cerah lebih mudah menarik perhatian anak berkebutuhan khusus dan membantu mereka fokus lebih lama pada tugas belajar. Dalam konteks peserta didik *slow learner*,

---

<sup>15</sup> Lexy J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)," *PT. Remaja Rosda Karya*, 2019, <https://doi.org/10.1016/j.carbpol.2013.02.055>.

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: PT. Alfabeta, 2018).

<sup>17</sup> John W Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 4rd Ed., Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 3rd Ed.* (Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc, 2014).

<sup>18</sup> J A Nainggolan and E A Mashudi, "Pengalaman Belajar Anak Paud/Tk Kartika Siliwangi 39 Melalui Media Pembelajaran Wordwall: Studi Kualitatif Title," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 4676–84, <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8408>.

warna menjadi komponen penting untuk membangun engagement. Studi empiris menemukan bahwa media pembelajaran berwarna cerah mampu meningkatkan minat belajar anak dengan hambatan intelektual, karena memperkuat asosiasi visual dan meminimalisir rasa bosan.<sup>19</sup>

Tokoh kartun yang ditampilkan dalam *Game Wordwall* digambarkan sedang melakukan gerakan shalat dengan ekspresi wajah ceria dan gaya ilustratif yang komunikatif. Karakter ini digunakan sebagai model visual yang konkret, sekaligus sebagai “teman belajar” yang membangun kedekatan emosional dengan peserta didik.<sup>20</sup> Karakter kartun dalam media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menciptakan rasa akrab dan memicu respons afektif positif.<sup>21</sup> Tokoh kartun memberikan rasa aman dan menyenangkan, terutama bagi anak-anak yang memiliki hambatan belajar. Penggunaan tokoh kartun dalam media pembelajaran efektif dalam membantu anak-anak dengan kebutuhan khusus memahami konsep abstrak, termasuk gerakan ibadah, melalui pendekatan visual yang bersahabat.<sup>22</sup> Hasil penelitian menyebutkan bahwa representasi tokoh anak dalam gerakan shalat membantu siswa meniru lebih tepat karena mereka melihat model yang sesuai dengan dunia mereka. Tokoh kartun juga berperan sebagai jembatan untuk mengubah materi keagamaan yang serius menjadi lebih ramah dan menyenangkan bagi anak.<sup>23</sup>

Panduan berbasis *Game Wordwall* tidak hanya mengandalkan tampilan visual, tetapi juga memperkuat unsur partisipatif siswa. *Game* yang dikembangkan melibatkan aktivitas seperti mencocokkan gambar dengan gerakan, mengurutkan langkah-langkah shalat, dan memilih jawaban yang benar berdasarkan ilustrasi. Penggunaan media digital interaktif seperti *Game Wordwall* dalam pembelajaran agama Islam sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman anak, khususnya dalam pembelajaran praktik. Keunggulan *Game Wordwall* terletak pada fleksibilitas bentuk *game* dan tampilan visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa *slow learner* lebih tertarik dan termotivasi ketika belajar

---

<sup>19</sup> G Arnez and I S Utami, “Strategi Penanganan Guru Kelas Bagi Slow Learner Di Sekolah Inklusi,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* 10, no. 2 (2022): 30–36.

<sup>20</sup> Chelsea Liu and Philip Elms, “Animating Student Engagement: The Impacts of Cartoon Instructional Videos on Learning Experience,” *Research in Learning Technology* 27, no. 1063519 (2019): 1–31, <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124>.

<sup>21</sup> Alisa Aulia Nurhuda et al., “Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 8 N (2024): Halaman 310-319.

<sup>22</sup> Putri Ageng Yoga et al., “Analisis Strategi Pembelajaran Pada Kartun Upin & Ipin,” *Jurnal Basataka* 7, no. 2 (2024): 449–57.

<sup>23</sup> Gabriella Faustine Olliem, “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD,” *VICIDI Journal* 14, no. 2 (2024): 219–36.

menggunakan *Game Wordwall* dibanding metode konvensional. Mereka juga lebih cepat mengenali dan mengingat urutan gerakan shalat karena bantuan visual (warna + karakter) serta keterlibatan langsung dalam permainan.

### **Produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* Untuk Dapat Melaksanakan Shalat Sesuai Kemampuan Peserta Didik *Slow learner*.**

Hasil observasi di lapangan, 10 peserta didik *slow learner* masih kesulitan dalam mengingat urutan gerakan shalat, seperti ruku', sujud, dan tahiyat, serta melakukan gerakan dengan posisi yang benar. Keterbatasan dalam penguasaan motorik dan konsentrasi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kemampuan siswa *slow learner* dalam melakukan gerakan shalat secara tepat.<sup>24</sup> Peneliti juga melihat 10 peserta didik *slow learner* mahir mengoperasikan *handphone* dan bermain *game*. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan, terutama *game* edukatif, dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kesulitan ini.

Pengembangan Produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* Untuk Dapat Melaksanakan Shalat Sesuai Kemampuan Peserta Didik *Slow learner* menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikenal sebagai pendekatan yang sederhana dan efektif untuk merancang serta memproduksi bahan ajar, sehingga cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.<sup>25</sup> Tahapan-tahapan dalam model ini meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk membantu peserta didik penyandang *slow learner* memahami dan mempraktikkan gerakan shalat dengan benar, menyediakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus *slow learner* dan mendukung guru dalam menyampaikan materi gerakan shalat secara sistematis dan efektif., seperti media pembelajaran yang dapat mendukung kebutuhan siswa dan tenaga pendidik. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono bahwa metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh data yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan tertentu.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Muhammad and Mardhiah, "Strategi Pembelajaran Shalat Pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah SMP Al-Fata School."

<sup>25</sup> Fitria Hidayat and Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," *Jurnal UIN 1*, no. 1 (2021): 28–37.

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Re&D*.

Proses pengembangan dilakukan dengan melakukan analisis terlebih dahulu. Tahap analisis ini merupakan langkah pertama dalam proses pengembangan yang bertujuan untuk menganalisis kurikulum, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan belajar siswa terhadap sumber informasi yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran untuk mata pelajaran PAIBP di SMPN 1 Jiwan dengan cara mewawancarai guru PAIBP untuk mengumpulkan berbagai informasi terkait produk seperti apa yang dibutuhkan anak *slow learner* guna menghasilkan pengembangan produk yang sesuai dengan karakteristik nya.

Dari hasil analisis kurikulum, sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka untuk mata pelajaran PAI di SMP menekankan fleksibilitas dan pendekatan berbasis karakter, memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Fokusnya adalah pengembangan karakter dan iman, serta menumbuhkan kesadaran multikultural dan toleransi. Dalam elemen akhlak, peserta didik mendalami peran aktivitas salat sebagai bentuk penjagaan atas diri sendiri dari keburukan. Tujuan pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di SMP dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk mengembangkan peserta didik menjadi muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta mampu mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI bertujuan meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam, sehingga peserta didik memiliki akhlak yang baik dalam pribadi, keluarga, dan masyarakat

Dari hasil wawancara dengan guru PAIBP di sekolah tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa: (1) guru masih menggunakan metode ceramah, (2) bahan ajar yang digunakan belum memadai dan maksimal, (3) belum tersedia media pembelajaran digital yang khusus digunakan untuk mengajarkan gerakan shalat kepada siswa *slow learner*, (4) penggunaan media pembelajaran oleh guru masih terbatas, sehingga guru menyambut baik pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti., pernyataan tersebut diperkuat dengan temuan Observasi di kelas 7 yang menyatakan 10 Peserta Didik *slow learner* dalam melaksanakan shalat gerakannya belum sesuai dengan panduan.

Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* menjadi salah satu media membantu peserta didik penyandang *slow learner* memahami dan mempraktikkan gerakan salat dengan benar, Menurut Nabila Zakiiyatul menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus. Dengan

metode ini, siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.<sup>27</sup>

Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penerapan *game* edukasi dalam pendidikan agama dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa, termasuk dalam pelajaran agama Islam, seperti gerakan shalat. Dengan demikian, pengembangan panduan pembelajaran gerakan shalat berbasis *Game Wordwall* ini sangat relevan dan diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran untuk siswa dengan kebutuhan khusus, khususnya *slow learner*.<sup>28</sup>

Panduan tersebut tidak hanya membantu siswa dalam memahami dan melaksanakan gerakan shalat dengan benar, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai religius melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Kehadiran panduan ini diharapkan dapat menjadi alat bantu efektif bagi pendidik dalam mengajarkan nilai-nilai agama secara menyeluruh, sekaligus mendukung tercapainya tujuan pendidikan inklusif yang mengutamakan kesetaraan dan keberagaman.

Perancangan *game* panduan pembelajaran gerakan shalat berbasis *game wordwall* diawali menentukan materi yang akan digunakan berdasarkan hasil analisis sebelumnya, setelah pemilihan materi maka dilanjutkan dengan penyusunan materi. Dalam penyusunan materi Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat, materi pembelajaran yang akan disampaikan pada produk ini yakni materi gerakan shalat dikemas dengan *game wordwall*. Permainan pada *Game Wordwall* tanpa disadari peserta didik *slow learner*, akan menjadi sebuah panduan gerakan shalat, yang akan mudah diingat dan dipahami, sehingga gerakan shalat yang benar sesuai panduan akan diimplementasikan dalam ibadah setiap hari.<sup>29</sup>

Materi yang disampaikan pada *Game Wordwall* berupa gambar gerakan shalat dimulai dari gerakan takbiratul ihram hingga salam, kemudian juga mencakup pemaparan materi terkait bacaan setiap gerakan shalat yang semakin membuat produk menjadi lebih lengkap. Setelah itu, dilakukan desain layout *game*, yang dibuat di aplikasi canva. Selanjutnya *game* panduan shalat di buat pada aplikasi *Game Wordwall* menjadi permainan yang menarik, pada tahap ini memadukan gambar gerakan shalat dengan pilihan *game* yang sudah tersedia di aplikasi *Game Wordwall*. Link *game* yang sudah siap di publikasikan kepada

---

<sup>27</sup> Nabila Zakiyyatul Afidah, "Literatur Review: Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2024): 213–20, <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3145>.

<sup>28</sup> Salsabila et al., "Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Anak Tuli Di SLBN 1 Kulon Progo."

<sup>29</sup> Muhammad and Mardiah, "Strategi Pembelajaran Shalat Pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah SMP Al-Fata School."

pengguna ditautkan pada layout yang sudah disiapkan di canva, sehingga menjadi sebuah Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall*. Dengan menggunakan, gambar, dan animasi, aplikasi *games* edukasi *Game Wordwall* dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman materi secara lebih mudah.<sup>30</sup>

### **Kevalidan Produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* untuk Dapat Melaksanakan Shalat Sesuai Kemampuan Peserta Didik *Slow learner*.**

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa enam peserta didik dengan kategori *slow learner* masih mengalami kesulitan dalam mengingat urutan gerakan shalat, seperti ruku', sujud, dan tahiyat, serta dalam melaksanakan posisi gerakan yang benar. Kendala dalam penguasaan motorik dan kurangnya konsentrasi merupakan faktor utama yang memengaruhi ketepatan siswa *slow learner* dalam melaksanakan gerakan shalat. Namun demikian, keenam siswa tersebut menunjukkan keterampilan dalam menggunakan perangkat seluler dan bermain gim.<sup>31</sup> Dalam hal ini, penggunaan teknologi pendidikan khususnya gim edukatif dapat menjadi solusi potensial untuk mengatasi tantangan tersebut. Pengembangan produk panduan pembelajaran gerakan shalat berbasis gim *Game Wordwall* dilaksanakan dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).<sup>32</sup> Model ini dipilih karena dinilai praktis dan efektif dalam merancang serta mengembangkan bahan ajar, khususnya media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik *slow learner* dalam memahami serta mempraktikkan gerakan shalat secara tepat, sekaligus menyediakan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, produk ini diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi secara lebih terstruktur. Sebagaimana disampaikan oleh Sugiyono metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan data yang relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

---

<sup>30</sup> Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Juliyanthi Siahaan, "Kartun Sebagai Media Pembelajaran Akhlakul Karimah Anak Usia Dini," *Jurnal Pelangi* 6, no. 1 (2024): 57–71.

<sup>31</sup> Ramadhanti et al., "Strategi Efektif Dalam Mengajar Anak ABK Slow Learner Di Sekolah Dasar."

<sup>32</sup> Nyoman Sugihartini and Kadek Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–86, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.

Tahapan awal dari proses pengembangan adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik, guna memperoleh informasi yang mendukung pengembangan media yang sesuai. Analisis dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran PAIBP di SMPN 1 Jiwan untuk memahami kebutuhan siswa *slow learner* dalam pembelajaran gerakan shalat. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menekankan fleksibilitas dan penguatan karakter. Kurikulum ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, termasuk penanaman nilai-nilai spiritual dan multikultural. Salah satu elemen penting adalah akhlak, di mana aktivitas shalat dipandang sebagai sarana menjaga diri dari perilaku negatif. Tujuan pembelajaran PAI di jenjang SMP adalah membentuk karakter peserta didik agar menjadi pribadi muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta mampu menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui wawancara dengan guru PAIBP, diketahui bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah. Selain itu, bahan ajar yang digunakan belum optimal, dan belum ada media pembelajaran digital yang dikhususkan untuk mengajarkan gerakan shalat bagi siswa *slow learner*. Guru pun menyambut baik rencana pengembangan media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi terhadap enam peserta didik *slow learner* di kelas VII yang menunjukkan bahwa gerakan shalat mereka belum sesuai dengan tata cara yang benar.

Penggunaan panduan pembelajaran berbasis gim *Game Wordwall* terbukti efektif dalam membantu siswa *slow learner* memahami dan melaksanakan gerakan shalat secara sistematis. Salsabila menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif seperti gim edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa berkebutuhan khusus.<sup>33</sup> Hal ini diperkuat oleh Rusmawati yang menjelaskan bahwa penggunaan gim dalam pembelajaran agama dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan motorik siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran shalat.<sup>34</sup> Panduan ini tidak hanya bertujuan mengajarkan tata cara gerakan shalat yang benar, namun juga berfungsi sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai religius dengan pendekatan yang menyenangkan. Produk ini diharapkan menjadi alat bantu

---

<sup>33</sup> Salsabila et al., "The Use of Wordwall as an Evaluation Medium for Deaf Children at SLBN 1 Kulon Progo."

<sup>34</sup> Rusmawati et al., "Perspektif Hadits Tentang Gerakan Shalat Dan Dampaknya Pada Kesehatan," *AT-TARBIYAH: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 503–11.

efektif bagi guru dalam mengintegrasikan nilai agama dalam proses pembelajaran inklusif yang menghargai keberagaman dan kesetaraan.

Tahap perancangan produk dimulai dengan pemilihan materi yang telah dianalisis sebelumnya. Materi tentang gerakan shalat disusun dalam bentuk permainan berbasis platform *Game Wordwall*, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Dalam permainan tersebut, siswa secara tidak langsung akan menghafal dan memahami urutan serta posisi gerakan shalat secara benar. Materi yang disajikan mencakup ilustrasi visual dari setiap gerakan, mulai dari takbiratul ihram hingga salam, beserta bacaan yang menyertainya. Desain visual dibuat menggunakan Canva, lalu digabungkan dengan permainan interaktif di *Game Wordwall*. Hasil akhir dari permainan ini dihubungkan melalui tautan yang dimasukkan ke dalam layout Canva, sehingga menjadi satu kesatuan Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall*. Menurut Arnez penggunaan media visual dan animasi dalam gim edukatif mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.<sup>35</sup>

### **Kepraktisan Produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* untuk Dapat Melaksanakan Shalat sesuai Kemampuan Peserta Didik *Slow learner***

Berdasarkan hasil evaluasi dari praktisi, produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* untuk Dapat Melaksanakan Shalat Sesuai Kemampuan Peserta Didik *Slow learner* telah dinyatakan valid menurut indikator kepraktisan yang diadaptasi.<sup>36</sup> Media edukatif dalam bentuk *Game Pagershow* yang dikembangkan terbukti aplikatif untuk siswa *slow learner* karena mampu memfasilitasi pemahaman dan pelaksanaan gerakan shalat dengan tepat. Hal ini diperkuat oleh pendapat Indarsih yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik berkebutuhan khusus. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih aktif dan mudah dalam memahami materi.<sup>37</sup>

Validasi kepraktisan yang dilakukan oleh enam guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri di Kabupaten Madiun menunjukkan hasil sebesar 90,2%, yang berarti masuk dalam kategori “sangat praktis”. Para guru yang terlibat dalam proses ini adalah: Mei Pangestuti, S.Pd (SMPN 1 Wungu), Wulan Caturrochmy, S.Pd.I (SMPN 2 Balerejo), Migra Sri Rejeki, S.Pd.I (SMPN 3

---

<sup>35</sup> Arnez and Utami, “Strategi Penanganan Guru Kelas Bagi Slow Learner Di Sekolah Inklusi.”

<sup>36</sup> Mardapi Djemari, “Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Nontes,” *Yogyakarta: Mitra Cendekia*, 2008.

<sup>37</sup> Indarsih, Rahmawati, and Rusdiani, “Penerapan Game Wordwall Untuk Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Di TK A PKK Bulu LOR.”

Kare), Yanti Khoirunnisa', S.Pd.I (SMPN 1 Kebonsari), Wasik Nur Mahmudah, S.Pd (SMPN 1 Balerejo), dan Winda Widyastuti, S.Pd.I (SMPN 2 Dagangan).

Penggunaan media digital yang bersifat edukatif dan interaktif seperti *Game Wordwall* menjadi sarana yang sangat membantu dalam menstimulasi pembelajaran gerakan shalat bagi siswa *slow learner*. Hasil validasi kepraktisan oleh enam praktisi tersebut tidak menunjukkan adanya masukan untuk revisi, yang menandakan bahwa produk ini telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Proses penilaian dilakukan melalui angket berbasis skala Likert, yang secara umum digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat individu terhadap suatu objek atau fenomena.<sup>38</sup> Lebih lanjut, produk ini dirancang untuk memberikan rangsangan belajar secara visual dan interaktif melalui penyajian gambar serta materi dalam format digital. penggunaan aplikasi edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam bagi peserta didik. Panduan ini memuat langkah-langkah sistematis dalam mengajarkan gerakan shalat, lengkap dengan ilustrasi pendukung yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun *smartphone*.<sup>39</sup>

*Game Wordwall* yang digunakan terdiri dari berbagai jenis, seperti *Match-Up Games* (mencocokkan gambar gerakan dengan deskripsi), *Quizzes* (soal interaktif seputar urutan gerakan shalat), dan Teka-Teki Silang. Permainan-permainan ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa *slow learner* agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat sesuai untuk mendukung keberhasilan belajar peserta didik *slow learner*.

### **Keefektifan Produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* untuk Dapat Melaksanakan Shalat sesuai Kemampuan Peserta Didik *Slow learner***

Uji efektivitas terhadap produk Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* dilakukan melalui pemberian *pre-test* pada tanggal 26 Februari 2025 dalam bentuk observasi, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik *slow learner* dalam melakukan gerakan shalat. Selanjutnya, perlakuan atau *treatment* diberikan dua kali secara berurutan, yaitu pada 23 dan 30 April 2025. Tujuan dari *treatment* ini adalah membantu siswa *slow learner* memahami dan

---

<sup>38</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi Ke X*, Rienika Cipta (Jakarta: PT Rienika Cipta, 2018).

<sup>39</sup> Afifah et al., "Game Edukasi Panduan Sholat Berbasis Android."

mempraktikkan gerakan shalat secara benar melalui media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan, serta memudahkan guru dalam penyampaian materi secara sistematis dan efektif. *Post-test* dilakukan pada 30 April 2025 guna mengukur tingkat pemahaman siswa setelah memperoleh perlakuan. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis untuk mengetahui dampak penggunaan media terhadap keterampilan siswa.

Berdasarkan analisis data, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa dalam melaksanakan gerakan shalat setelah penggunaan produk berbasis *Game Wordwall*. Enam siswa *slow learner* di SMPN 1 Jiwon menunjukkan peningkatan hasil *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*. Hal ini menandakan bahwa penggunaan panduan berbasis *Game Wordwall* berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan gerakan shalat siswa. Pernyataan ini selaras dengan penelitian yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini berarti media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan gerakan shalat pada peserta didik *slow learner* di sekolah tempat penelitian dilakukan.<sup>40</sup>

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan selanjutnya. Produk yang dikembangkan masih terbatas pada aspek gerakan shalat dan belum mencakup materi bacaan maupun pemaknaan dari setiap gerakan. Oleh karena itu, untuk penelitian berikutnya disarankan agar materi diperluas mencakup bacaan shalat, pemahaman makna gerakan, serta nilai-nilai spiritual yang terkandung di dalamnya, agar pembelajaran menjadi lebih menyeluruh.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran digital bagi siswa *slow learner*. Panduan berbasis *Game Wordwall* terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dan melaksanakan gerakan shalat, serta menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk mengeksplorasi dan menerapkan media pembelajaran digital interaktif serupa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penting bagi guru untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus guna menciptakan suasana belajar yang inklusif, efektif, dan menyenangkan. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya dukungan teknologi pendidikan dalam penguatan pembelajaran agama bagi peserta didik *slow learner*.

---

<sup>40</sup> Nursarofah, Rahman, and Gandana, "Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini."

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh sebuah produk berupa Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis *Game Wordwall* yang dirancang untuk membantu peserta didik *slow learner* melaksanakan shalat sesuai dengan kemampuannya. Produk ini menyajikan langkah-langkah pembelajaran gerakan shalat secara sistematis dalam format digital, dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar pendukung dari setiap gerakan shalat. Panduan ini dilengkapi dengan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun *smartphone*. Jenis permainan yang disediakan antara lain *Match-Up Games*, yaitu mencocokkan gambar gerakan dengan deskripsi yang sesuai; serta *Quizzes*, berupa soal interaktif yang menguji pemahaman siswa tentang urutan gerakan shalat. Hasil uji kevalidan terhadap produk ini dilakukan oleh tim validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, serta guru praktisi. Berdasarkan hasil validasi tersebut, panduan pembelajaran ini dikategorikan sebagai layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik *slow learner* dalam melaksanakan gerakan shalat secara benar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afidah, Nabila Zakiyyatul. "Literatur Review: Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2024): 213–20. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3145>.
- Afifah, Nur, Erfan Karyadiputra, Rina Alfah, Agus Setiawan, Ihsanul Fikri, and Ahmadi. "Game Edukasi Panduan Sholat Berbasis Android." *Jurnal Sains Sistem Informasi* 2, no. 2 (2024): 96. <https://doi.org/10.31602/jssi.v2i2.14816>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi Ke X. Rienika Cipta*. Jakarta: PT Rienika Cipta, 2018.
- Arnez, G, and I S Utami. "Strategi Penanganan Guru Kelas Bagi Slow Learner Di Sekolah Inklusi." *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* 10, no. 2 (2022): 30–36.
- Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Juliyanti Siahaan. "Kartun Sebagai Media Pembelajaran Akhlakul Karimah Anak Usia Dini." *Jurnal Pelangi* 6, no. 1 (2024): 57–71.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 4rd Ed. Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed*

- Methods Approaches, 3rd Ed.* Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc, 2014.
- Danika, Felik Christina, Hendra Kilat, Margareta Risna, and Putri Novianti. "Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa SMP Di Kabupaten Kubu Raya." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)* 1, no. 3 (2022): 154–65. <https://doi.org/10.31571/jipp.v1i3.4835>.
- Djemari, Mardapi. "Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Nontes." *Yogyakarta: Mitra Cendekia*, 2008.
- Hasanah, Yenny Merinatul. "METODE PEMBELAJARAN SHALAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS." *KAHPI: Jurnal Kajian Agama, Hukum Dan Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2019): 1–14. <https://doi.org/10.32493/kaipi.v1i1.p67-81.2909>.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Indarsih, Ida Yeni Rahmawati, and Nurtina Irsad Rusdiani. "Penerapan Game Wordwall Untuk Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Di TK A PKK Bulu LOR." *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 7, no. 2 (2024): 159–68.
- Kinanti, Gita Ajeng, and Mavianti Mavianti. "Teknik Pengenalan Bacaan Dan Gerakan Shalat Pada Anak." *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 7406–17. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1531>.
- Liu, Chelsea, and Philip Elms. "Animating Student Engagement: The Impacts of Cartoon Instructional Videos on Learning Experience." *Research in Learning Technology* 27, no. 1063519 (2019): 1–31. <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124>.
- Marcheta, Noorlela, and Richard Abdul Kareem. "Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar Di Indonesia." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 222–29.
- Moleong, Lexy J. "Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)." *PT. Remaja Rosda Karya*, 2019. <https://doi.org/10.1016/j.carbpol.2013.02.055>.
- Muhammad, Fadil, and Ainal Mardhiah. "Strategi Pembelajaran Shalat Pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah SMP Al-Fata School." *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* 8, no. 5 (2024): 2118–7303.
- Nainggolan, J A, and E A Mashudi. "Pengalaman Belajar Anak Paud/Tk Kartika Siliwangi 39 Melalui Media Pembelajaran Wordwall: Studi KualitatifTitle." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 4676–84. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8408>.
- Nurhuda, Alisa Aulia, Afridha Laily Alindra, Anita Rahmawati, Dinda Nurainun Fazrin, Rahmawati Hanny, Nabilah Khairun, and Faqih Abdillah. "Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media

- Wayang Kartun Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 8 N (2024): Halaman 310-319.
- Nursarofah, Nisna, Taopik Rahman, and Gilar Gandana. “Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pelita PAUD* 9, no. 1 (2024): 78–85. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.3900>.
- Olliem, Gabriella Faustine. “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD.” *VICIDI Journal* 14, no. 2 (2024): 219–36.
- Ramadhanti, Cahya Amalia, Hamna Khaula Tsabitah, Septi Fitri Meilana, and Rahmiati. “Strategi Efektif Dalam Mengajar Anak ABK Slow Learner Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 9, no. 1 (2025): 3687–92.
- Rusmawati, Septi Nur Fadillah, Anggraeni Nur Kalimah, and Laila Fiki Hidayati. “Perspektif Hadits Tentang Gerakan Shalat Dan Dampaknya Pada Kesehatan.” *AT-TARBIYAH: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 503–11.
- Salsabila, Unik Hanifah, Rahmah Ayu Andini, Devina Istighfarin, Nisa Salsabila, and Ulil Jannah. “The Use of Wordwall as an Evaluation Medium for Deaf Children at SLBN 1 Kulon Progo.” *Journal of Digital Learning and Education* 3, no. 3 (2023): 218–25. <https://doi.org/10.52562/jdle.v3i3.962>.
- Salsabila, Unik Hanifah, Rahmah Ayu Andini, Nisa Salsabila, Devina Istighfarin, and Ulil Jannah. “Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Anak Tuli Di SLBN 1 Kulon Progo.” *JURNAL TARBIYAH* 1, no. 2 (2023): 50–63. <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v3i1i1.3134> ARTICLE.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–86. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.
- Sugiyono. *Metode Peneiltian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta, 2018.
- Weriana, W, F Ismail, and M W Afgani. “Strategi Pembelajaran Dalam Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus Laras.” *JIPKL: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 3, no. 3 (2023): 148–62.
- Yoga, Putri Ageng, Nimas Khoirurohmatilah, Erma Ayu Aprillia, and Rian Damariswara. “Analisis Strategi Pembelajaran Pada Kartun Upin & Ipin.” *Jurnal Basataka* 7, no. 2 (2024): 449–57.
- Zikri, Muhammad, Rifelino, Bulkia Rahim, and Andril Arafat. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Addie Pada Mata Pelajaran Teknik Mesin Bubut Kelas XI Teknik Pemesinan.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 3058–69.