

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Keaktifan Belajar

Keaktifan adalah suatu peranan penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya, keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya mendengar atau memahami materi, tetapi siswa juga terlibat langsung, seperti menjelaskan tugas di depan yang diberikan oleh guru ataupun berusaha memecahkan masalah dengan mencari berbagai informasi yang berbeda-beda.

Bentuk-bentuk keaktifan dapat dilihat dari partisipasi siswa melalui proses pembelajaran, seperti aktif bertanya pada saat pembelajaran, ikut serta dalam memecahkan masalah pada proses diskusi, bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada guru atau teman, serta dapat menjelaskan hasil laporan. Menurut Sudjana, keaktifan siswa bisa ditinjau dalam hal berikut ini:

1. Ikut terlibat dalam mengerjakan tugas.
2. Bertanya terkait apa yang belum dipahami kepada guru atau teman.
3. Mencari informasi dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
4. Melakukan diskusi kelompok yang diarahkan oleh guru.
5. Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkan.
6. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama.

7. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapi.²⁰

Sedangkan Rusman berpendapat bahwa keaktifan belajar dapat dilihat dari keberanian siswa untuk bertanya terkait apa yang belum dipahami dan menjawab pertanyaan yang ditujukan kepadanya.²¹ Sejalan dengan pendapat pertama, Riandari mengemukakan pendapat bahwa keaktifan siswa dapat diukur dengan keterlibatan pada saat kegiatan kelompok, diskusi kelas, keterampilan bertanya, keterampilan menjawab, serta berani tampil di depan kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat ditinjau melalui beberapa indikator, yaitu:

1. Bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran.
2. Berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran.
3. Berani menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran.
4. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.
5. Ikut serta dalam melaksanakan tugasnya dalam belajar.
6. Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.²²

²⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004).

²¹ Rusman, Arif Maftukhin, dan Nurhidayati, "Pemanfaatan Model Snowball Throwing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 22 Purworejo," *Radiasi* 1, no. 1 (2012): 87–90.

²² Adinda Sri Puspita Sari, Arsyi Rizqia Amalia, dan Astri Sutisnawati, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022): 3251–65, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar, sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan kegiatan belajar. Gerlach dan Ely mendefinisikan media secara umum itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Rossie & Breidle dalam Wina Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan definisi-definisi yang telah disebutkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif guna mencapai tujuan

belajar.²³ Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. Dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya sama, tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masing-masing guru.
- b. Menghindari perbedaan penafsiran. Perbedaan penafsiran antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi di antara siswa dapat dikurangi.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.
- d. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Adanya media menyebabkan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

²³ Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

- e. Efisiensi waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- f. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Jika dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.
- g. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat merangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa bergantung pada guru. Hal ini karena waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.
- h. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- i. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti

membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, motivasi belajar, dan lain-lain.²⁴

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah untuk memudahkan interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, terutama dalam gambar hidup.
- e. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Heinich mengklasifikasikan media secara sederhana sebagai berikut:

²⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Bintang Surabaya, 2016).

- a. Media yang tidak diproyeksikan, yaitu media yang tidak memerlukan proyeksi untuk dilihat. Contohnya, buku cetak, poster, diagram, model, atau gambar.
- b. Media yang diproyeksikan, yaitu media yang memerlukan proyektor atau perangkat tampilan lainnya. Contohnya, *slide*, OHP (Overhead Projector), dan presentasi PowerPoint.
- c. Media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan suara sebagai sumber pembelajaran. Contohnya, rekaman audio, podcast, radio pendidikan, dan audiobook.
- d. Media video, yaitu media visual yang menampilkan gambar bergerak beserta suara. Contohnya, film pendidikan, video pembelajaran, dan tutorial video.
- e. Media berbasis komputer, yaitu media yang menggunakan komputer atau perangkat digital sebagai alat utamanya. Contohnya, *Wordwall*, Kahoot, dan perangkat lunak simulasi.
- f. Multimedia kit, yaitu paket yang menggabungkan berbagai jenis media (audio, video, teks, grafik, dll) dalam satu paket atau alat. Contohnya, CD pembelajaran interaktif, modul pembelajaran berbasis multimedia, atau aplikasi e-learning lengkap.

C. Wordwall

1. Definisi Wordwall

Wordwall adalah sebuah platform digital yang menyediakan berbagai macam template interaktif untuk kegiatan pembelajaran.

Platform ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran abad ke-21 karena menekankan aspek keterlibatan dan kreativitas. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat, menyusun, dan membagikan kuis, permainan edukatif, serta aktivitas belajar lainnya dalam format yang menarik dan mudah digunakan baik secara daring maupun luring. Guru juga dapat menyesuaikan isi aktivitas sesuai materi ajar.

Menurut Fuad, wordwall merupakan *website* menarik yang dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan di browser apapun secara gratis. Wordwall dirancang untuk mempermudah pendidik agar dapat membuat media pembelajaran *online* berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan *coding* dan bisa menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Adapun menurut Fanny, wordwall merupakan sebuah aplikasi yang menarik yang ada di dalam browser. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Kelebihan wordwall ialah dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik. Selain itu, pemberian penugasan dapat diterapkan di *software* wordwall sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri *wordwall* melalui perangkat ponsel pintar mereka di rumah. Sedangkan menurut Supendi dan Nurhidayat, kekurangan *game* edukasi wordwall, yaitu dalam penggunaannya rentan terjadi kecurangan, ukuran font tidak

dapat diubah, serta ukuran tulisan pengguna tidak dapat mengubah besar kecilnya tulisan.²⁵

Wordwall berguna untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, menyediakan aktivitas pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, mempermudah evaluasi pembelajaran melalui kuis otomatis, memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan konstruktivis. Beberapa fitur utama dalam wordwall antara lain: *Matching Pairs*, *Quiz*, *Anagram*, *Whack-a-Mole*, *Open the Box*, dan lain-lain. Wordwall bisa digunakan secara langsung di kelas digital atau dicetak untuk penggunaan manual. Aktivitas dalam wordwall dapat dibagikan via tautan atau diintegrasikan ke platform seperti Google Classroom. Kemudian, untuk pengguna premium terdapat fitur analisis hasil pekerjaan siswa.

2. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

Diantara kelebihan wordwall, yaitu: 1) memiliki visual interaktif, tampilannya menarik dan mendukung keterlibatan visual siswa; 2) variasi bentuk kegiatan, satu konten dapat diubah menjadi berbagai format permainan; 3) dapat diakses secara gratis, tersedia versi gratis yang cukup fungsional; 4) multiplatform, dapat diakses melalui PC, laptop, tablet, maupun smartphone. Akan tetapi, wordwall juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu: 1) membutuhkan koneksi internet

²⁵ Gina Nurul Walidah, Achmad Mudrikah, dan Samnur Saputra, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)* 7, no. 2 (2022): 105–15, <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>.

untuk penggunaan yang optimal; 2) fitur terbatas di versi gratis, hanya beberapa template yang bisa digunakan secara gratis; 3) bahasa default Inggris, meskipun bisa dikustomisasi, tampilan awal wordwall menggunakan Bahasa Inggris; 4) keterbatasan personalisasi untuk pengguna gratis, pada wordwall versi gratis tidak dapat menyimpan banyak aktivitas atau mendownload laporan hasil siswa.

3. Posisi Wordwall dalam Pembelajaran PAI

Dalam konteks PAI, wordwall dapat menjadi media pendukung yang efektif dalam menyampaikan materi seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), fiqih, maupun akidah akhlak karena menyajikan konten dengan pendekatan gamifikasi yang memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.