

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat dalam teknologi dapat mengarah pada pembentukan lingkungan yang kompetitif. Kondisi kompetitif ini dapat dimanfaatkan melalui alat pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*). Gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik pada pelajaran, dan mendorong peserta didik untuk menjadi lebih ambisius dan lebih bergairah dalam belajar, dengan gamifikasi mereka dapat melihat status pencapaian mereka dan meningkatkan diri mereka.¹

Berdasarkan survei awal di SMAN 7 Seluma, proses evaluasi pembelajaran masih monoton. Pada pembelajaran PAI guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga siswa merasa bosan pada saat belajar, bahkan siswa banyak yang terlihat tidak berkonsentrasi bahkan mengantuk. Selain itu, guru PAI di SMAN 7 Seluma ini juga masih belum tahu dengan adanya alat-alat teknologi berbentuk *game* yang bisa digunakan dalam belajar. Evaluasi pembelajaran yang digunakan juga melalui pengerjaan LKS, essay, resume dan lain sebagainya. Jadi menurut penulis, evaluasi pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran.²

Dari hasil survei tersebut, penulis bermaksud menawarkan alat pembelajaran untuk mengukur atau mengevaluasi hasil pembelajaran siswa dengan bantuan teknologi. Karena di era sekarang ini cenderung banyak yang menyukai *game*, untuk itu penulis tertarik untuk menawarkan sebuah alat evaluasi pembelajaran berupa aplikasi yang akan membantu dalam

¹ Mohammad Fikriansyah, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran*, (Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran, 2020), hal. 1-2

² Roli Minarti, observasi awal di SMAN 7 Seluma pada 7 Maret 2023

mengevaluasi hasil belajar siswa di SMAN 7 Seluma terutama pada pembelajaran PAI yaitu *wordwall*. Penerapan *wordwall* ini yang akan dilakukan secara kerja sama yaitu kolaborasi antara guru PAI dan penulis dengan sama-sama membuat alatnya dan meminta izin untuk membantu menerapkan *wordwall* tersebut pada kelas yang akan diteliti.³

Aplikasi *wordwall* merupakan alat atau media interaktif evaluasi pembelajaran berbentuk *games* yang digunakan untuk memotivasi peserta didik terhadap materi yang diberikan, dan dapat mengembangkan daya berpikir serta daya saing siswa dalam memahami materi. Aplikasi *wordwall* dikembangkan oleh *Visual Education Ltd*, sebuah perusahaan inggris. Aplikasi ini tidak berbayar untuk lima pilihan template. Hal yang paling menarik dari aplikasi *wordwall* ini banyak fitur-fitur *game* dan dapat dimainkan secara *Offline* melalui alat cetak yang disediakan.⁴ Pemanfaatan alat evaluasi pembelajaran ini dapat menciptakan hal baru, sehingga pembelajaran di kelas tidak membosankan dan tidak monoton atau statis. Menurut Tsarrotin Nafiah bahwa *wordwall* merupakan website yang cocok digunakan untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.⁵ Adanya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran yang digunakan sehingga memotivasi peserta didik dalam belajar.

Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi pembelajaran seperti kuis, mencocokkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan lain sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna

³ Hasil Observasi Awal di SMAN 7 Seluma

⁴ Syahrizal Dwi Putra,dkk., “Pemanfaatan Apilaksasi Gamifikasi Wordwall di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring”, dalam *Jurnal Terang*, Volume 4 Nomor 1, 2021, h. 84.

⁵ Tsarrotin Nafiah, *Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021*, (Ponorogo: IAIN Ponorogo,2021), Skripsi, h. 34.

dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai tugas.

Dalam aplikasi perolehan skor setiap peserta didik ditentukan oleh kecepatan dan ketepatan mereka dalam menjawab kuis. Semakin cepat dalam menjawab kuis, maka semakin tinggi skor yang didapatkan. Selain itu, guru dapat menentukan batasan waktu maksimal untuk menjawab setiap butir kuisnya. Guru juga dapat mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan peserta didik sehingga hasil tersebut dapat diolah dan dianalisis dengan mudah.⁶

Dalam penelitian yang akan dilakukan penulis, *wordwall* yang di gunakan yaitu *games whack-a-mole* (memukul tikus mondok) dan *gameshow quiz*. *Games whack-a-mole* adalah *game* dengan tampilan tikus mondok. Tikus mondok akan muncul satu persatu, lalu pukul tikus mondok yang benar saja untuk menang. Pengaplikasiannya melalui link yang diberikan untuk masuk dalam *game*, lalu klik start untuk memainkan *game* tersebut. Fungsi dari *game* ini untuk melatih konsentrasi siswa dalam memahami pelajaran.

Gameshow quiz ialah kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, jumlah nyawa, dan babak bonus. Caranya dengan membagikan link kepada peserta didik. Untuk waktu mengerjakan dilakukan atas dasar kesepakatan dengan peserta didik. *Game* ini bertujuan untuk melatih konsentrasi dan menarik minat siswa dalam memahami pelajaran.

Penulis berasumsi bahwa dengan penggunaan *wordwall* pada mata pelajaran PAI di kelas X SMAN 7 Seluma hasil belajar peserta didik meningkat dari sebelumnya yang masih rendah dan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pelajaran yang disampaikan guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar kelas X SMAN 7 Seluma sebagai berikut:

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI pada tanggal 7 Maret 2023 data nilai siswa pada materi berpakaian secara islami, di SMAN 7 Seluma terdapat dua kelas yang dijadikan sample yaitu X.3

⁶ Mohammad Fikriansyah, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran*, (Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran, 2020), hal. 3

yang berjumlah 26 siswa yang mana ada 16 siswa mendapat nilai dibawah KKM, 8 siswa di atas KKM, dan 2 siswa mendapat nilai standar KKM. Selain itu untuk kelas X.4 yang terdiri dari 27 siswa terdapat 15 siswa mendapat nilai dibawah KKM serta 12 siswa mendapat nilai diatas KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 60% siswa kelas X di SMAN 7 Seluma mendapat nilai dibawah (standar KKM).⁷

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi dan Zulfa yang berasal dari STKIP PGRI Sumatera Barat dengan judul “Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG”, dengan hasil Uji reliabilitas penelitian tergolong tinggi nilai Cronbach alpha 0,714 dan 0,724. Sehingga, penelitian yang dilakukan Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi dan Zulfa terhadap aplikasi *wordwall* sangat membantu siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Mohammad Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati yang berasal dari Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah 07 Paciran dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran”, dengan Hasil analisis menggunakan rumus persamaan Korelasi Product Moment r hitung lebih besar dari r_{tabel} (0,284,0,955.0,478), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Interpretasi penilaian didapatkan 0,955 yaitu antara 0,80-1.000, sehingga dapat dikategorikan kuat. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pengaruh *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Pacitan sangat berpengaruh.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Penerapan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Pokok Berpakaian Secara Islami Di Kelas X SMAN 7 Seluma**”.

B. Rumusan Masalah

⁷ Hasil Observasi Awal di SMAN 7 Seluma

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X sebelum diterapkannya *wordwall*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X sesudah diterapkannya *wordwall*??

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X sebelum diterapkannya *wordwall*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X sesudah diterapkannya *wordwall*.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian di SMAN 7 Seluma diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk :

- a. Bagi Sekolah

Sebagai informasi tentang alat evaluasi pembelajaran berupa game edukasi yang akan menyenangkan bagi siswa dalam aktivitas pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Diharapkan adanya hasil penelitian bisa menjadi masukan yang berharga bagi guru dan upaya sosialisasi untuk dapat membangun aktivitas pembelajaran yang akan menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Bagi Siswa

Untuk memotivasi siswa dalam belajar agar minat belajar bertambah dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa.