

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses kegiatan yang sangat penting dilakukan di sekolah, khususnya di dalam kelas yang didalamnya terdapat komponen-komponen berpengaruh terhadap pembelajaran. Pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang dilakukan di dalam kelas.

Trianto dalam Pane & Dapong menjelaskan bahwa pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk suatu interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Sehingga pada hakikatnya, pembelajaran adalah usaha sadar diri seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya bertujuan untuk mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.⁸

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran dikatakan sebagai proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan Hamalik dalam Fakhrurrazi menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi (siswa dan guru, fasilitas (ruang kelas, visual, audio, material (papan tulis, buku, spidol, dan alat belajar) dan dalam proses saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru atau pendidik dalam merangsang, mengarahkan, membimbing dan mendorong serta mengorganisir dalam proses belajar peserta didik sehingga memiliki pengetahuan dan kebudayaan dengan mampu mengembangkan pengetahuan

⁸ Apridana, Pane, & M. Darwis Dasapong “*Belajar dan Pembelajaran*”, dalam Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Volume 2 Nomor 2 Tahun 2017, h. 333-342.

⁹ Hamalik Oemar, “*Proses Belajar Mengajar*”. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 32.

yang sesuai dengan tujuan kegiatan pendidikan.¹⁰

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung di dalam kelas dan sebagai suatu seperangkat tindakan guru atau pendidik kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat kegiatan membimbing, merangsang, mengarahkan, mendorong dan mengorganisasikan.

B. Media Pembelajaran

Media merupakan istilah jamak dari “medium”, yang berarti mediator atau pengantar. Media dapat digunakan dalam bidang pengajaran dan pendidikan. Elizabeth Ellsworth, mengemukakan “*The power of the media thus lies not only in their encodings of meanings and representations of reality, but also in their abilities to “move events” and create “even potentials” in new space and unanticipated contexts*”.¹¹ Dalam proses belajar-mengajar, media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan pelajaran, ketidakjelasan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. media dapat mewakili apa yang kurang mampu pengajar atau guru ucapkan melalui kata-kata dan kalimat tertentu.

Media menjadi bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide dan gagasan sehingga gagasan, ide atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan isi materi pelajaran, yang terdiri antara lain perekam suara, video, kaset, kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai) gambar, foto, televisi, grafik dan komputer.¹²

Media pembelajaran terbagi menjadi empat kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual dan multimedia. Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Media audio dapat menerima pesan

¹⁰ Halid Hanafi, dkk., “*Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*”. (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019), h. 60.

¹¹ Elizabeth Ellsworth, *Places of Learning Media Architecture Pedagogy*, (New York: Routledge, 2005), h. 126.

¹² Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h 3-4.

verbal dan nonverbal. Jenis-jenis media audio adalah program radio dan program media rekam (*Software*), yang disalurkan melalui *hardware* seperti radio dan alat-alat perekam. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Jenis-jenis media ini adalah media cetak-verba, media cetak-grafis, dan media yang memuat pesan-pesan verba. Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Multimedia adalah media yang melibatkan seluruh indera dalam proses pembelajaran.

Menurut Bretz ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio visual semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio, 8) media cetak.¹³

Cahyo mengatakan bahwa media pembelajaran dapat juga menggunakan *game*, ada beberapa jenis penggolongan yang berbeda-beda/dalam *game* pembelajaran, maka jenis-jenis *genre* dapat digolongkan sebagai berikut.

1. *Action Game* yaitu suatu jenis *game* yang menekankan kepada tantangan fisik, seperti koordinasi tangan, mata dan reaksi waktu. Contoh *game* fighting dan *game* shooting.
2. *Adventure Game* salah satu jenis *game* menggunakan tokoh utama dalam cerita atraktif yang didukung oleh penjelajahan dan teka-teki.
3. *Puzzle Game* adalah jenis *game* yang menekankan pada pemecahan teka-teki. Jenis teka-teki yang dapat memecahkan logika, strategi, pengenalan pola dan penyelesaian kata.

¹³ Arief S. Sadirman, dkk, "*Media Pendidikan*", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 20.

4. *RPG (Role Play Game)* yaitu game bermain peran dapat memiliki penekanan tokoh atau peran perwakilan pemain di dalam permainan.¹⁴

Untuk mencapai tujuan pembelajaran kriteria pemilihan medianya yaitu sesuai dengan tujuan, kesesuaian dengan materi pembelajaran, sesuai dengan karakteristik pelajaran atau siswa, sesuai dengan teori, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan perasaan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima nya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹⁵ Jadi, kesimpulannya bahwa media pembelajaran yaitu sebagai suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi kepada siswa yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efisien dan kondusif serta pencapaian pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya.

C. Game *Wordwall*

1. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi menarik yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun dan di browser manapun dengan gratis. Chil dalam Margaret, dkk., mengemukakan “*Wordwall.net is an edutainment website where multiple game choices, played interactively or individually, can be created. Teachers either create their own games out of ready-made templates and add up content (words and images) in the games or they make use of games created by other teachers*”.¹⁶ *Wordwall* merupakan game edukasi yang bertujuan untuk mempermudah guru agar dapat membuat media

¹⁴ Rianto, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur Di Kelas CI Sekolah Menengah Atas”, dalam Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, Vol.2 No. 2, 2020, h. 624.

¹⁵ Fanny Mestyana Putri, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan”. (Jakarta:UIN Syarif Hidayatullah, 2021),Skripsi, h. 13.

¹⁶ Margaret, Bueno, dkk. “*Ausability Study On Google Site and Wordwall.Net: Online Instructional Toll for Learning Basic Integration Amid Pandemic*”, Jurnal Global Business and Social Entrepreneurship Vol. 7 No. 23, 2022, h. 64.

pembelajaran online berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. *Website wordwall* ini cocok digunakan untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah.¹⁷ Selain itu dengan penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran di kelas pun menjadi lebih menarik perhatian siswa dalam belajar.

Halaman *wordwall* menyediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang sudah menggunakan *wordwall* sebelumnya sehingga pengguna baru khususnya mendapatkan gambaran untuk berkreasi. Aplikasi *wordwall* dapat diartikan sebagai media game berbasis kuis yang menyenangkan. Aplikasi *wordwall* sangat mudah diakses karena link *wordwall* dapat langsung dibagikan ke media pembelajaran online lainnya seperti google classroom, whatsapp, email dan lain sebagainya. Jenis-jenis permainan yang terdapat di *wordwall* yaitu permainan klasik *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki), *Find the Match* (Mencari padanan), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the box*, *Word Search* (Cari kata), *Balloon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*, *Random Wheel* (Roda acak).¹⁸

2. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

Kelebihan pada website game *wordwall* dalam pembelajaran yaitu dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, dengan berbagai kreasi dapat menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar sehingga *web wordwall* ini dapat digunakan semua peserta didik dari kelas rendah sampai tinggi. Model penugasan dapat diterapkan di *Software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat

¹⁷ 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.

¹⁸ Prima, mutia Sari dan Husnin Nahry Yarza, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Guru-Guru SDIT AL-KAHFF", dalam jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Volume 4 Nomor 2 Tahun 2021, h. 196.

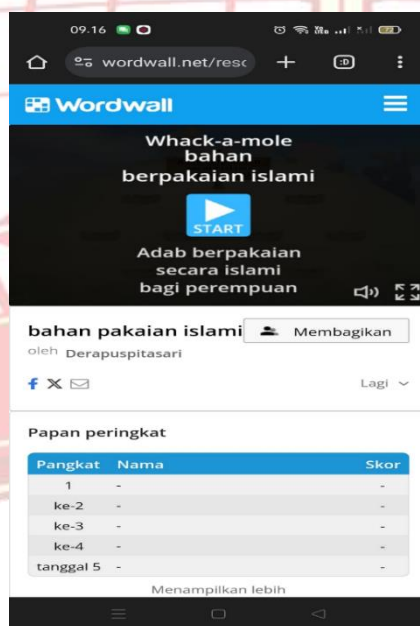
ponsel pintar sendiri di rumah. Kelebihan aplikasi *wordwall* yang sangat terlihat yaitu aplikasi ini mempunyai banyak template yang dapat diubah secara mudah oleh pengajar atau guru dan permainan yang sudah dirancang oleh pengajar atau guru dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala oleh jaringan.¹⁹

Kekurangan website *game wordwall*, dalam penggunaannya tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, *font sizenya* tidak bisa diubah dan ukuran tulisan besar atau kecilnya tidak bisa diubah oleh pengguna.²⁰

3. Langkah-Langkah Mengakses Penggunaan Aplikasi *Wordwall*

Langkah-langkah dalam mengakses aplikasi *wordwall*.

- 1) Langkah pemakaian yang dilakukan oleh siswa dan siswi di sekolah dalam menggunakan *wordwall*. Kirimkan Link yang sudah diberikan oleh guru.
- 2) Selanjutnya, buka link tersebut, lalu klik Start.

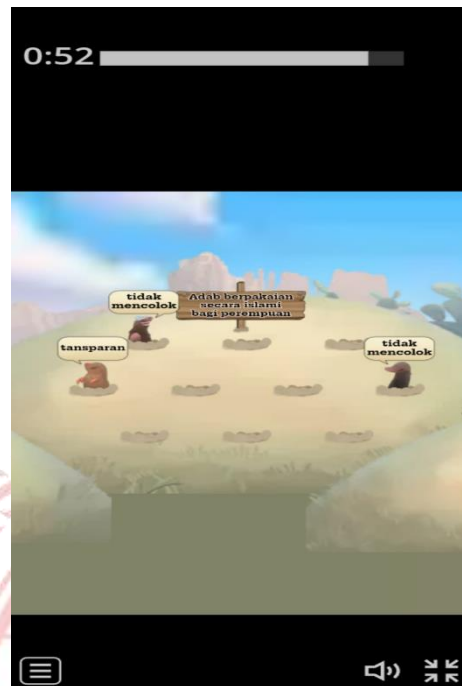


Gambar 2.1 : *Wordwall*

¹⁹ Prima, mutia Sari dan Husnin Nahry Yarza, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Guru-Guru SDIT AL-KAHFF", dalam jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Volume 4 Nomor 2 Tahun 2021, h. 196.

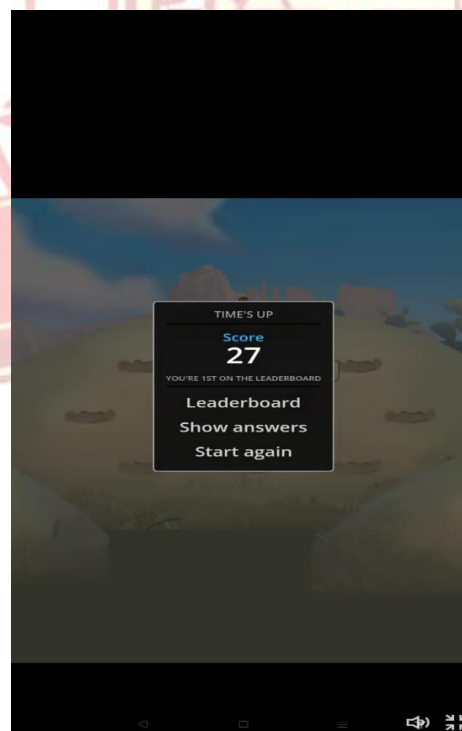
²⁰Fanny Mestyana Putri, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*, (Jakarta:UIN Syarif Hidayatullah, 2021),Skripsi, h. 22.

- 3) Langkah berikutnya, mulai melakukan games pembelajaran *wordwall*.



Gambar 2.2 : game *whack-a-mole*

- 4) Setelah menyelesaikan games, lihat skor dan klik *Leaderboard*.



Gambar 2.3 : Skor game *whack-a-mole*

- 5) Setelah klik *Leaderboard*, isi menggunakan nama siswa-siswi.



Gambar 2.4 : *Leaderboard game whack-a-mole*

- 6) Langkah selanjutnya, klik enter dan lihat skor ranking.



Gambar 2.5 : Skor ranking game *whack-a-mole*

- 7) Sebagai guru, cara melihat rekapan score dan timenya dalam mengerjakan *wordwall*, dengan langkah berikut, klik *website wordwall*, berikutnya, klik di *My result*. setelah itu, terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai serta score waktu dalam mengerjakannya.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.²¹

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah mereka yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.²²

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.²³

Lebih luas lagi Subrata mendefenisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”.²⁴ Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

²¹ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121.

²² Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.

²³ Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 5.

²⁴ Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 1995), h. 249.

Untuk lebih memperjelas Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar:

- a) Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
- b) Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
- c) Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
- d) Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
- e) Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.
- f) Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tekhnik dan sebagainya.²⁵

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.²⁶ Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa

²⁵ Lihat penjelasan ini lebih lanjut dalam: Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 39-40.

²⁶ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30

setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau *symbol*.²⁷

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini:

- a) Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- b) Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- c) Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.²⁸

²⁷ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), Hlm 200

²⁸ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009). Hlm 201.

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan / hafalan / ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).²⁹

2. Ranah afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxsonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.³⁰

3. Ranah psikomotorik

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai

²⁹ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press, Tahun 2010. Hlm 3

³⁰ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press, Tahun 2010. Hlm 5

pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.³¹

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:³²

- a) Faktor internal terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah
 - 2) Faktor psikologis
- b) Faktor eksternal terdiri dari:
 - 1) Faktor keluarga
 - 2) Faktor sekolah
 - 3) Faktor masyarakat

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:³³

1. Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:
 - a. Aspek fisiologis
 - b. Aspek psikologis
2. Faktor eksternal meliputi:

³¹ Mulyadi, "Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah", UIN-Maliki Press, Tahun 2010. Hlm 9

³² Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya" (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 3.

³³ Muhibbin Syah, "Psikologi Belajar" (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 132.

- a. Faktor lingkungan sosial
- b. Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.³⁴

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.³⁵

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- 1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.³⁶

³⁴ Muhibbin Syah, *"Psikologi Belajar"* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 144.

³⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *"Media Pengajaran"* (Bandung: Sinar Baru, 2001), h. 39.

³⁶ Chalijah Hasan, *"Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan"* (Surabaya: Al-Ikhlash, 1994), h. 94.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.³⁷

1) Faktor internal siswa

- a. Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b. Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor-faktor eksternal siswa

a. Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b. Faktor Instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak factor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

E. Berbusana dalam Pandangan Islam

1. Pengertian Busana Muslim

Busana muslim adalah busana atau pakaian yang seharusnya dikenakan oleh umat Islam, baik itu wanita (muslimah) ataupun laki-laki (muslim) dalam setiap aktivitas sehari-hari, baik kegiatan resmi maupun santai, seperti rekreasi, jalan sehat, aktivitas sehari-hari. Artinya bahwa

³⁷ M. Alisuf Sabri, *"Psikologi Pendidikan"* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2010), h. 59-60.

selama ini ada anggapan bahwa busana muslim hanya dipakai ketika menghadiri majelis taklim, majelis zikir, hari besar keagamaan, seperti Idulfitri, Iduladha, memperingati hari-hari besar Islam atau ketika pergi ke masjid atau mushala.

Adapun syarat busana atau berpakaian muslim adalah sebagai berikut.

a. Menutupi aurat

Aurat secara makna adalah bagian tubuh yang haram dilihat, karena itu harus ditutupi. Menurut Islam, aurat bagi wanita adalah seluruh tubuh kecuali wajah dan telapak tangan berdasar pada firman Allah Q.S. al-Ahzab/33:59 yang berbunyi³⁸:

بَيِّنَنَّ جَلَا مِنْ عَلَيْهِنَّ يُدْنِينَ الْمُؤْمِنِينَ وَنِسَاءً وَبَنَاتِكَ جِئِكَ لِأَزْوَاجِنَ النَّبِيِّ يَا أَيُّهَا

Artinya: “Wahai Nabi! Katakanlah kepada istri-istrimu, anak-anak perempuanmu dan istri-istri orang mukmin, “Hendaklah mereka menutupkan jilbabnya ke seluruh tubuh mereka.”

Kata “mengulurkan” dalam ayat ini, ditafsirkan dengan menutupi seluruh tubuh. Jilbab dapat diartikan sebagai selendang yang menutupi kepala sampai leher dan dada. Sementara, ulama yang berpendapat bahwa wanita tidak wajib menutup wajah serta telapak tangannya berdasar pada Q.S. an-Nur/24: 31³⁹

مِنْهَا ظَهَرَ مَا إِلَّا زِينَتُهُنَّ يُبْدِينَ وَلَا

Artinya: “...dan janganlah menampakkan perhiasannya (auratnya), kecuali yang (biasa) terlihat...”

³⁸ Al-Qur’an, Al-Ahzab: 59, terj., Departemen Agama RI (Surabaya: Halim, 2014).

³⁹ Al-Qur’an, An-Nur: 31, terj., Departemen Agama RI (Surabaya: Halim, 2014).

Kata “yang biasa nampak dari padanya” itu diartikan sebagai wajah dan dua telapak tangan. Jadi, batasan aurat wanita adalah seluruh tubuh, kecuali wajah dan telapak tangan.

Adapun batasan aurat laki-laki berbeda dengan batasan aurat untuk wanita. Bagi laki-laki batasan auratnya cukup sebatas pusar sampai lutut.

b. Pakaian yang tidak mengundang *syahwat*

Busana atau pakaian yang dikenakan boleh sebagai hiasan, tetapi bukan sebagai alat mengundang perhatian lawan jenis. Jadi, hakikat berbusana adalah menutup aurat dan melindungi seseorang dari cuaca panas dan dingin meskipun tidak melupakan unsur keindahan.

c. Tidak transparan

Bahan yang dipakai berbusana adalah tidak boleh transparan atau tembus pandang karena fungsi berpakaian dalam Islam adalah untuk menutup aurat. Rasulullah Saw. bersabda,

حَدَّثَنِي زُهَيْرُ بْنُ حَرْبٍ حَدَّثَنَا جَرِيرٌ عَنْ سُهَيْلٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ صِنْفَانِ مِنْ أَهْلِ النَّارِ لَمْ أَرَهُمَا قَوْمٌ مَعَهُمْ سِيَاطٌ كَأَذْنَابِ الْبَقَرِ يَضْرِبُونَ بِهَا النَّاسَ وَنِسَاءٌ كَاسِيَاتٌ عَارِيَاتٌ مُمِيلَاتٌ مَائِلَاتٌ رُءُوسُهُنَّ كَأَسْنِمَةِ الْبُخْتِ الْمَائِلَةِ لَا يَدْخُلْنَ الْجَنَّةَ وَلَا يَجِدْنَ رِيحَهَا وَإِنَّ رِيحَهَا لِيُوجَدُ مِنْ مَسِيرَةِ كَذَا وَكَذَا (رواه مسلم)

Artinya: “Telah menceritakan kepadaku [Zuhair bin Harb]; Telah menceritakan kepada kami [Jarir] dari [Suhail] dari [Bapaknya] dari [Abu Hurairah] dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Ada dua golongan penduduk neraka yang keduanya belum pernah aku lihat. (1) Kaum yang memiliki cambuk seperti ekor sapi, yang dipergunakannya untuk memukul orang. (2) Wanita-wanita berpakaian, tetapi sama juga dengan bertelanjang (karena pakaiannya terlalu minim, terlalu tipis atau tembus pandang, terlalu ketat, atau pakaian yang merangsang pria karena sebagian auratnya terbuka), berjalan dengan berlempeng-lempeng, mudah dirayu atau suka merayu, rambut mereka (disasak) bagaikan punuk unta. Wanita-wanita tersebut tidak dapat masuk surga, bahkan tidak dapat mencium bau surga.

Padahal bau surga itu dapat tercium dari begini dan begini."
(H.R. Muslim)⁴⁰

- d. Harus longgar dan tidak ketat sehingga tidak memperlihatkan lekukan tubuh yang ditutupi.
- e. Tidak diberi wewangian atau parfum yang baunya sangat mencolok, khususnya bagi wanita, karena perbuatan tersebut dapat mengundang perhatian.
- f. Tidak menyerupai laki-laki atau sebaliknya

Busana atau pakaian serta hiasan yang dikenakan oleh laki-laki tidak menyerupai pakaian atau hiasan yang biasa dikenakan oleh wanita. Begitu juga sebaliknya, wanita tidak boleh menyerupai pakaian dan hiasan yang dipakai laki-laki.

- g. Bukan busana atau pakaian *syuhrah*

Pakaian *syuhrah* merupakan pakaian yang dikenakan dalam rangka untuk mencari sensasi sehingga tenar dan pemakainya dikenal orang.

- h. Bukan untuk *tabarruj*

Tabarruj adalah memperlihatkan hiasan dan keindahan dirinya, serta apapun yang wajib ditutupi agar tidak mengundang fitnah.

- i. Bukan kain sutra bagi laki-laki

Telah ditetapkan dalam hadis Nabi Muhammad Saw. bahwasanya untuk laki-laki haram hukumnya memakai pakaian dari kain sutra.

حَدَّثَنَا إِسْحَاقُ بْنُ مَنْصُورٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ نُمَيْرٍ حَدَّثَنَا عُبَيْدُ اللَّهِ بْنُ عُمَرَ عَنْ نَافِعٍ عَنْ
سَعِيدِ بْنِ أَبِي هِنْدٍ عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ
أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ حُرِّمَ لِبَاسُ الْحَرِيرِ وَالذَّهَبِ عَلَى ذُكُورِ أُمَّتِي
وَأَجَلَ لِإِنَائِهِمْ

قَالَ أَبُو عِيْسَى وَفِي الْبَابِ عَنْ عُمَرَ وَعَلِيٍّ وَعُقْبَةَ بْنِ عَامِرٍ وَأَنْسٍ وَخُدَيْفَةَ وَأُمَّ هَانِيٍّ
وَعَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍو وَعَمْرَانَ بْنَ حُصَيْنٍ وَعَبْدِ اللَّهِ بْنِ الزُّبَيْرِ وَجَابِرٍ وَأَبِي رِيحَانَ وَابْنَ

⁴⁰ Hadits Riwayat Muslim, No. 3971

عُمَرَ وَالْبَرَاءِ وَوَائِلَةَ بْنِ الْأَسَقَعِ قَالَ أَبُو عَيْسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ (رواه الترمذي)

Artinya : Telah menceritakan kepada kami [Ishaq bin Manshur] berkata, telah menceritakan kepada kami [Abdullah bin Numair] berkata, telah menceritakan kepada kami [Ubaidullah bin Umar] dari [Nafi'] dari [Sa'id bin Abu Hind] dari [Abu Musa Al Asy'ari] bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Pakaian sutera dan emas diharamkan bagi umatku yang laki-laki dan dihalalkan bagi yang perempuan." Abu Isa berkata, "Dalam bab ini juga ada hadits dari Umar, Ali, Uqbah bin Amir, Anas, Hudzaifah, Ummu Hani, Abdullah bin Amru, Imran bin Hushain, Abdullah bin Az Zubair, Jabir, Abu Raihan, Ibnu Umar, Al Bara dan Watsilah Ibnul Asqa'." Abu Isa berkata, "Hadits ini derajatnya hasan shahih." (H.R. Tirmidzi).⁴¹

2. Tujuan Berbusana atau Berpakaian dalam Ajaran Islam

Berbusana atau berpakaian sesuai dengan aturan Islam merupakan bukti ketaatan seorang hamba kepada Allah. Adapun tujuan berpakaian sesuai aturan Islam adalah:

- a. Menutup aurat dan sebagai perhiasan Allah
- b. Memelihara diri dari panas matahari dan dinginnya cuaca
- c. Sebagai bagian dari ibadah
- d. Menghindari diri dari godaan setan
- e. Sebagai identitas diri
- f. Untuk menggapai rida Allah Swt.

Rida Allah Swt. merupakan hal yang paling didambakan orang yang beriman. Berbagai cara pun dilakukan untuk menaati segala aturan Allah Swt., salah satunya adalah dengan menerapkan etika berbusana menurut syariat Islam.

3. Tata Cara Berbusana sesuai dengan Ajaran Islam

Bagi wanita, hendaklah memakai kerudung/ jilbab yang menutup dada dan menutupi seluruh tubuhnya, selain muka dan telapak tangan, kecuali dihadapan mahramnya. Namun demikian, ketika berada di lingkungan mahram, harus tetap terjaga untuk aurat-aurat tertentu karena

⁴¹ Hadits Riwayat At Tirmidzi No. 1642

dikhawatirkan menimbulkan fitnah. Lain halnya jika kepada suaminya, keharaman berpakaian ketat, tipis, pendek tidak berlaku lagi.

Mengenai model atau mode pakaian, bergantung pada selera masing-masing orang. Pakaian tersebut harus menutup aurat, tidak transparan dan tidak ketat, dan tidak menyerupai lawan jenis. Oleh karena itu, berbagai busana daerah di Indonesia yang beraneka dapat dikategorikan sebagai busana muslim bila sesuai dengan syariat.

Sementara bagi laki-laki, cara berpakaian minimal menutupi lutut sampai pusar. Namun demikian, seorang laki-laki dalam berinteraksi pada kehidupan keseharian harus tetap menjaga kesopanan dan kesantunan.

4. Hikmah Mengenakan Busana atau Berpakaian Muslim

Kepatuhan terhadap aturan Allah Swt. sesungguhnya untuk kebaikan dan kemaslahatan manusia, karena Allah Swt. tidak perlu penghambaan dari manusia. Demikian juga, ketika manusia berupaya untuk mematuhi seruanNya memakai busana sesuai syariat memiliki hikmah. Di antara hikmahnya adalah:

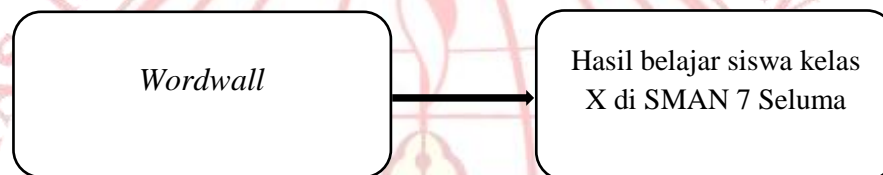
- 1) Sebagai bukti keimanan kepada rukun iman yang enam, yakni: iman kepada adanya Allah Swt, Malaikat, Kitab, Rasul, Hari Akhir dan qadha dan qadar;
- 2) Sebagai cara untuk mendapatkan pahala dari Allah Swt., sehingga kelak akan mendapatkan kebahagiaan di akhirat berupa surga-Nya;
- 3) Sebagai cara menghindari murka dan laknat Allah Swt. yang menyebabkan seseorang akan menderita kelak di akhirat;
- 4) Sebagai cara untuk terjaga dari fitnah dan pelecehan seksual; dan
- 5) Sebagai motivasi untuk lebih baik lagi dalam beribadah, sehingga tampak dalam sikap perilaku akhlaknya.⁴²

F. Karangka Berfikir

⁴² Ahmad Taufik dan Iim Halimah, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan*, (Jakarta: Direktorat jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2019) hal. 252-257.

Penggunaan alat pada saat pembelajaran akan membuat anak lebih tertarik pada kegiatan belajar, hal ini dikarenakan adanya objek yang menarik pada anak. Sebagai seorang guru dalam pemilihan alat pembelajaran haruslah mengetahui hal apa yang kita ajarkan kepada siswa sehingga alat yang digunakan bisa sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dengan demikian, maka tujuan dan manfaat pembelajaran bisa tersampaikan kepada siswa dengan maksimal. Banyak sekali alat evaluasi pembelajaran salah satunya yaitu *wordwall*, penggunaan *wordwall* bisa menjadi alternatif bagi guru untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.



G. Penelitian Relevan

Pertama, penelitian mengenai pengaruh aplikasi *wordwall* yang dilakukan oleh Prisma Gandasari dan Puri Pramudiani yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”, diterbitkan dalam jurnal Ilmu Pendidikan Vol.3, No.6, hlm. 3689-3696, 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk desain Post-test Only Control Design. Responden dari penelitian ini terdiri dari 54 siswa kelas V SDN Bojong Rawalumbu. Hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79. 2,0084$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya pada penelitian ini terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI.⁴³

⁴³ Prisman Gandasari & Puri Pramudiani, “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Edukatif* Vol. 3 No. 6, 2021.

Kedua, penelitian mengenai pengaruh aplikasi wordwall yang dilakukan oleh 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", diterbitkan Vol.1, No.1, hlm. 1-34, 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah dalam jurnal stitmupaciran untuk mengetahui hasil belajar pembelajaran fiqih kelas VII Muhammadiyah 07 Paciran. Penelitian ini menggunakan metode observasi. Responden dari penelitian ini terdiri dari 50 siswa kelas VII Muhammadiyah 07 Paciran. 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.⁴⁴

Ketiga, penelitian mengenai pengaruh aplikasi wordwall 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", diterbitkan dalam jurnal Putri Hijau: Pendidikan Sejarah Vol.6, No.2, hlm. 78-83, 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa SMA kelas X MIPA 3 SMAN 2 Lubuk Basung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian quasy eksperiment atau eksperimen semu. Responden dari penelitian ini terdiri dari 40 siswa kelas X MIPA 2 Lubuk Basung. Hasil analisis uji validitas diketahui R tabel adalah 0,344 dengan taraf signifikansi 5% sehingga $R_{hitung} > R_{tabel}$ dari 25 soal 3 di antaranya diketahui tidak valid. Uji

⁴⁴ Mohammad Fikriansyah & Idzi'Layyinnati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Pacitan", *jurnal stitmupaciran*, Volume. 1 Nomor. 1, 2021.

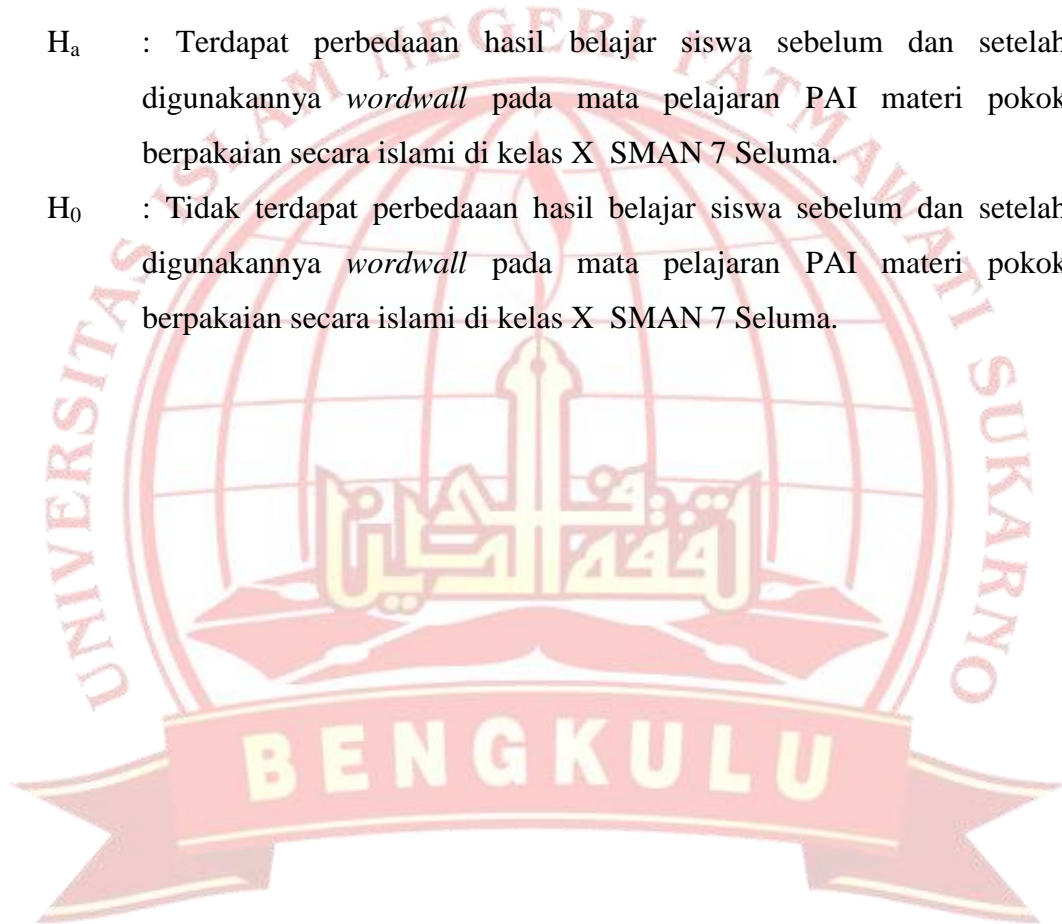
reliabilitas penelitian tergolong tinggi nilai Cronbach alpha 0,714 dan 0,724.⁴⁵ sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media Wordwall sangat berpengaruh.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah digunakannya *wordwall* pada mata pelajaran PAI materi pokok berpakaian secara islami di kelas X SMAN 7 Seluma.

H₀ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah digunakannya *wordwall* pada mata pelajaran PAI materi pokok berpakaian secara islami di kelas X SMAN 7 Seluma.



⁴⁵ Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi & Zulfa, "Pengaruh Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung", *Jurnal Putri Hijau: Pendidikan Sejarah*, Volume. 6 Nomor. 2, 2021.