

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya teknologi dan informasi seperti saat ini, menuntut semua orang untuk mengikuti setiap perkembangannya, serta menarik perhatian dengan meluncurkan inovasi-inovasi terbaru, salah satunya dalam bidang media pembelajaran. Pada masa dimana aplikasi digital berkembang sangat pesat seperti saat ini, guru dituntut selalu mengikuti perkembangan teknologi, khususnya dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan media digital sebagai sarana yang bisa digunakan untuk menambahkan pengetahuan untuk menciptakan media pembelajaran yang tepat dengan kondisi siswa, saat ini media pembelajaran dapat dirancang dengan menggunakan cara yang mudah dan cepat yaitu dengan menggunakan aplikasi digital.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan dasar dalam memajukan suatu negara di era global, dengan ini menjadikan pendidikan merupakan hal yang mendapat perhatian secara serius. Maka untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan tenaga-tenaga guru profesional yang mampu mendidik dengan menggunakan berbagai metode, strategi, teknik mengajar serta mampu

---

<sup>1</sup> Meirisa Sahanata dkk., "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1 (2022), 12.

menguasai dan menggunakan teknologi.<sup>2</sup> Dalam sebuah pendidikan pasti melalui proses pembelajaran, yang mana pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara siswa dengan pendidik yang didukung oleh beberapa sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran akan terjadi sebuah interaksi antara guru dan siswa yang timbul karena adanya proses transfer atau berbagi pengetahuan. Pada praktiknya seorang guru akan menerapkan teknik, strategi, metode dan model yang berbeda beda sesuai dengan mata pelajaran maupun materi yang diberikan kepada siswa agar siswa dapat memahami materi tersebut.<sup>3</sup>

Adapun masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu terletak pada lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori, hal ini menimbulkan rasa bosan pada diri peserta didik. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa itu kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akhirnya menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran.<sup>4</sup> Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat menjadi faktor penentu dalam mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik.

---

<sup>2</sup> Najmi Hayati dan Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 2 (18 Desember 2017), 161.

<sup>3</sup> Nia Ayu Anggraeni, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 01 (2022), 932.

<sup>4</sup> Siti Faizatun Nissa dan Novida Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (21 Juli 2021), 880.

Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan lebih tidak hanya teori, namun bisa mempraktekan yang berguna untuk masa yang akan datang. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang diberikan oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.<sup>5</sup>

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik dari siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>6</sup> Pada hakekatnya media pembelajaran merupakan sebuah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima.

---

<sup>5</sup> Anggraeni, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD", 132.

<sup>6</sup> Gunawan dan asnil Aida, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: Rajawali Pers, 2019), 3.

Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.<sup>7</sup> Dengan pengimplementasian multimedia dalam pembelajaran sangat membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara interaktif.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu memaparkan atau menyampaikan pengajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran pun dapat membantu dan mempermudah siswa dalam menerima pengajaran yang disampaikan oleh guru.<sup>8</sup> Akan tetapi, tidak semua media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *wordwall*. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik.

Media *wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu *www.wordwall.net* dan bisa mendownload aplikasinya di

---

<sup>7</sup> M. Sahib Saleh Dkk., *Media Pembelajaran*, vol. 1 (Purbaligga: : Eureka Media Aksara, 2023), 6.

<sup>8</sup> Dewa Akbar Pamungkas Dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Motivasi Belajar IPS," *JIPSINDO* 10 (2023), 12.

playstore yang sudah tersedia di *Smartphone*.<sup>9</sup> Aplikasi *wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi guru karena aplikasi *wordwall* menekankan gaya belajar lebih rileks terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.<sup>10</sup> Dengan memanfaatkan media ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga siswa dapat menyimak materi pengajaran dengan baik.<sup>11</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru atau pendidik. Dengan adanya pengembangan media *wordwall* dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu mengimplementasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil observasi peneliti pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VIII A di MTs. Al-Huda Gondang saat ini belum mencapai hasil yang optimal, karena kurangnya strategi pembelajaran guru yang kreatif dan inovatif dalam mengajar serta kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran disekitar. Sehingga banyak siswa yang bosan dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu karena kurangnya

---

<sup>9</sup> Sulfi Purnamasari Dkk., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3 (2022), 72.

<sup>10</sup> Mohammad Fikriansyah Dan Idzi' Layyinnati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran" 1 (2022), 3.

<sup>11</sup> Shelvia Amanda Dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 2, No. 4 (1 Juli 2024), 842.

penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa dikelas. Dengan keterbatasan media pembelajaran yang relevan untuk usia siswa juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Siswa kelas VIII A memiliki 18 siswa yang mana pada mata pelajaran Akidah Akhlak ditemukan 65% dari mereka memiliki nilai yang belum sesuai dengan harapan guru, karena beberapa siswa mengalami bosan, kesulitan dalam memahami, dan sulit untuk mengimplementasikan materi kedalam kehidupan sehari-hari. Dengan kurangnya pemahaman siswa ini dapat menimbulkan ketidak sesuaian siswa dalam hasil belajar karena kurang mencapai standart kompetensi dari KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah.<sup>12</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang cocok, guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media *wordwall* kedalam mata pelajaran Akidah Akhlak, aplikasi ini dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan optimal. Dengan mengembangkan media *wordwall* dalam mata pelajaran akidah akhlak siswa diharapkan mampu untuk menguasai materi dengan baik sehingga

---

<sup>12</sup> Observasi di MTs. Al-Huda Gondang, 14 September 2024

siswa mendapatkan hasil belajar dengan baik serta siswa mampu mengimplementasikan kedalam kehidupan sehari-hari.<sup>13</sup>

Dari pertimbangan tersebut maka peneliti memilih penelitian tentang hasil belajar siswa MTs. Al-Huda Gondang dengan pengembangan media pembelajaran *wordwall* dengan judul **“Pengembangan Media *Wordwall* Pada Materi Menghindari Akhlak Tercela Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A Di MTs. Al-Huda Gondang Pada Tahun Ajaran 2024/2025”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian, maka peneliti membuat rumusan masalah, di antaranya:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Game *Wordwall* pada materi menghindari akhlak tercela pada siswa kelas VIII A di MTs. Al-Huda Gondang ?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menghindari akhlak tercela kelas VIII A di MTs. Al-Huda Gondang ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah

---

<sup>13</sup> Purnamasari dkk., “Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall”, 71.

1. Menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis Game *Wordwall* pada materi menghindari akhlak tercela pada siswa kelas VIII A di MTs. Al-Huda Gondang.
2. Mengentahui hasil belajar siswa dalam pengembangan media pembelajaran *Wordwall* pada materi menghindari akhlak tercela pada siswa kelas VIII Adi MTs. Al-Huda Gondang.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk merupakan suatu gambaran secara rinci mengenai produk yang dikembangkan oleh peneliti yang berwujud media wordwall mata pelajaran akidah akhlak bab menghindari akhlak tercela untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VIII A di MTs. Al-Huda Gondang, dengan spesifikasi media yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *wordwall* dirancang menggunakan website resmi *wordwall* yang bisa diakses dengan laman <https://wordwall.net>.
2. Pembelajaran kolaboratif yang mengkolaborasikan model pembelajaran kooperative *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan aplikasi *wordwall*.
3. Mengembangkan dan memanfaatkan beberapa fitur aplikasi *wordwall* yang sudah disediakan yang sesuai dengan model pembelajaran kooperative *Student Teams Achievement Division* (STAD) seperti *quiz*, *open the box* dan *spin*.

4. Produk yang diciptakan berisi soal dan materi pembelajaran yang didesain dengan menyertakan gambar, suara dan teks cuplikan cerita masalah di era sekarang yang masih relevan dengan materi akhlak tercela.
5. Materi ajar yang disajikan yakni materi akidah akhlak bab Menghindari Akhla Tercela.
6. Aktivitas yang dihasilkan berupa aktivitas interaktif seperti seperti *quiz*, *open the box* dan *spin*. Yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
7. Alur permainan media *wordwall* pada fitur *spin*, *open the box* yaitu :
  - a. Fitur *spin* yaitu guru memasukkan nama-nama siswa kedalam fitur ini yang berujuan untuk membagi kelompok mereka menjadi 5 kelompok secara acak, dan dengan arahan seorang guru mereka berkumpul bersama kelompok masing-masing
  - b. Fitur *open the box* yaitu guru telah memasukkan 5 cuplikan cerita masalah di era sekarang yang masih relevan dengan materi akhlak tercela untuk didiskusikan bersama kelompok.
  - c. Fitur *quiz* yaitu guru membagikan soal melalui link yang sudah diberikan kepada siswa sehingga mereka dapat mengakses link yang dibagikan guru menggunakan komputer/handphone yang tersedia di sekolah, kemudian siswa dapat mulai log in dengan mengisi nama, setelah itu game bisa dimainkan.

8. Pada tahap evaluasi pembelajaran menggunakan fitur *quiz* dengan diatur batasan waktu pengerjaan soal sesuai dengan kemampuan siswa.
9. Media *Wordwall* ini bisa dimanfaatkan oleh guru untuk pembelajaran individu, kelompok, atau mandiri di rumah.

## **E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan**

### 1. Segi Teoritis

- a. Pentingnya penelitian ini dilakukan karena hasil pengembangan media interaktif ini diharapkan mampu untuk menjadikan dasar menumbuhkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan dapat memberikan kelancaran pada proses pembelajaran dan mampu untuk meningkatkan pengetahuan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam hal pemanfaatan media.
- b. Pentingnya penelitian ini dilakukan guna menambah studi literatur yang telah dilakukan pada program studi Pendidikan Agama Islam dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber penelitian selanjutnya.

### 2. Segi Praktis

- a. Kepada Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada lembaga pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran, terutama ketika merealisasikan tugas pokok sebagai guru untuk mengajar yang lebih baik di masa sekarang dan yang akan datang,

sehingga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Kepada Siswa

Mendapatkan pengalaman belajar dengan pembelajaran baru yang menyenangkan dan siswa bisa tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Peneliti

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah serta memberikan kontribusi pemikiran peneliti dalam memperluas cara berpikir ilmiah dalam bidang IT khususnya dalam pengembangan media pembelajaran sebagai sumber belajar PAI.

## **F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan**

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Sebagian besar sekolah sudah memiliki fasilitas komputer yang memadai dan didukung oleh adanya wifi atau area hotspot.
- b. Mayoritas siswa dan guru memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan komputer dan internet.
- c. Media *Wordwall* dapat diakses dan digunakan kapan saja dan di mana saja, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun secara daring.

- d. Penggunaan media ini tidak terbatas pada mata pelajaran tertentu, tetapi dapat diterapkan untuk semua topik dan mata pelajaran.
- e. *Wordwall* berbasis game interaktif yang mampu menarik minat siswa karena bisa dimainkan langsung, ditambah dengan tampilan gambar dan animasi yang menarik.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penggunaan media *Wordwall* memerlukan koneksi internet, sehingga akses internet yang stabil menjadi syarat utama.
- b. Aplikasi ini bersifat tidak permanen sewaktu – waktu bisa berubah sesuai perkembangan dan kebijakan *development* dikarenakan aplikasi ini hanya dapat diakses melalui website saja.
- c. Fungsionalitas media ini terbatas hanya untuk latihan soal atau kuis dan tidak dirancang untuk menyampaikan atau menjelaskan materi secara langsung.
- d. Konten yang disediakan masih terbatas pada soal-soal berbentuk kalimat

## G. Penelitian Terdahulu

**Tabel 1.1** Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Sebelumnya

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ahmad Fajar Abror, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi <i>Wordwall</i> Pada Siswa Kelas 8 di SmpN 3 Tasikmadu", Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2021.	Menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> dan jenjang yang sama	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif
2.	Ivanda Rahmi Fauqannuri, "Penerapan Media Berbasis <i>Wordwall</i> Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022", Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.	Penggunaan aplikasi serta tujuan penelitian yang sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif.
3.	Isna Putri Kharismatul Khusna, "Pengaruh Penggunaan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMPN 4 Gadingrejo", Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024.	Memiliki tujuan penelitian yang sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif.
4.	Ayunda Serly, "Pengembangan Game Interaktif <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama	Penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan ( <i>Research and</i>	Materi pelajaran yang dibahas

	Islam Materi Taharah Di SMPN Purwodadi”, Universitas Islam Malang, 2022.	<i>Development</i> ) dengan model pengembangan ADDIE.	
5.	Muhammad Ifan Arief Kurniawan, “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Semester Genap di MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet Wates Kediri”, Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2024.	Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau <i>research and development (RnD)</i>	Jenjang pendidikan serta mata pelajaran yang dibahas
6.	Desvira Ramadhani, “Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> Dalam Pelajaran Aqidah Akhlak Pada Materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah Di Kelas 2 MIN 22 Aceh Besar”, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2023.	Penggunaan aplikasi dan mata pelajaran yang sama	Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). jenjang pendidikan dan materi yang dibahas

## H. Definisi Operasional

### 1. Media pembelajaran *Wordwall*

*Wordwall* adalah media atau aplikasi yang menarik yang terdapat pada browser yang dapat diakses secara gratis oleh siswa dengan menggunakan link. Aplikasi *Wordwall* juga dapat disimpulkan bahwasanya *Wordwall* merupakan web aplikasi untuk membuat

game berbasis kuis yang dapat disajikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan peserta didik.<sup>14</sup>

## 2. Akidah akhlak

Akidah adalah kepercayaan yang bersih dari kebimbangan dan keraguan dimana hati membenarkannya sehingga timbullah ketenangan jiwa sedangkan akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang berakibata timbulnya berbagai perbuatan secara spontan tanpa disertai pertimbangan.<sup>15</sup>

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Hartutik dan Rapita Aprilia, "Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi," *Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024), 1527.

<sup>15</sup> Dedi Wahyudi, M.Pd.I, *Pengantar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya*, vol. 1 (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017), 2–3.

<sup>16</sup> Tasya Nabillah And Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik," 2019, 660.