

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat perlu diperhatikan oleh suatu negara. Hal tersebut karena pendidikan menjadi faktor utama yang dapat membentuk generasi bangsa yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, manusia akan dituntun untuk selalu belajar dan menimba ilmu pengetahuan baik itu dari umur yang masih kecil hingga dewasa.

Ada berbagai cara dan usaha yang dapat dilakukan untuk menaikkan mutu pendidikan. Cara tersebut tentu tidak sama antara satu negara dengan negara yang lainnya. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah dengan cara meningkatkan proses pengelolaan pembelajaran di kelas. Pengelolaan pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik. Semakin menarik proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka semakin tinggi pula kemungkinan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Sebagai guru yang profesional, guru harus dapat menguasai kompetensi dasar disetiap mata pelajaran atau bidang keahliannya.

Guru memiliki tugas yang sangat vital untuk mendidik dan membelajarkan siswanya dengan baik mendidik secara efektif, kognitif, dan juga psikomotorik. Untuk itu dibutuhkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai strategi untuk digunakan di kelas. Salah satu faktor dikatakannya berhasilnya proses pembelajaran, apabila guru memiliki persiapan yang sesuai dan dapat berkomunikasi dengan baik.¹ Demi tercapainya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, maka dirancang dengan baik melalui perangkat-perangkat pembelajaran yang tidak tertinggal zaman.

¹ Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>

Dalam menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kehadiran media pembelajaran nantinya akan memberikan warna pada suasana pembelajaran serta membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa jadi lebih efektif. Proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat dan dapat melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan. Sebagai guru yang professional, guru harus dapat menguasai kompetensi dasar disetiap mata pelajaran atau bidang keahliannya. Guru yang professional, juga harus dapat mengembangkan materi dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.²

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu penyampaian materi pada proses pembelajaran. Dengan begitu media pembelajaran harusnya menjadi faktor penting yang tidak boleh ditinggalkan oleh pendidik karena selain berguna sebagai alat penyampai materi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat yang dapat mempertinggi daya serap peserta didik. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai bentuk interaksi penyampaian materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan yang telah direncanakan. Di era digital, kita dapat memanfaatkan teknologi modern untuk penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar sebagai penunjang penggunaan metode yang digunakan oleh pendidik. Khususnya guru PAI dalam pembelajaran kebanyakan masih menggunakan media yang seadanya, sehingga kurang menarik siswa untuk antusias mengikuti pembelajaran. Dan untuk menambah pengalaman baru untuk peserta didik dalam belajar, yang dimana para peserta didik sudah terlalu biasa dengan metode pembelajaran ceramah yang monoton.

² Fiqri Rahmad Zeda & Indah Muliati, *Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok*, Vol. 04, No. 04, 2022

Berbagai manfaat penggunaan program computer dalam pembelajaran adalah bisa membuat media pembelajaran yang menarik contohnya *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi khusus yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Tentunya dalam aplikasi ini bisa menginput foto untuk mempermudah pemahaman dan soal-soal. Hal ini mendorong penulis untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game interaktif melalui aplikasi berbasis web yakni *Wordwall* pada pelajaran Fiqih. Penggunaan aplikasi *Wordwall* pada penelitian kali ini didasarkan pada kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Wordwall*.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* sudah beberapa kali diujikan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya penelitian dari Miftah & Chairunnisa Ar Lamasitudjuu” pada penelitian tersebut hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa diperoleh indeks persentase sebesar 67,55%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon baik terhadap penerapan *Qugamee* pada pembelajaran IPA-fisika. Pada saat penerapan *Qugamee* dalam pembelajaran terlihat siswa antusias menggunakannya. Penerapan *Qugamee* membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan sebab siswa diajak untuk bermain *game* sekaligus mengerjakan *quiz* yang diberikan.³

Dan juga dari Siti Faizatun Nissa & Novida Renoningtyas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media

³ Miftah, Chairunnissa Ar Lamasitudjuu, Penerapan *Qugamee* (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan *Wordwall*, *Jurnal Kreatif Online (JKO)*. Vol: 10(1) 2022, 82

Wordwall pada pembelajaran tematik kelas II mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.⁴

Selain itu, pada penelitian dari Adelia Savitri & Kusnarto” Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran mahasiswa. Hal ini penting karena untuk menghindari kebosanan mahasiswa dalam mengerjakan latihan soal. Inovasi dosen dalam menggunakan media pembelajaran yang baru seperti *game* edukasi semacam *Wordwall* penting diketahui agar dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu. Selain itu, pemanfaatan *Wordwall* juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan. Lebih lanjut, banyaknya varian *game* yang ditawarkan oleh *Wordwall* dapat memudahkan dosen untuk berkreasi membuat kuis sebagai evaluasi pembelajaran kepada mahasiswa. Namun demikian, *Wordwall* memiliki kelemahan dalam pembatasan panjang karakter soal sehingga soal dalam bentuk bacaan cukup sulit untuk diterapkan dengan *game* edukasi ini. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa dengan menggunakan *Wordwall* sebesar 96,8%. Melalui pemanfaatan *Wordwall*, minat mahasiswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia terbukti meningkat. pemanfaatan *Wordwall*, evaluasi pembelajaran tidak hanya dilakukan monoton melalui latihan soal dan terbukti efektif dalam menekan kejenuhan mahasiswa.⁵

Pada Skripsi Ayunda Serly pada tahun 2022 Hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menggunakan media pembelajaran *game* interaktif *Wordwall* yang telah mencapai KKM sebanyak 25 peserta didik. Maka 83,3% peserta didik telah tuntas. Berdasarkan hal tersebut, dari paparan hasil analisis pengerjaan soal oleh siswa menggunakan media pembelajaran *game* interaktif *Wordwall*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* interaktif *Wordwall* pada materi tharahah memiliki keefektivitasan yang sangat

⁴ Siti Faizatun Nissa & Novida Renoningtyas, Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 3 (5), 2021, 2854-2860

⁵ Adelia Savitri dan Kusnarto, Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi, 2021,165

tinggi. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju bahwa peserta didik merasa nyaman menggunakan media game interaktif *Wordwall*. menyatakan bahwa 23,3% peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran lain. 43,3% peserta didik setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran lain. 23,3% peserta didik cukup setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran lain. Serta 10% peserta didik tidak setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran lain. menyatakan bahwa 66,6% peserta didik sangat setuju bahwa penggunaan media game interaktif *Wordwall* mudah dipahami. 26,7% peserta didik setuju bahwa penggunaan media game interaktif *Wordwall* mudah dipahami.⁶

Dari pemaparan beberapa penelitian terdahulu diatas, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game interaktif *Wordwall* di SMPI Al-Hidayah Tampungrejo kelas 8 pada mata pelajaran Fiqih. Setelah peneliti mencari informasi di sekolah tersebut dengan cara wawancara. Berdasarkan wawancara tersebut peneliti mendapatkan bahwa sebagian guru belum menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi dengan baik maupun inovatif. Maka dari itu peneliti perlu untuk mengembangkan media pembelajaran di SMPI Al-hidayah. Diharapkan setelah adanya penelitian ini dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam dan menarik.

Dan siswa di sekolah mudah bosan saat pembelajaran karena guru fiqih pada sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah pada pembelajaran yang membuat para siswa cepat bosan. Siswa menjadi sulit untuk berkonsentrasi karena banyaknya siswa yang tidak mendengarkan dan ramai sendiri yang membuat para siswa lain yang ingin mempelajari

⁶ Ayunda Serly, Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi, Skripsi, 2022, 82-88

pelajaran fiqih jadi terganggu. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran pada kelas VIII karena peneliti ingin menambah inovasi media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan media yang menarik diharapkan siswa menjadi tertarik pada materi dan mudah untuk memperhatikan. Sejauh ini guru mata pelajaran Fiqih masih menggunakan media pembelajaran yang sudah sering diterapkan, seperti video, gambar, dan modul. Sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih ini.

Berdasarkan paparan masalah dan potensi yang ada, peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang dapat menarik perhatian siswa SMPI Al-Hidayah Tampungrejo kepada materi. Sehingga siswa menjadi lebih konsentrasi dan memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Selain menarik, media pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini dapat menjadi pengalaman unik bagi siswa karena dapat melihat sesuatu yang tidak mudah untuk dijangkau menjadi seolah ada di dekat siswa.⁷

Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan pada siswa kelas VIII Di SMPI Al-Hidayah Tampungrejo adalah dengan *Wordwall* yang dapat membantu siswa untuk mudah memahami apa itu Materi tentang Zakat. Media ini akan peneliti terapkan pada mata pelajaran Fiqih. Tidak hanya dapat digunakan dalam kelas saja, media ini juga dapat digunakan di luar kelas karena berbentuk web yang dapat diakses lewat browser yang ada laptop, komputer dan *handphone*. Kenapa peneliti melakukan penelitian dan memilih di sekolah SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo?, Karena di tempat penelitian mendapatkan fasilitas yang baik untuk menunjang metode pembelajaran ini.

Karena banyak keunggulan yang didapat dari menggunakan media pembelajaran berbantuan game interaktif *Wordwall*, selain menjadikan peserta didik mudah untuk memahami materi Fiqih, media ini juga

⁷ Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.

merupakan media interaktif yang menarik untuk digunakan saat pembelajaran. Dari berbagai ulasan yang telah dijelaskan, maka peneliti akan mengangkat judul yaitu **“Pengembangan Media Game Interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran Fiqih Kelas VIII materi zakat di SMPI Al-Hidayah Tampungrejo”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media game interaktif *wordwall* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan *wordwall.net* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo ?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah di atas yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Mengukur kelayakan kelayakan media game interaktif *wordwall* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan *wordwall* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* dibuat melalui website resmi *wordwall* yang dapat diakses melalui <https://wordwall.net/>. Penggunaan aplikasi berbasis website ini bertujuan untuk menghindari kendala kekurangan penyimpanan pada setiap perangkat yang digunakan oleh siswa.

2. Kuis maupun soal yang akan dijadikan produk terlebih dahulu disusun dan dikelompokkan berdasarkan materi yang akan diujikan. Game interaktif yang akan dibuat menyesuaikan jenis soal yang sudah disiapkan sebelumnya dengan berbagai pertimbangan seperti panjang atau tidaknya jawaban dan lain-lain.
3. Produk yang dihasilkan hanya akan memuat kuis atau soal dengan visualisasi dan audio game interaktif yang menarik.
4. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* yang dikembangkan dapat diakses melalui semua jenis perangkat yang sudah terkoneksi dengan internet.

E. Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat yang diharapkan dari penulis adalah:
 - a. Diharapkan penulis mendapatkan langsung untuk menerapkan media *wordwall* sebagai media pembelajaran.
 - b. Dapat menjadi sarana pengetahuan tentang media aplikasi *wordwall*.
- 2) Manfaat bagi peserta didik, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini proses pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, dan meningkatkan sikap positif peserta didik untuk berfikir kritis dan sistematis dalam usaha memahami materi dan membantu peserta didik fokus dalam mengulas kembali materi dari pembelajaran fiqih.
- 3) Manfaat bagi Sekolah dan Pengajar, diharapkan bisa menggunakan media ini dalam pembelajaran yang lain atau menggunakannya sebagai alat penilaian peserta didik dalam pengetahuan tersebut.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Hasil yang diharapkan pada proposal ini akan maksimal apabila terdapat batasan masalah untuk dikaji. Permasalahan yang akan difokuskan untuk dikaji adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Pengembangan media saat tahap validasi memiliki hasil yang baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu proses belajar peserta didik dengan efektif.

- b. Media pembelajaran *wordwall* yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik untuk terus belajar.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
- a. Penelitian fokus untuk mengembangkan media pembelajaran game interaktif *wordwall* di kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo.
 - b. Penelitian pengembangan ini hanya berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran dan tidak diuji dengan pengaruhnya ke prestasi siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Penggunaan aplikasi *Wordwall* sudah beberapa kali diujikan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

Diantaranya penelitian dari Miftah & Chairunnisa Ar Lamasitudjuu” pada penelitian tersebut hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa diperoleh indeks persentase sebesar 67,55%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon baik terhadap penerapan *Qugamee* pada pembelajaran IPA-fisika. Pada saat penerapan *Qugamee* dalam pembelajaran terlihat siswa antusias menggunakannya. Penerapan *Qugamee* membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan sebab siswa diajak untuk bermain *game* sekaligus mengerjakan *quiz* yang diberikan.⁸

Dan juga dari Siti Faizatun Nissa & Novida Renoningtyas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang

⁸ Miftah, Chairunnissa Ar Lamasitudjuu, Penerapan *Qugamee* (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan *Wordwall*, *Jurnal Kreatif Online (JKO)*. Vol: 10(1) 2022, 82

belum dipahami. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media *Wordwall* pada pembelajaran tematik kelas II mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.⁹

Selain itu, pada penelitian dari Adelia Savitri & Kusnarto¹⁰ Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran mahasiswa. Hal ini penting karena untuk menghindari kebosanan mahasiswa dalam mengerjakan latihan soal. Inovasi dosen dalam menggunakan media pembelajaran yang baru seperti *game* edukasi semacam *Wordwall* penting diketahui agar dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu. Selain itu, pemanfaatan *Wordwall* juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan. Lebih lanjut, banyaknya varian *game* yang ditawarkan oleh *Wordwall* dapat memudahkan dosen untuk berkreasi membuat kuis sebagai evaluasi pembelajaran kepada mahasiswa. Namun demikian, *Wordwall* memiliki kelemahan dalam pembatasan panjang karakter soal sehingga soal dalam bentuk bacaan cukup sulit untuk diterapkan dengan *game* edukasi ini. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa dengan menggunakan *Wordwall* sebesar 96,8%. Melalui pemanfaatan *Wordwall*, minat mahasiswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia terbukti meningkat. pemanfaatan *Wordwall*, evaluasi pembelajaran tidak hanya dilakukan monoton melalui latihan soal dan terbukti efektif dalam menekan kejenuhan mahasiswa.¹⁰

Pada Skripsi Ayunda Serly pada tahun 2022 Hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menggunakan media pembelajaran game interaktif *Wordwall* yang telah mencapai KKM sebanyak 25 peserta didik. Maka 83,3% peserta didik telah tuntas. Berdasarkan hal tersebut, dari paparan hasil analisis pengerjaan soal oleh siswa menggunakan media pembelajaran game interaktif *Wordwall*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif

⁹ Siti Faizatun Nissa & Novida Renoningtyas, Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 3 (5), 2021, 2854-2860

¹⁰ Adelia Savitri dan Kusnarto, Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi, 2021,165

Wordwall pada materi tharahah memiliki keefektivitasan yang sangat tinggi. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju bahwa peserta didik merasa nyaman menggunakan media game interaktif *Wordwall*. menyatakan bahwa 23,3% peserta didik sangat setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran lain. 43,3% peserta didik setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran lain. 23,3% peserta didik cukup setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran lain. Serta 10% peserta didik tidak setuju bahwa peserta didik tertarik menggunakan media game interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran lain. menyatakan bahwa 66,6% peserta didik sangat setuju bahwa penggunaan media game interaktif *Wordwall* mudah dipahami. 26,7% peserta didik setuju bahwa penggunaan media game interaktif *Wordwall* mudah dipahami.¹¹

¹¹ Ayunda Serly, Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi, Skripsi, 2022, 82-88

Tabel 1.6.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Penulis	Persamaan	Perbedaan	Apa Yang Bisa Diambil
Penerapan <i>Qugamee</i> (<i>Quiz</i> dan <i>Game</i> Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan <i>Wordwall</i>	Miftah & Chairunnisa Ar Lamasitudju	Sama-sama agar membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik bisa merasakan metode pembelajaran yang baru	Hanya terletak pada mata pelajaran yang dipakai penelitian, pada jurnal mata pelajaran-nya yaitu IPA-Fisika	Penerapan <i>Qugamee</i> membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan sebab siswa diajak untuk bermain <i>game</i> sekaligus mengerjakan <i>quiz</i> yang diberikan
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Siti Faizatun Nissa & Novida Renoningtyas	Sama-sama agar membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik bisa merasakan metode pembelajaran yang baru	Terletak pada tujuan penelitiannya, pada jurnal juga untuk meningkatkan motivasi pada belajar matematika	Pada jurnal ini yang bisa saya ambil adalah game interaktif pada pembelajaran yang digunakan pada pelajaran matematika yang notabetya adalah pelajaran yang paling tidak disukai oleh murid ² menjadi disukai karena adanya game interaktif ini

<p>Pemanfaatan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi</p>	<p>Adelia Savitri & Kusnarto</p>	<p>Sama-sama agar membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik bisa merasakan metode pembelajaran yang baru</p>	<p>Isi dari jurnal ini adalah dimana penggunaan game interaktif digunakan pada jenjang perguruan tinggi yang dimana juga untuk meningkatkan pemahaman dan juga digunakan alat evaluasi pada mata kuliah tersebut</p>	<p>Pada jurnal ini, game interaktif <i>wordwall</i> sudah dipakai pada jenjang perguruan tinggi dalam meningkatkan metode pembelajaran pada mata kuliah yang terbilang sulit oleh mahasiswa dan game interaktif ini digunakan alat evaluasi pembelajaran yang bisa diterapkan oleh para pendidik</p>
<p>Pengembangan Game Interaktif <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi</p>	<p>Ayunda Serly</p>	<p>Sama-sama agar membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik bisa merasakan metode pembelajaran yang baru</p>	<p>Pada skripsi ini yang diujikan sama-sama mata pelajaran fiqih tapi hanya 1 materi yaitu <i>thaharah</i> dan juga untuk meningkatkan pemahaman para peserta didik</p>	<p>Pada skripsi ini para peserta didik benar-benar menikmati metode pembelajaran tersebut, bahkan hampir semua peserta didik ingin diajari dengan metode pembelajaran itu lagi karena membantu mereka semua dalam memahami pembelajaran</p>

Pengembangan <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kelas IV Sekolah Dasar	Efrida Dwi Roghmada, Supriayitno	Sama-sama agar membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik bisa merasakan metode pembelajaran yang baru	Pada jurnal ini menjelaskan tentang <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> yang digunakan pada pembelajaran IPS BAB Peninggalan Sejarah	Pada jurnal ini memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa, apalagi ini adalah siswa sekolah dasar kelas 4 yang dimana siswa masih suka bermain.
---	----------------------------------	---	--	---

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat berupa pengembangan media pembelajaran yang sudah ada.
2. *Game* edukatif sebagai media atau alat yang menyalurkan informasi kepada siswa secara interaktif. Alat atau media evaluasi pembelajaran dibuat secara *game* edukatif untuk menarik antusia siswa dalam mengerjakan evaluasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang baik.
3. *Wordwall* adalah suatu platform yang memungkinkan siapa saja untuk membuat kuis, materi maupun soal ulangan. *Wordwall* akan memberikan berbagai template yang menarik sehingga pertanyaan yang diberikan akan disajikan dalam berbagai bentuk yang variatif seperti layaknya memainkan sebuah video games. Terobosan inilah yang membuat siswa pada akhirnya belajar seperti bermain. Mereka menjawab pertanyaan namun seperti serasa bermain. Dengan audio-visual yang menarik, platform ini menjadi salah satu alat yang canggih dalam membuat pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan.

4. Pemahaman siswa Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman adalah sesuatu yang dapat kita mengerti maksudnya dengan benar.¹² Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.
5. Mata pelajaran Fiqih dalam adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengamalan dan pembiasaan. Zakat sebagai rukun islam merupakan kewajiban setiap muslim yang mampu untuk membayarnya dan diperuntukkan bagi mereka yang berhak menerimanya. Zakat adalah hak yang wajib (dikeluarkan) dari harta yang khusus untuk kelompok yang khusus pula. Kelompok khusus adalah delapan kelompok yang diisyaratkan oleh Allah SWT yakni, fakir, miskin, muallaf, gharim, sabilillah, Ibnu Sabil, Riqab, dan 'amil.¹³

¹² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 1103

¹³ Reza, M., & Supriyadi, S. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Pengembangan Media Multi Interaktif Flash Player pada Pembelajaran Zakat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>