

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan dimensi keberhasilan dari sesuatu proses interaksi antara peserta didik ataupun dengan guru dalam suasana edukatif untuk menggapai tujuan pendidikan. Efektivitas pembelajaran dapat diartikan yaitu belajar yang berfungsi serta bertujuan untuk peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar kemampuan tertentu, ilmu pengetahuan dan perilaku dengan mudah, menyenangkan, serta dapat terselesaikan tujuan pendidikan sesuai harapan. Serta efektivitas pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila proses pembelajarannya meraih target yang diinginkan, baik dari segi tujuan pendidikan serta prestasi peserta didik yang optimal.⁷

Efektivitas bisa di definisikan sebagai: mengukur keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah dicapai secara konseptual, ada dua suku kata yang berbeda, yaitu efektifitas dan pembelajaran. arti dari efektifitas itu sendiri efektifitas, kemudahan penggunaan mendukung tujuan sambil belajar. Hal tersebut merupakan komunikasi dua arah yang harus dilakukan oleh

⁷ Arif Fathurrahman et al., "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork," Jurnal Manajemen Pendidikan 7, no. 2 (2019): 843–850.

guru sebagai pendidik.⁸ Menurut Bistari dalam penelitiannya mengungkapkan ada lima indikator pembelajaran yang efektif yaitu⁹

- a. Pengolaan pelaksanaan pembelajaran
- b. Proses komunikatif
- c. Respon peserta didik
- d. Aktivitas pembelajaran
- e. Hasil belajar

Keefektifan program pembelajaran menurut Surya ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :¹⁰

- a. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pengertian pendidikan dalam Bahasa Arab sering digunakan beberapa istilah yaitu, *al tarbiyah*, *al-Ta'lim* dan *al-Tadib*. *Al-Talim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau

⁸ Cahyono, Dadang Mulyana, Lili Sukarlina, Syifa Nurul Latiefah. 2023. Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (Ptmt) Pasca Pandemi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol 9, No 2 Hlm 180

⁹ Bistari Basuni Yusuf. 2018. Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian dan Keilmuan*. Vol 1, No 2, Hlm 20

¹⁰ Firdaus. (2016). Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing. *BETA: Jurnal Tadris Matematika*. Vol 9 No 1

menamkan pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan upaya untuk menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, dan berakhlakul karimah dengan mengamalkan ajaran Islam yang berasal dari Al-Qur'an dan Hadist.¹¹ Menurut Muhammad SA. Ibrahim (Bangladesh) menyatakan bahwa Pendidikan Islam adalah: *“Islamic education in true sense of the term, is a system of education which enable a man to lead his life according to the Islamic ideology, so that he may easily mould his life in accordance with tenets of Islam”*.¹² Artinya “Pendidikan Islam dalam arti yang sebenarnya adalah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan manusia menjalani kehidupannya sesuai dengan ideologi Islam, sehingga dengan mudah ia dapat membentuk kehidupannya sesuai dengan ajaran Islam.”

Sehingga Pendidikan Islam adalah sebagai usaha membina, menanamkan dan mengembangkan potensi manusia pada aspek rohaniah, dan jasmaniah sesuai dengan ajaran Islam yang harus berlangsung secara bertahap. Sebab tidak ada satupun makhluk ciptaan Allah yang secara langsung tercipta dengan sempurna tanpa melalui suatu proses.¹³ Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah SWT, yang paling sempurna bila dibandingkan dengan ciptaan Allah Swt yang lain, Allah berfirman:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَن تَقْوِيمٍ

Artinya:

¹¹ Abu Bakar Aini Qolbiyah, Amril Mansur. 2022 “Inovasi Dan Modernisasi Kurikulum Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* Vol1, no. 2

¹² Arifin, M, Ilmu Pendidikan Islam,(Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 3-4.

¹³ Arifin, H. Muzayyin. 2003. Filsafat Pendidikan Islam, Jakarta: Bumi Aksara

“*Sungguh, Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya*”(Q.S. At-Tin: 4)¹⁴

Selain manusia diciptakan dalam bentuk sebaik-baiknya, Allah juga membekali manusia berupa akal pikiran dan agama dalam menjalankan kehidupan di dunia. Agama bagi umat islam merupakan kebutuhan dalam hidup, karena agama merupakan potensi manusia yang ada sejak lahir, Allah Swt Berfirman :

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۚ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ (٣٠)

Artinya:

“*Maka, hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Islam sesuai) fitrah (dari) Allah yang telah menciptakan manusia menurut (fitrah) itu. Tidak ada perubahan pada ciptaan Allah (tersebut). Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui*” (Q.S Ar-Rum: 30)¹⁵

Oleh karena itu, fitrah ini harus dibangkitkan dan diaktifkan sejak lahir melalui Pendidikan Agama Islam sehingga manusia terus tetap dalam agama tauhid, yakni beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya yaitu kitab suci Al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan serta penggunaan pengalaman.¹⁶

¹⁴ Al-Quran 95:4

¹⁵ Al-Quran 30:30

¹⁶ Abdul Majid, Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014, Cet. ke-2), 11-12

Muhaimin berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam bermakna upaya mendidikkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dari aktivitas mendidikkan agama Islam itu bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan dan atau menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya.¹⁷

Pendidikan Agama Islam disekolah atau madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.¹⁸

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan ketiga hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam juga identik dengan aspek-aspek pengajaran agama Islam karena materi yang terkandung di dalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya.

¹⁷ Muali, C. 2016. Konstruksi Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Sebagai Upaya Pemecahan Masalah Belajar. *Jurnal Pedagogik*, 3(2), 1-11.

¹⁸ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006, Cet. ke-6), 135

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam pada dasarnya sejalan dengan ruang lingkup agama Islam yang mencakupi tiga aspek yaitu:¹⁹

- 1) Hubungan Manusia dengan Penciptanya (Allah SWT) Hubungan manusia dengan Allah SWT merupakan hubungan vertikal (garis tegak lurus) antara makhluk dengan Penciptanya atau habluminalloh. Ruang lingkup program pengajarannya mencakup segi Iman, Islam dan Ihsan. Sebagai alat untuk meresapi keyakinan dan ketundukan kepada Maha Pencipta, maka termasuk kedalam ruang lingkup ini pelajaran membaca Al-Qur'an yang sesuai dengan segala aturannya, ibadah dan keimanan.
- 2) Kedua Hubungan Manusia dengan Manusia Hubungan manusia dengan manusia merupakan hubungan horizontal (garis mendatar) antara manusia dengan manusia lainnya dalam suatu kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara menempati prioritas kedua dalam ajaran Islam. Ruang lingkup program pengajarannya, berkisar pada pengaturan hak dan kewajiban antara manusia yang satu dengan manusia yang lain dalam kehidupan pribadi maupun bermasyarakat. Dalam hal ini, bahan pelajarannya mencakup Akhlaq, Syari'ah, Mu'amalah dan Tarikh.
- 3) Ketiga hubungan manusia dengan makhluk lain atau lingkungannya Agama Islam banyak mengajarkan kepada kita tentang alam sekitar. Allah menciptakan manusia sebagai Khalifah di bumi untuk mengelola dan memanfaatkan alam

¹⁹ Farida Jaya, Perencanaan Pembelajaran, (Medan: UIN Sumatera Utara, 2019), hal. 35

yang telah dianugerahkan Allah, untuk kemaslahatan manusia sesuai dengan garis-garis yang telah ditentukan Allah (sunnatullah).

Berdasarkan pedoman khusus pengembangan silabus yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum meliputi Al Qur`an, Hadits, Akidah, Akhlak, Fiqih atau hukum Islam, serta Tarikh atau sejarah. Mata pelajaran ini pada sekolah umum dijadikan sebagai satu mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama Islam sedangkan pada sekolah berbasis agama Islam atau madrasah masing-masing aspek dipisah menjadi mata pelajaran sendiri-sendiri.²⁰ Deskripsi lingkup kajian kelima unsur tersebut yaitu:

1) Al-Qur`an dan Hadist

Menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.

2) Aqidah Akhlak

Menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan dan keimanan yang benar serta mengamalkan nilai-nilai akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.

3) Fiqih

Menekankan pada kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang baik dan benar.

4) Sejarah Kebudayaan Islam

²⁰ Depdiknas, Standar Kompetensi Mata Pelajaran PAI, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal. 5.

Menenankan pada kemampuan mengambil ibrah atau contoh/pelajaran dari peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan artinya sesuatu yang dituju, yaitu yang akan dicapai dengan suatu usaha atau kegiatan. Tujuan utama pendidikan adalah membina manusia secara intelektual, emosional, dan spiritual. Pendidikan harus menghasilkan sumber daya manusia yang unggul secara intelektual, emosional, dan spiritual.²¹

Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.

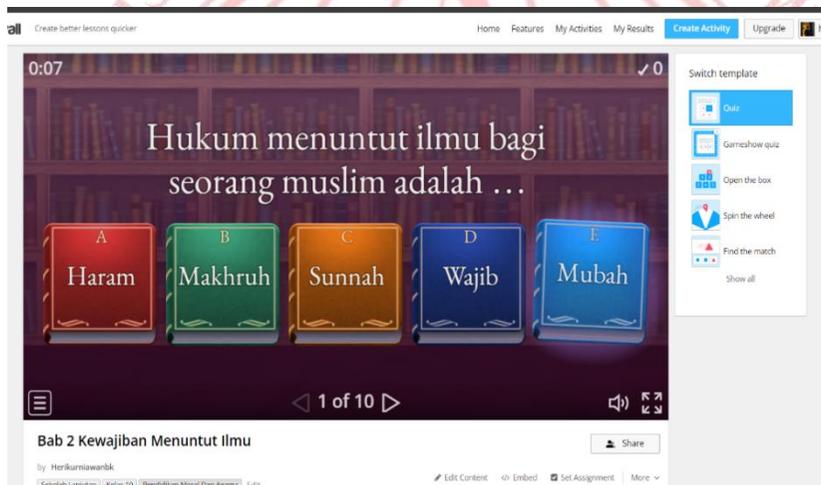
Penekanan terpenting dari ajaran agama Islam pada dasarnya adalah hubungan antar sesama manusia yang sarat dengan nilai-nilai yang berkaitan dengan moralitas sosial itu. Sejalan dengan hal ini, arah pelajaran etika di dalam al Qur'an dan secara tegas di dalam hadis Nabi mengenai diutusnya Nabi adalah untuk memperbaiki moralitas bangsa Arab waktu itu. Oleh

²¹ Tatang Hidayat and Abas Asyafah. 2019 .Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 10, No 1

karena itu, berbicara Pendidikan Agama Islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu mendapatkan kebaikan di akhirat kelak.

3. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*



Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Gambar 2.1 Media *Wordwall*

Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas.²² Pada halaman *Wordwall* telah disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna pemula akan mendapatkan

²² Ayu Andini, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur', 2022, 9.

gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* diartikan sebagai web yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan sehingga cocok untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.²³ Menurut Irham Halik *Wordwall* juga merupakan aplikasi web yang digunakan untuk membuat game berbasis tes yang menyenangkan dengan berbagai macam model permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.²⁴

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam Efektivitas game interaktif *Wordwall* yaitu dapat digunakan dimana saja serta hanya cukup login ke dalam website game interaktif tanpa harus mendownload aplikasi sehingga tidak menggunakan banyak memori.²⁵

Aplikasi *Wordwall* dapat menggunakan Smartphone tidak harus menggunakan komputer sehingga dapat mempermudah dari proses pengerjaannya. Selain itu dalam *Wordwall* ini juga menyediakan batasan waktu, dashboard yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperoleh oleh siswa. Selain itu di *Wordwall* ini guru akan bisa melihat berapa lama waktu yang dibutuhkan siswa dalam mengerjakan soal, guru juga dapat melihat dibagian mana siswa salah dalam menjawab kuis, yang mana nantinya bisa dijadikan guru sebagai tolak ukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum

²³ Ahmad Zaki, Moh. Sutomo, and Andi Suhardi, "Efektivitas Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Daya Tangkap Siswa Dalam Memahami Materi," PESAT Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama 7, no. 3 (July 2021): hlm. 116.

²⁴ Irham Halik, *Membuat Aplikasi Games Edukatif Dengan Wordwall* (Jakarta, 2020).

²⁵ Ihfanti Fidya and Eva Oktaviana, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif," n.d., hlm. 222

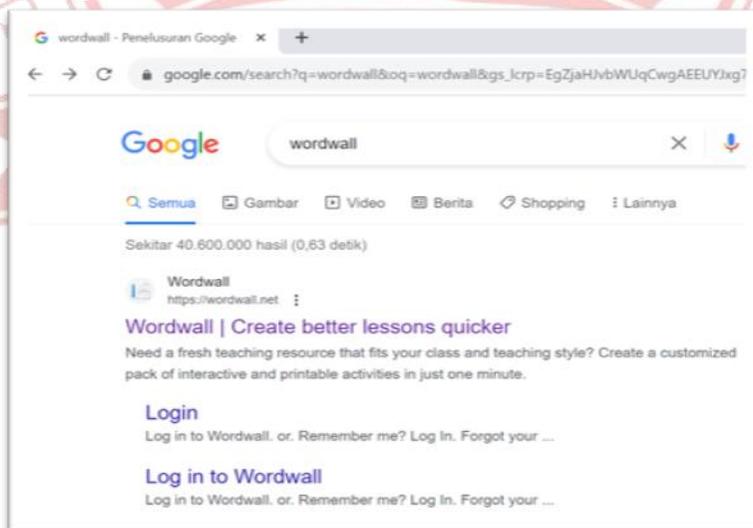
dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan juga guru dapat melihat pula dibagian mana siswa belum faham tentang pembelajaran yang dijelaskan.

Untuk membuat kuis di *Wordwall* pengguna harus masuk ke website <http://Wordwall.net>. Siswa dapat mengakses kuis dengan menggunakan link yang dikirim guru serta dapat mengerjakannya di smartphone maupun laptop. Setelah mengklik link siswa diminta memasukan nama dan permainan akan segera muncul dilayar *smartphone* atau laptop siswa. Setelah kuis dimulai, siswa akan mendapatkan poin berdasarkan jawaban siswa.

b. Langkah-Langkah Menggunakan *Wordwall*

Adapun langkah-langkah atau cara dalam penggunaan *Wordwall* sebagai berikut:

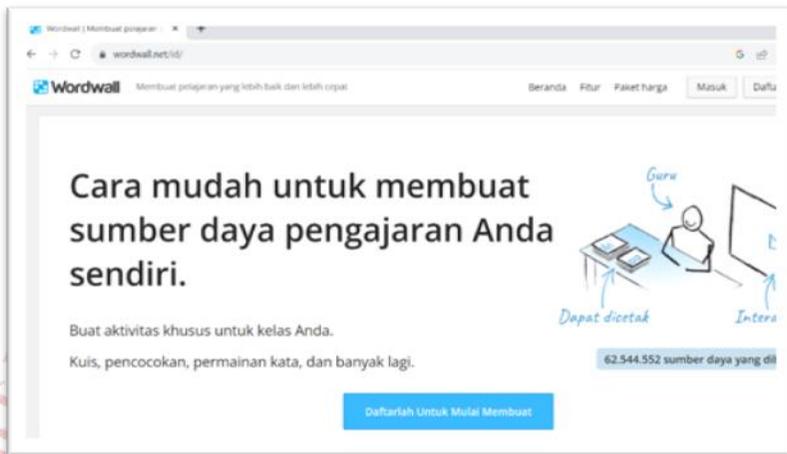
1. Membuka link *Wordwall* dengan mengetik kata kunci “*Wordwall*” di pencarian google, kemudian pilih bagian pertama.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2.2 Membuka Wordwall di Google

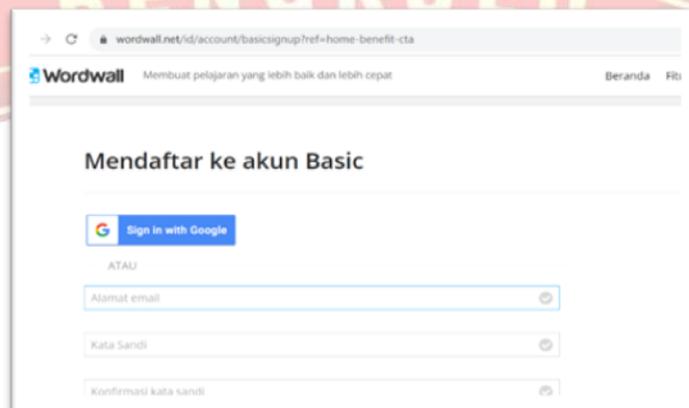
2. Kemudian merupakan tampilan login *Wordwall*. Silahkan klik “daftarlah untuk mulai membuat” terlebih dahulu.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2.3 Tampilan Login Wordwall

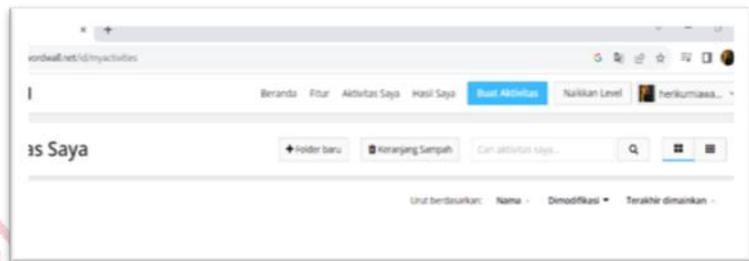
3. Pada halaman ini kita diminta untuk melakukan pendaftaran. Pendaftaran di *Wordwall* bisa dilakukan melalui email atau akun google yang terhubung di perangkat laptop/Smartphone



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2.4 Tampilan Membuat Akun

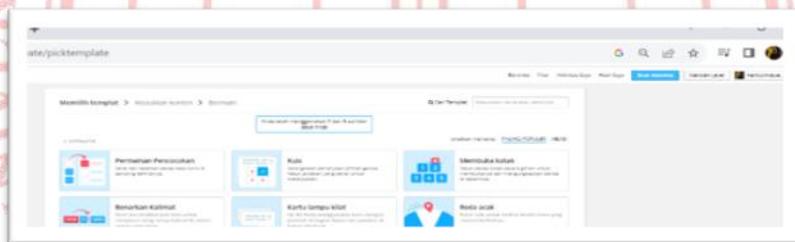
4. Pilih bagian “buat aktifitas”



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2.5 Tampilan Halaman Wordwall

5. Media Wordwall sudah siap digunakan

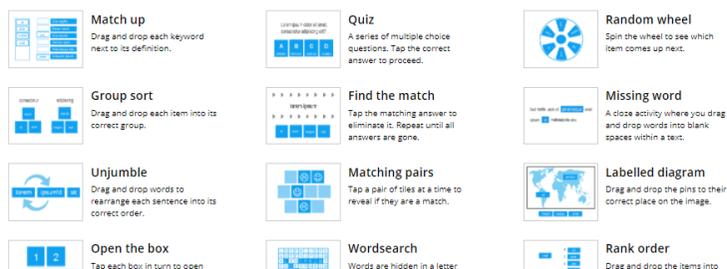


Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2.6 Jenis-jenis Wordwall

c. Jenis-Jenis Wordwall

Wordwall memiliki beberapa jenis yang dapat kita terapkan dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa jenis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini:



Gambar 2.7 Jenis Permainan Dalam *Wordwall*

Dilihat dari gambar 2.7 berikut penjelasan dari masing-masing jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada *Wordwall*.

- 1) *Match Up*, siswa diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci disamping definisinya.
- 2) *Quiz*, siswa diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal erikutnya.
- 3) *Random Wheel*, siswa diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar. yang akan memunculkan gambar. Kemudian siswa mendeskripsikan gambar atau jawaban atas pertanyaan telah dipilih dari roda yang diputar tadi.
- 4) *Missing word*, siswa diminta untuk mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom yang kosong.
- 5) *Group Sort*, permainan ini meminta siswa untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar 12
- 6) *Matching Pairs*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul digambar dengan cara mengetuk jawaban yang benar kemudian dibuang secara berulang-ulang agar semua jawaban hilang.
- 7) *Unjumble*, cara siswa diminta untuk memilih meminta siswa menyortir kalimat yang mendalangi kotak-kotak kata atau

ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.

- 8) *Random Cards*, siswa diminta untuk memperhatikan permainan ini meminta siswa untuk memperhatikan jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan.
- 9) *Find the Match*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan cara mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.
- 10) *Open the Box*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah.
- 11) *Anagram*, siswa diminta untuk menyeret huruf ke posisi yang benar sehingga merangkai kata yang benar.
- 12) *Labelled Diagram*, siswa diminta untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.
- 13) *Gameshow Quiz*, siswa diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan.
- 14) *Wach-a-mole*, siswa diminta menjawab pertanyaan dengan cara memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan.

- 15) *True or False*, siswa diminta untuk menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya benar atau salah.
- 16) *Ballon Pop*, siswa diminta untuk meletuskan balon ke masing-masing kata kunci yang cocok dengan definisinya.
- 17) *Maze Chase*, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengelak labirin kemudian, langsung menuju zona jawaban yang benar sambil menjauh dari musuh.
- 18) *Airplane*, siswa diminta untuk mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang benar dan menghindari jawaban yang salah
- d. Kelebihan *Wordwall*

Media pembelajaran memiliki kelemahan dan juga kelebihan. Adapun kelemahan dari aplikasi *Wordwall* yaitu ada banyak model dari aplikasi *Wordwall* yang dapat membuat pengguna aplikasi ini kebingungan dan untuk menghindari kebingungan pembuat harus kreatif dan berperan aktif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sendiri serta dari segi teknis, aplikasi ini perlu di akses secara online sehingga membutuhkan koneksi internet.

Menurut Maghfiroh beberapa kelebihan dari media pembelajaran *Wordwall* antara lain sebagai berikut:²⁶

- 1) Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa template.
- 2) Game ini dapat dikirimkan secara langsung melalui *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun aplikasi lainnya.

²⁶ Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1)

- 3) *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya.
- 4) Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.
- 5) *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.
- 6) *Wordwall* cocok digunakan untuk mengavaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada siswa.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah sesuatu pencapaian sesuatu dari aktifitas atau sesuatu kegiatan. Sedangkan menurut sardiman dalam Burhanudin, belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang lebih baik sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungan.²⁷

Hasil belajar merupakan pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah menerima pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁸ Menurut Nawawi dalam Susanto hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang didapatkan seorang

²⁷ Supiono Burhanuddin, Syafaruddin, Guru Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019).

²⁸ Homroul Fauhah and Brillian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) 9, no. 2 (August 18, 2020): hlm. 326

siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah. Hasil tersebut dapat dinyatakan dalam skor yang diperoleh.

b. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Aspek-aspek hasil belajar diperlukan untuk menilai hasil belajar siswa secara menyeluruh. ²⁹Ada 3 aspek belajar berdasarkan teori Bloom antara lain sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berasal dari kata cognition yang artinya mengetahui. Dalam arti yang luas cognition ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia kognitif berhubungan dengan kognisi atau berdasarkan pada pengetahuan faktual yang empiris

Sudaryono mengemukakan bahwa semua kegiatan yang dilakukan dalam otak termasuk dalam ranah kognitif. Tes hasil belajar ranah kognitif dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam berbagai bentuk tes, seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, maupun dengan uraian singkat. Sebelum dilakukan penilaian hasil belajar, perangkat penilaian harus disusun dengan baik. Sebelum perumusan butir soal diperlukan adanya tujuan pembelajaran yang berupa tingkah laku yang dapat dilakukan oleh peserta didik dan dapat diukur dengan menggunakan kata kerja operasional. Bloom mengelompokkan tujuan pembelajaran dalam tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif dimana ranah ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang difokuskan pada kemampuan otak dalam

²⁹ Akib, M. (2013). Sasaran Atau Obyek Evaluasi Pendidikan dan Penilaian Berbasis Sekolah. Jurnal Al-Hikmah, hlm 3

berpikir; (2) ranah afektif yang berkaitan dengan rasa hati, emosi, pemahaman nilai dan sikap nurani; (3) ranah psikomotor yang dititik beratkan pada ketrampilan motorik peserta didik.

2) Ranah Afektif

Ranah Afektif adalah cara yang khas dalam merasakan atau mengungkapkan emosi, dan mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap emosi, atau nilai atau berhubungan dengan emosi seperti perasaan nila, apresiasi, motivasi dan sikap. Terdapat 5 kategori afektif antara lain sebagai berikut:

a) Penerimaan (*Receiving*)

Penerimaan adalah kesediaan untuk meyakini adanya suatu fenomena di lingkungannya.

b) Tanggapan (*Responding*)

Tanggapan adalah memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya.

c) Penghargaan (*Valuing*)

Penghargaan adalah kegiatan yang berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku.

d) Pengorganisasian (*Organization*)

Pengorganisasian adalah kegiatan yang berkaitan dengan memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik, dan membentuk suatu sistem nilai konsisten.

e) Karakteristik berdasarkan nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*)

Karakteristik berdasarkan nilai-nilai berhubungan dengan sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga akan menjadi karakteristik gaya hidupnya.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika di praktikkan hal ini dapat di ukur berdasarkan jarak, kecepatan, ketepatan, teknik dan cara pelaksanaan³⁰. Terdapat 7 kategorik aspek psikomotorik antara lain:

a) Peniruan

Kategori yang bisa mengartikan rangsangan atau sensor menjadi suatu gerakan motorik. Dimana anak bisa melihat dan mengamati gerakan tersebut kemudian melakukan respon terhadap gerakan yang di lihat kemudian di tiru, bentuk peniruan pada bagian in belum sempurna.

b) Kesiapan

Kategori ini di lihat dari kesiapan anak untuk bergerak meliputi aspek mental, fisik, dan emosional. Tingkat ini anak sudah melakukan suatu hal menurut petunjuk yang dberikan dan tidak hanya ditiru.

c) Latihan

Kategori ini merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran kompleks yang meliputi imitasi juga proses

³⁰ Lucia Hermin Winingsih, Erni Hariyanti, & Lisna Sulinar Sari. (2020). Penguatan Ranah Psikomotorik Bagi Siswa Sekolah Dasar (Cetakan pertama). Jakarta

gerakan percobaan. Keberhasilan dalam penampilan di capai melalui latihan yang terus menerus.

d) Mekanisme

Kategori ini merupakan tahap menengah dalam mempelajari dan memahami suatu kemampuan yang kompleks. Pada tahap ini respon yang yang di pelajari sudah menjadi kebiasaan dan gerakan sudah bisa dilakukan dengan keyakinan serta ketepatan tertentu.

e) Respon tampak kompleks

Kategori ini merupakan tahap gerakan motorik yang terampil yang melibatkan pola gerakan kompleks. Kecakapan gerakan dindikasikan dari penampilan yang akurat dan terkoordinasi tinggi tetapi dengan tenaga yang minimal.

f) Adaptasi

Kategori ini merupakan tahap penguasaan motorik yang sudah memasuki bagian dimana anak dapat memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya hingga dapat berkembang dalam berbagai situasi berbeda.

g) Penciptaan

Kategori ini merupakan tahap menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan yang baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan situasi. Proses ini menghasilkan gerakan baru dengan menekankan pada kreativitas anak serta kemampuan yang telah berkembang pesat

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yakni:

1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari siswa, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah:

- a) Faktor Jasmaniah
- b) Faktor Psikologis,
- c) Faktor Kelelahan

2) Faktor Eksternal, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah:

a) Faktor Keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan Masyarakat

d. Macam-macam Hasil Belajar

Sama halnya dengan indikator hasil belajar, Bloom membagi macam-macam hasil belajar berdasarkan tiga ranah yaitu kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan intelektual, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan.

Menurut Gegne hasil belajar dapat dibagi menjadi lima kelompok, yaitu:

- 1) Pengetahuan kegiatan kognitif, yaitu kemampuan belajar dan berfikir.
- 2) Sikap, yaitu sikap tertentu dari seseorang terhadap suatu objek.
- 3) Kemahiran Intelektual, yaitu kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan lingkungannya dan dengan dirinya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan seseorang yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak gerik jasmani.
- 5) Informasi verbal, yaitu tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian terdahulu Fanny Mestyana Putri Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah Jakarta 2020 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan”. Dalam penelitian ini membahas penggunaan media *Wordwall* pada proses pembelajaran, persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *Wordwall*, dan perbedaan dengan penelitian ini yaitu Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan sedangkan penelitian saya yaitu

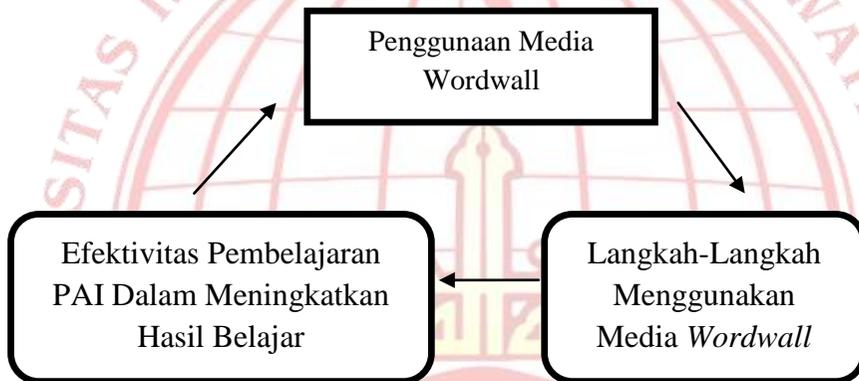
hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas X Smk 2 Kota Bengkulu.

2. Penelitian terdahulu Iftita Maulida Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga 2021, yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Wordwall Dengan Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Materi Sistem Eksresi Mts. K.R.M. Marzuki Cepogo Tahun Pelajaran 2020/2021”. Dalam penelitian ini membahas penggunaan media *Wordwall* dan penerapan model Pembelajaran *Discovery Learning* pada proses pembelajaran. persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *Wordwall*, dan perbedaan dengan penelitian ini yaitu Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Materi Sistem Eksresi Mts. K.R.M. Marzuki Cepogo sedangkan penelitian saya yaitu hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas X Smk 2 Kota Bengkulu.
3. Penelitian terdahulu Siti A’isyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Banjarmasin Universitas Islam Negeri Antasari 2019. Yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Iii Mis Nurul Huda Mantuil Banjarmasin”. Dalam penelitian ini Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* pada proses pembelajaran. persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *Wordwall*, dan perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada materi yang digunakan, penelitian ini

menggunakan materi Bahasa Arab sedangkan penelitian yang saya gunakan yaitu Pendidikan Agama Islam.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang memuat alur seluruh permasalahan yang akan diceritakan di dalam penelitian yang dibuat. Adapun berikut kerangka berpikir dari penelitian yang saya teliti yaitu:



Gambar 2.8 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir yang ditampilkan diatas, maka dapat dipahami bahwa dalam penggunaan media Wordwall dengan disertai langkah-langkah penggunaan yang benar dan baik, maka akan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.