

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab Media adalah Perantara.<sup>6</sup> Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalir pesan.<sup>7</sup>

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*Natioinal Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda, Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>8</sup>

Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>9</sup>

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apa pun, baik bermuatan

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h. 3.

<sup>7</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Interaktif berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.

<sup>8</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.

<sup>9</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau biasa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam bergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. Secara lengkap dijelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Pengertian media ada dua macam yaitu arti sempit dan arti luas.

- a. Arti sempit bahwa media itu terwujud: Grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi.
- b. Arti luas media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Meskipun demikian, media tidak menyajikan dunia secara keseluruhan, media hanya sebagai sarana yang mempresentasikan dan menggambarkan dunia dengan komunikasi secara tidak langsung.<sup>10</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik

---

<sup>10</sup> Ravik Karsadi, *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya),h.3.

inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar, selain model, pendekatan, strategi, media, tehnik dan kiat, media menjadi instrumen penting untuk menyukseskan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru ataupun fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bisa mengaktifkan sebuah pencapaian tujuan pembelajaran didalam proses KBM.<sup>11</sup>

## **2. Fungsi, Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu media dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu media akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut.<sup>12</sup>

Ada beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya adalah fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Yang akan membantu serta memudahkan siswa untuk mengatasi permasalahan dalam pemahaman pembelajaran.<sup>13</sup>

<sup>11</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Interaktif berbasis Wayang*, (Semarang: Cv. Pilar Nusantara, 2018), h. 1

<sup>12</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana, ... h. 171

<sup>13</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016),h.10

a. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang tata dan diciptakan oleh guru. Adapun pendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya;
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya;
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- 4) Menyamakan persepsi;
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten;
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Fungsi media pembelajaran terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

1) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan arti suatu kata atau istilah. Istilah dan simbol sering kali ditemukan di berbagai materi pelajaran, khususnya kimia, fisika, dan Al-Qur'an hadist . Simbol istilah sifat sesuatu hubungan konsep, proses, dan lain-lain yang diucapkan secara verbal, dapat memungkinkan peserta didik memiliki pemahaman yang salah mengenai suatu istilah. Dengan demikian, media dibutuhkan untuk

mengatasi masalah komunikasi yang rumit. Media pembelajaran memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengkonkritkan ide dan dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.

Contohnya, dalam mengajar materi simbol unsur kimia, guru dapat menggunakan media gambar, kartu unsur, diagram, foto, video, dan sebagainya. Daripada sekedar menjelaskan nama-nama unsur kimia tersebut secara verbal sehingga meminimalisasi kesalahan konsep pada siswa.

### 2) Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi dapat diartikan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Misalnya, dalam pembelajaran geografi, guru dapat menjelaskan tentang tata surya menggunakan model susunan planet atau video.

### 3) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah,

media video memiliki fungsi fiksatif dalam menampilkan kembali video pidato proklamasi republic Indonesia kepada siswa. Dengan media pembelajaran siswa dapat mengetahui kejadian yang tidak terjadi ketika pembelajaran berlangsung.

#### 4) Fungsi Distributive

Fungsi distributive media, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia. Misalnya, dalam pembelajaran di perguruan tinggi yang di selenggarakan di aula atau ruangan dengan kapasitas besar, penggunaan media untuk presentasi seperti powerpoint yang diproyeksikan proyektor dapat memudahkan seluruh siswa menyimak materi dan tidak hanya terfokus pada komunikasi verbal.

Penggunaan media televise dan berbagai platform pembelajaran jarak jauh yang tersedia di internet juga mengatasi keterbatasan indrawi manusia dalam pembelajaran. Misalnya, seorang guru sedang mengikuti pelatihan kurikulum 2013 di Jakarta, sedangkan guru tersebut harus mengajar di pangkal pinang, dengan menggunakan media pembelajaran jarak jauh, guru tersebut dapat bertatap muka melalui video conference meskipun secara fisik tidak dapat bertemu secara langsung.

### 5) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik. Misalnya, pada mata pelajaran IPS, guru dapat menjelaskan mengenai suku bangsa melalui media video sehingga lebih dapat mencakup banyak materi, siswa dapat mengetahui lebih banyak dalam waktu singkat di bandingkan dengan penjelasan verbal. Disinifungsi media juga dapat menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan terkait sosio kultural.

### 6) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis, yaitu fungsi atensi afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

#### b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan media yang digunakan mampu membuat indera menangkap pesan secara nyata/kongkrit sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan detail.

Menurut Cahyono bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya:<sup>14</sup>

- 1) Dapat memperjelas tampilan penyajian pesan agar mudah dipahami dan tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model.
- 3) Dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi sehingga dapat menimbulkan Hasrat untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan dunia realita.
- 4) Dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran dengan tepat sehingga guru dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan.

---

<sup>14</sup> Cahyono, Y. D. (2015). E-Learning Edomodo Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*, 18(2), Art. 2. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/813>. h. 103



Hal ini sama seperti penjelasan Elmunsyah dkk bahwa kegunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:<sup>15</sup>

- 1) Siswa mampu memahami konsep bahan ajar yang lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif.
- 2) Pembelajaran menggunakan teknologi tidak membutuhkan banyak dana, untuk bahan ajar secara fisik.
- 3) Siswa dapat mengakses bahan ajar kapanpun dan dimanapun mereka berada.
- 4) Pengguna media pembelajaran online akan memungkinkan pembelajaran seumur hidup, mudah untuk mengingat sejak lama, dan terintegrasi dengan media akses lain melalui internet.
- 5) Pembelajaran media pembelajaran online membantu siswa berpikir kritis.

Manfaat lain dari media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian peserta didik.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada peserta didik

---

<sup>15</sup> Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193,012031. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>, h.2

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan pendapat sudjana dan rivai bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan media pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagi aktifitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.

### 3. Jenis –Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Sehingga menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang bisa dikelompokan berdasarkan kesamaan ciri, karakteristik dari media tersebut.

Menurut Ilyasa Aghni<sup>16</sup> Beberapa media pembelajaran yang dikelompokan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

---

<sup>16</sup> Ilyasa Aghni, R. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI.

### 1) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang berpusat pada penggunaan indera penglihatan. Penggunaan media ini di fokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non verbal. Media visual merupakan jenis media yang paling dominan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran dikelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga.

### 2) Media Audio-Visual

Media Audio Visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar/slide bersuara, atau lainnya. Adapun beberapa website penyedia jasa pembuatan video animasi antara lain *Go Animate*, *Video Scribe*, *Powtoon*, *Moovly*, dan lain sebagainya.

### 3) Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang paling lengkap dari seluruh jenis media yang ada. Sifat utama yang dimiliki multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan bagi orang yang menggunakan untuk mengarahkan media menggunakan alat kontrol yang telah tersedia pada media. Pada matapelajaran

kimia multimedia banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (*Game*) interaktif berbasis komputer ataupun android. Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu memberikan pemahaman mengenai materi yang ada, baik pada saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran. Sehingga akan mampu menarik siswa untuk mengakses materi tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas. Adapun bentuk lain multimedia yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran *Kahoot!*, *Quiz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya.

#### **B. *Web Facilitated Learning***

Pembelajaran berbasis web (*Web Facilitated learning*) merupakan salah satu bagian dari contoh pembelajaran elektronik (*e-learning*) dengan menggunakan teknologi internet sebagai sarana belajar. web atau website adalah kumpulan dari halaman situs yang tersebar di beberapa komputer server yang berada di penjuru seluruh dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut internet<sup>17</sup>. Menurut Munir (*web facilitated learning*) adalah serangkaian kegiatan dengan memanfaatkan web dan internet untuk menunjang kebutuhan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Website adalah sistem untuk mengakses informasi dalam internet dengan menggunakan protokol yang disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) yang berjalan dalam IP (*Internet Protocol*).

---

<sup>17</sup> Batubara, N., Satria, A., & Prayogi, Y. 2021. *Perancangan Aplikasi Elerning Berbasis Web Di Smp Negeri 1 Saipar Dolok Hole*. .h.56

Liaw & Huang dalam menjelaskan *Web Facilitated Learning* mampu memfasilitasi siswa dengan gaya belajar visual, audio, dan audio visual. di dalam web terdapat Hypertext dan Hypermedia. Hypertext mampu menyajikan tulisan berupa lambang kata dan visual kepada siswa. Kemudian Hypermedia mampu menyajikan gambar, video, dan audio. Liaw & Huang juga menjelaskan bahwa terdapat ciri-ciri *web facilitated learning*:

- a. Menyajikan perangkat multimedia, Informasi berupa materi tersedia dalam berbagai format untuk siswa, yaitu audio, visual, dan audio visual.
- b. Mengintegrasikan variasi informasi, Materi dalam *web facilitated learning* dapat diintegrasikan menjadi satu tema tertentu. Sehingga siswa mampu mempelajari materi secara urut dan terstruktur.
- c. Mendukung interaksi komunikatif, Siswa diberi keluasaan dalam *web facilitated learning* untuk mengontrol situasi pembelajaran yang diinginkan.
- d. Mendukung koneksi internet, *web facilitated learning* memerlukan internet untuk akses. dengan hal tersebut siswa mampu mengakses materi di mana pun melalui *web browser*.
- e. Dapat dioperasikan dalam berbagai perangkat, *web facilitated learning* memberikan akses kepada siapa pun untuk berbagi informasi. Dalam hal ini, guru mampu menghadirkan materi dari sumber web lain yang terpercaya (*cross-platform*).<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Alhani, F., Manurung, T. F., & Darwati, H. (2015). Keanekaragaman Jenis Vegetasi Pohon Di Kawasan Hutan Dengan Tujuan Khusus (Khdtk) Samboja Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. *Jurnal Hutan Lestari*, 3(4), 590–598. Retrieved From <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmfkh/article/view/13635>

## C. Konsep *Wordwall*

### 1. Pengertian *Wordwall*

Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa dimanfaatkan adalah aplikasi *Word Wall*. *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.<sup>19</sup>

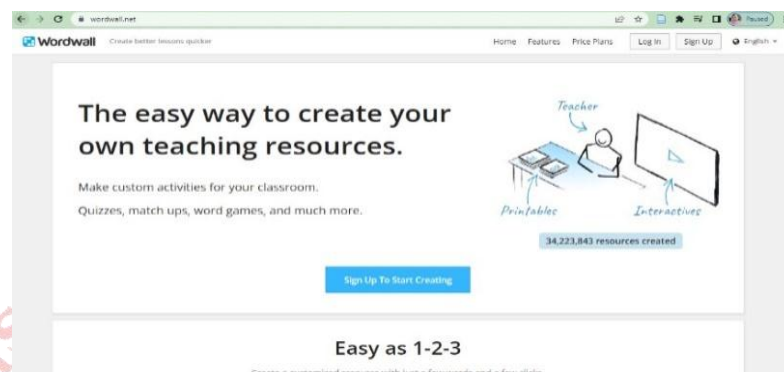
*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Dimana di dalam *Wordwall* disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang bisa digunakan oleh pengguna baru dan membuat pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi oleh pengguna baru dan membuat pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.<sup>20</sup>

*Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang berupa game sederhana dimana peserta didik diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan cara mengklik objek yang ditentukan. dimana aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan

<sup>19</sup> Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Interaktif berbasis Game Online *Wordwall*. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>, h. 72

<sup>20</sup> Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622>. h.8

juga pendidik. Berikut merupakan Gambar 2.1 tampilan awal *Platform Wordwall*:



Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Platform Wordwall*

Gambar diatas merupakan gambar tampilan awal *Platform Wordwall* yang menunjukkan beberapa bagian seperti *home*, *Features*, *Log in*, *Sign Up* dan pilihan bahasa yang bisa digunakan untuk *platform* tersebut.

## 2. Fitur-Fitur Yang Tersedia Dalam Situs *Wordwall*

Fitur yang disediakan *Wordwall* cukup lengkap mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram. Terdapat 18 (delapan belas) fitur atau *template game*, yaitu:

1. Fitur *Match Up*, yaitu *game drag and drop* atau mencocokkan fungsi atau definisi.
2. Fitur *Open the Box*, yaitu *game* menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
3. Fitur *Random Cards*, yaitu *game* menebak kartu yang dikocok secara otomatis.

4. Fitur *Anagram*, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
5. Fitur *Labelled Diagram*, yaitu menyusun gambar dengan media drag and drop.
6. Fitur *Categorize*, yaitu serupa dengan drag and drop tetapi diletakkan pada kolom-kolom yang tersedia
7. Fitur *Quiz*, yaitu game dengan pilihan berganda.
8. Fitur *Find the Match*, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
9. Fitur *Matching Pairs*, yaitu *game* memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. Fitur *Missing Word*, yaitu *game drag and drop* yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11. Fitur *Wordsearch*, yaitu *game* menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak (*grid*).
12. Fitur *Rank Order*, yaitu *game drag and drop item* sampai susunannya benar.
13. Fitur *Random Wheel*, yaitu *game* memutar roda.
14. Fitur *Group Sort*, yaitu *game drag and drop* untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. Fitur *Unjumble*, yaitu *game drag and drop* kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.



16. Fitur *Gameshow Quiz*, yaitu *game* pilihan berganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
17. Fitur *Maze Chase*, yaitu *game* berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari *enemy* (musuh).
18. Fitur *Airplane*, yaitu *game* dengan menyentuh layer atau menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.<sup>21</sup>



Gambar 2.2 Fitur-fitur yang tersedia dalam situs *wordwall*

### 3. Langkah-Langkah Dalam Mengakses Penggunaan Aplikasi *Wordwall*

Untuk memanfaatkan aplikasi ini, silakan:

- a. Mendaftarkan akun di <https://wordwall.net/>. Klik **Sign Up** lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi Anda.
- b. Pilih **Create Activity** lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan.

<sup>21</sup> Ainatul Mardiyah, (2022), Jurnal Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai>.

- c. Tuliskan judul dan deskripsi permainan.
- d. Ketikkan konten Anda sesuai dengan tipe permainannya. Pada beberapa tipe, Anda diperkenankan mengunggah gambar.
- e. Klik **Done** jika telah selesai.<sup>22</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Media ini dapat didesain dengan mudah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik baik individu maupun kelompok, selain itu dapat juga melibatkan peserta didik dalam pembuatannya secara aktif. Sehingga proses pembelajaran menjadi sangat interaktif dan terhindar dari jenuh.

Adapun kelebihan dari media pembelajaran *wordwall* salah satunya yaitu menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat digunakan seperti *crossword*, *quiz*, *random cards* dan masih banyak pilihan lainnya. Menariknya dalam *Wordwall* peserta didik bisa secara langsung menemukan hasil skor dari pertanyaan yang muncul pada games.

Caranya, untuk pilihan basic dengan memilih beberapa template yang tersedia selain itu permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan langsung melalui *whatsapp*, *google classroom* maupun media lainnya melalui link yang tertera dan salah satu kelebihan lainnya permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF.

##### a. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Adapun beberapa kelebihan dari media *Wordwall* ini, yaitu

---

<sup>22</sup>Erickuntoariwibowo, <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>

- 1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada peserta didik.
- 2) Menarik dan tidak monoton
- 3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 4) Selain kelebihan yang dimiliki media *Wordwall*

Adapun beberapa kekurangannya yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.
- 2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual
- 3) Media ini bersifat *Online*<sup>23</sup>

Kelebihan game *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar (SD), terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan 2lendi pengiring. Mode penugasannya dapat diterapkan di *softwere wordwall*, sehingga peserta didik didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah. Kekurangan game *wordwall*, dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, font sizenya tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan.<sup>24</sup>

<sup>23</sup>SaptianiIndrawati<https://www.kompasiana.com/saptianiindrawati0146/638aea1608a8b5111a43e7d2/pembelajaran-menarik-dengan-wordwall>, 2022

<sup>24</sup>Pepen Supendi dan Nurhidayat, *Fun Game* (Jakarta: Penebar Plus, 2007).h. 8

## D. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses berkelanjutan yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui pengajaran dan pengalaman yang memberikan kontribusi terhadap perubahan identitas dan perilaku seseorang terhadap tantangan tertentu. Menurut para ahli tersebut di atas, belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan setelah menerima suatu petunjuk atau manfaat; Hal ini mengisyaratkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang lebih positif, misalnya ketika seseorang mempelajari sesuatu yang baru dan menjadi lebih berpengetahuan. Untuk sampai pada rincian yang lebih penting dalam proses pembelajaran ini, diperlukan waktu yang lebih lama, serta perlunya materi pembelajaran yang sistematis.<sup>25</sup>

Menurut Sunarti Rahman dalam jurnalnya menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.<sup>26</sup>

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang mengarah pada interaksi yang lebih baik setelah selesai proses belajar. Hasil belajar tingkah laku mencakup seluruh aspek kepribadian, meliputi perubahan pengetahuan, kemampuan, apatis, bias, sikap, dan aspek perilaku lainnya. Hasil

---

<sup>25</sup>Pengaruh Strategi et al., "Issn 2338-2996" 3 (2015): 34-44. <https://doi.org/10.24853/fbc.1.2.45-58>

<sup>26</sup> Sunarti Rahman, Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"* <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076/773>

belajar adalah hasil dari interaksi tindak belajar murid dan tindak mengajar yang dilakukan oleh guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi, sedang tindak belajar merupakan puncak dari proses belajar dengan meningkatnya kemampuan.<sup>27</sup>

Suprijono menyatakan bahwa hasil belajar dapat terdiri dari pengulangan pola-pola, internalisasi tujuan pembelajaran, pemahaman proses pembelajaran, pembentukan sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Dalam pengertian ini, hasil belajar merupakan perubahan belajar menyeluruh yang mencakup seluruh aspek perilaku manusia. Hasil pembelajaran tidak tampak linier, melainkan terintegrasi secara komprehensif.<sup>28</sup>

Hasil belajar adalah “bukti keberhasilan usaha yang dapat dicapai”. Hasil belajar juga merupakan tingkat kepandaian dan keterampilan yang telah dicapai dari suatu pekerjaan atau latihan anak itu sendiri”. Hasil belajar adalah daya serap atau hasil yang telah dicapai siswa baik secara individual maupun kelompok”.<sup>29</sup>

Kurdi menegaskan bahwa tujuan utama pendidikan PAI adalah untuk membantu siswa berpindah dari keadaannya saat ini ke keadaan yang lebih menguntungkan, sehingga mereka menjadi lebih mampu secara spiritual, psikologis, dan sosial dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Hamdani, tujuan PAI adalah menggunakan harkat dan martabat manusia sebagai alat untuk mempengaruhi orang-orang di luar dunia dan tidak mencampuri urusan dunia.

Berdasarkan dari berbagai pendapat di atas dapat di pahami bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap dialami oleh siswa setelah melakukan

---

<sup>27</sup> Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta, Kalam Mulia, 2005), *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI)*.

<sup>28</sup> Abdul Azis et al., “Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 96–108, <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.379>.

<sup>29</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, “Menurut Bahri Dkk.”

proses belajar mengajar. Perubahan-perubahan yang di dapat oleh siswa itu mulai dari pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan terkhusus untuk pendidikan PAI perubahan yang di dapat ialah meningkatnya keimanan spiritual siswa kepada Allah SWT.

Pencapaian dalam pembelajaran menggambarkan hasil yang diperoleh siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran atau area studi. Ini melibatkan pemahaman, penguasaan, serta penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan dalam kurikulum. Hasil belajar tak sekadar terkait dengan nilai akademis. Ia juga menyoroti pemahaman yang mendalam akan materi, kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, dan pengembangan keterampilan relevan dengan subjek yang dipelajari<sup>30</sup>. Evaluasi hasil belajar bisa dilakukan melalui tes, proyek, tugas, interaksi di kelas, dan tingkat pemahaman yang tercermin dalam respons siswa terhadap pembelajaran.

Hasil belajar bukan hanya tentang pencapaian perorangan, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor luar, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, sarana pendukung pembelajaran, serta pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru. Karena itu, Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh. Ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang perkembangan dan kemampuan siswa dalam bidang studi yang bersangkutan.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Terhadap Prestasi and Belajar Pendidikan, "COMPETITOR : Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga" 12 (2020): 83–94.

<sup>31</sup> Sekolah Dasar et al., "Jurnal Basicedu" 5, no. 5 (2021): 3378–84.

Hasil belajar juga mencerminkan seberapa jauh siswa mampu mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, prestasi ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan mata pelajaran yang dipelajari, seperti kemampuan analisis, kritis, atau keterampilan sosial. Faktor-faktor eksternal seperti lingkungan belajar, baik di sekolah maupun di rumah, turut berperan dalam membentuk Hasil belajar. Dukungan keluarga, akses terhadap sumber belajar, serta cara pengajaran yang diterapkan guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan prestasi siswa.

Dengan memahami dan mengukur hasil belajar siswa, kita dapat memperoleh informasi yang lebih baik tentang kemajuan mereka dalam memahami materi pelajaran, menguasai keterampilan, serta bagaimana mereka mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan mereka. Ini memungkinkan penyesuaian strategi pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan pencapaian siswa di masa mendatang.

Hasil belajar mengacu pada pencapaian atau hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Prestasi ini dapat diukur melalui sejumlah indikator, seperti nilai ujian, tugas, proyek, dan penilaian lainnya. Hasil belajar mencakup pemahaman materi, penerapan konsep, dan kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan yang diajarkan.

Faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa termasuk *Platform* pembelajaran, motivasi, pengetahuan teknologi informasi siswa pada perkembangan teknologi dalam pembelajaran, partisipasi aktif dalam proses

pembelajaran, dukungan dari guru dan orang tua, serta lingkungan belajar yang kondusif. Pentingnya pemantauan hasil belajar adalah untuk memberikan umpan balik kepada siswa, guru, dan orang tua tentang kemajuan belajar. Hal ini juga dapat menjadi dasar untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan memberikan dukungan tambahan jika diperlukan. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek akademis, tetapi juga aspek pengembangan pribadi dan sosial siswa dapat dilihat dari faktor motivasi siswa<sup>32</sup>.

Hasil belajar adalah kemampuan seseorang dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebagai hasil dari proses pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar, tes prestasi digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi kemampuan aktual yang tercermin dari hasil pembelajaran atau proses belajar. Nilai pada tes prestasi merupakan perumusan akhir yang diberikan oleh guru untuk menggambarkan kemajuan atau hasil belajar siswa selama suatu periode tertentu. Dengan melihat nilai rapor, kita dapat menilai hasil belajar siswa, di mana siswa dengan nilai baik dianggap memiliki prestasi tinggi, sementara siswa dengan nilai rendah dianggap memiliki hasil belajar yang rendah.

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi lima aspek, yakni kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, dan keterampilan. Prestasi sendiri merupakan hasil dari upaya yang telah dilakukan, sehingga pengertian prestasi diri adalah hasil atas usaha yang dilakukan seseorang. Prestasi dapat

---

<sup>32</sup> Prestasi and Pendidikan, "COMPETITOR : Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga."



dicapai melalui pemanfaatan kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual, serta ketahanan diri dalam menghadapi berbagai aspek kehidupan.<sup>33</sup>

Karakteristik orang yang berprestasi melibatkan cinta terhadap pekerjaan, memiliki inisiatif dan kreativitas, tekun, dan melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh. Karakter-karakter tersebut menunjukkan bahwa untuk mencapai prestasi tertentu, seseorang perlu memiliki sifat-sifat tersebut. Hasil belajar diukur melalui penilaian hasil usaha dalam kegiatan belajar yang diekspresikan dalam bentuk simbol angka, huruf, atau kalimat yang mencerminkan pencapaian yang sudah diperoleh oleh setiap siswa dalam suatu periode tertentu. Hasil belajar mencerminkan hasil pengukuran yang berupa angka atau pernyataan, mengindikasikan tingkat penguasaan materi pelajaran oleh para siswa. Oleh karena itu, Hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa definisi hasil belajar dari para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam proses kegiatan belajar. Pencapaian ini dapat terwujud melalui berbagai aktivitas seperti pembelajaran, penyelesaian tugas, pelaksanaan ulangan, atau ujian pada tingkat pendidikan tertentu, yang kemudian direpresentasikan dalam bentuk nilai atau angka hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Gunawan Dkk mengatakan dalam penelitiannya IQ merupakan variabel

---

<sup>33</sup> Terhadap Prestasi and Belajar Fisika, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil belajar Fisika" 2 (2019).

yang berpengaruh secara parsial terhadap hasil belajar. Hasil belajar siswa yang baik ditentukan oleh hasil tes IQ atau kemampuan intelegensi siswa. Siswa yang memiliki kriteria IQ yang baik akan memperoleh hasil belajar yang baik. Model PBL tidak memberikan pengaruh secara simultan terhadap hasil belajar, model PBL bukan merupakan satu-satunya model pembelajaran yang memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.<sup>34</sup>

Beberapa faktor yang menjadi pengaruh terhadap hasil belajar diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Pada beberapa pengamatan awal bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terdapat tugas akhir pada hasil belajar menunjukkan perbedaan pada hasil belajar yang telah diberikan guru, padahal metode maupun strategi pembelajaran yang dijalankan pada siswa juga sama.<sup>35</sup>

Faktor dari dalam diri yang meliputi kesehatan, intelegensi, minat dan motivasi, serta cara belajar. (1) kesehatan, kesehatan dapat memengaruhi belajar seseorang. Apabila orang tersebut sedang sakit, maka akan mengakibatkan tidak ada motivasi dalam belajar. Hal ini juga berdampak pada psikologis, karena dalam tubuh yang kurang sehat maka akan mengalami gangguan pula pada pikiran; (2) intelegensi, faktor intelegensi dan bakat sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Seseorang yang mempunyai inteligensi dan bakat yang tinggi dapat memberikan pengaruh

---

<sup>34</sup> Nyoman Dewi Astiti, Luh Putu Putrini Mahadewi, and I Made Suarjana, "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA," *Mimbar Ilmu* 26, no. 2 (2021): 193, <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>.

<sup>35</sup> Muhammad Syahdan Majid, Abdi Azizurahman, and Abdul Rahman, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2022): 12–20, <https://doi.org/10.30596/intiqad.v14i1.8623>.

terhadap hidupnya; (3) minat dan motivasi, minat yang besar terhadap sesuatu merupakan dasar untuk mencapai tujuan sedangkan motivasi merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang, umumnya motivasi itu timbul karena adanya keinginan yang besar untuk mencapai sesuatu; (4) cara belajar, teknik atau cara yang dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Cara belajar meliputi bagaimana bentuk catatan yang dipelajari dan pengaturan waktu belajar, tempat serta fasilitas belajar lainnya. Cara belajar yang baik akan tercipta kebiasaan yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar yang baik pula.<sup>36</sup>

Faktor dari luar diri meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. (1) keluarga, situasi keluarga (ayah, ibu, saudara, adik, kakak, serta family) sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga. Pendidikan, status ekonomi, rumah kediaman, persentase hubungan dengan orang tua, perkataan, dan bimbingan orang tua, mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak; (2) sekolah, tempat, gedung sekolah, kualitas guru, perangkat instrumen pendidikan, lingkungan sekolah, dan rasio guru dan murid per kelas, mempengaruhi kegiatan belajar siswa; (3) masyarakat, apabila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri atas orang-orang yang berpendidikan, terutama anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar; (4) lingkungan sekitar, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar, sebaliknya tempat-tempat dengan

---

<sup>36</sup> Gunawan, Lilik Kustiani, Lilik Sri Hariani, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, Vol. 12 No. 01 (2020) <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPP>

iklim yang sejuk, dapat menunjang proses belajar.<sup>37</sup>

### 3. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif afektif dan psikomotor.

Jenis-jenis hasil belajar menurut Bloom terbagi kedalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotik. Adapun aspek-aspek dari ranah tersebut yaitu: Kawasan kognitif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar terdiri dari: Pengetahuan (*Knowledge*), Pemahaman (*comprehension*), Aplikasi (*Aplication*), Penguraian (*Analysis*), Memadukan (*synthesis*), Penilaian (*Evaluation*). Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.<sup>38</sup>

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor perinciannya ialah sebagai berikut :

<sup>37</sup> Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, Yumna Syaza Kani Putri, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review), *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, Vol. 1 NO. 1 (2023) <https://siberpublisher.org/index.php/JPSN/article/view/14/14>

<sup>38</sup> Sari Narulita Universitas Raden Rizky Amaliah, Abdul Fadhil, "Jurnal Studi Al- Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani," *Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'an* 10, no. 2 (2014): 119–31. <https://doi.org/10.21009/ISO.011.1.04>

a. Ranah Kognitif

Berkeaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkeaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Meliputi ketrampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

**E. Al Qur'an Hadist**

**1. Pengertian Al Qur'an Hadist**

Secara bahasa Al-Qur'an akar dari kata qara'a yang berarti membaca, sesuatu yang dibaca. Membaca yang dimaksud adalah membaca huruf-huruf dan kata-kata antara satu dengan yang lain.<sup>39</sup> Secara istilah Al-Qur'an didefinisikan dalam ragam pandangan yang dilatar belakangi oleh bidang ilmu masing-masing. Ada dua kelompok besar yang ahli dalam Al-Qur'an tetapi mempunyai perspektif ilmu yang berbeda, yaitu ahli kalam dan ahli fiqih. Menurut sebagian besar ahli kalam, Al-Qur'an adalah

<sup>39</sup> Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 155

kalam Allah yang bersifat qadim bukan makhluk, dan bersih dari sifat-sifat yang baru dan lafal-lafalnya bersifat Azali yang berkesinambungan tanpa terputus-putus. Menurut ahli fiqih,

secara mutawati dan dinaggap ibadah bagi orang yang membacanya, Sedangkan Al-Hadits menurut bahasa adalah sesuatu yang baru. Dikatakan baru karena Hadits ada bersamaan dengan diangkatnya nabi Muhammad menjadi rasul oleh Allah Ta'ala.<sup>40</sup> Kedudukan rasul termasuk baru, walaupun isi ajaran sebelumnya ada dalam ajaran Nabi Muhammad Saw., hanya saja praktik-praktiknya tentu baru dalam arti berbeda dengan sebelumnya. Sedangkan menurut istilah Hadits adalah perkataan, perbuatan, dan taqirir nabi Muhammad Saw.<sup>41</sup> Bagi orang Islam mempelajari syari'at Islam terus-menerus yang bersumber pada Al-Qur'an dan Hadits adalah suatu kewajiban. Maka mempelajari dan menyampaikan ajaran dari kedua sumber tersebut adalah termasuk kewajiban pula.<sup>12</sup>

Al-Qur'an Hadits merupakan unsur pelajaran agama Islam pada Madrasah yang memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran agama Islam. Maka dari itu, Al-Qur'an dan Hadits selain sebagai sumber hukum dan norma, juga sebagai sumber ilmu pengetahuan, baik pengetahuan umum maupun agama, serta mendorong kepada umat manusia untuk menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan tersebut.

---

<sup>40</sup> Muh. Zuhri, *Hadits Nabi: Tela'ah Historis dan Metodologis*, (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 2003). 105

<sup>41</sup> Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam*, ,,hal. 160

## 2. Karakteristik dan Ruang Lingkup Al-Qur'an Hadits

Karakteristik bidang studi merupakan aspek yang dapat memberikan landasan-landasan yang berguna dalam mendeskripsikan strategi pembelajaran. Karakteristik bidang studi Al-Qur'an Hadits antara lain:

- a. Menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar.
- b. Memahami makna secara tekstual dan kontekstual.
- c. Mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum ruang lingkup pembelajaran Al-Qur'an Hadits antara lain :

- 1) Pengertian Al-Qur'an menurut para ahli
- 2) Pengertian Hadits, sunnah, khabar, atsar dan hadits qudsi
- 3) Bukti keotentikan Al-Qur'an ditinjau dari segi keunikan redaksinya, kemukjizatannya, dan sejarahnya
- 4) Isi pokok ajaran Al-Qur'an dan pemahaman kandungan ayatayat yang terkait dengan isi pokok ajaran Al-Qur'an
- 5) Fungsi Al-Qur'an dalam kehidupan
- 6) Fungsi hadits terhadap Al-Qur'an
- 7) Pengenalan kitab-kitab yang berhubungan dengan cara-cara mencari surat dan ayat dalam Al-Qur'an.

## 3. Tujuan Belajar Al-Qur'an Hadits

Salah satu adanya Pembelajaran Al-Qur'an Hadits tentunya bertujuan agar peserta didik gemar untuk membaca Al-Qur'an Hadits

dengan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajaran dan nilai yang terkandung di dalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupannya.

Mengenai tujuan belajar Al-Qur'an Hadits itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan.

Jadi, sebelum kita merangkak lebih jauh lagi, sebaiknya kita harus mengetahui tujuan belajar terlebih dahulu. Kalau dirangkum dan ditinjau secara umum, maka tujuan belajar itu ada tiga jenis yaitu :

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan. Sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
- b. Penanaman konsep dan keterampilan Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan.

Jadi, soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani, keterampilan jasmaniyah adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga menitikberatkan pada keterampilan gerak atau penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Termasuk dalam hal ini masalah-masalah "teknik" dan "pengulangan" sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan



masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat sebagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berfikir serta kreatifitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Keterampilan memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

1. **Nanang Khoirudin** (2012) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet Mind Manager 9 Untuk Peserta Didik SMA pada pokok bahasan Alat Optik*", dari penelitian tersebut didapat hasil kualitatif yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini 84,46% dalam aspek kelayakan ini dan aspek media sehingga termasuk dalam kriteria baik. Selanjutnya Mindjet MindManager pembelajaran ini mendapat beberapa catatan penting, antara lain: (a) Mindjet MindManager Fisika dapat digunakan sebagai media untuk belajar bagi peserta didik. 17 dari 30 peserta didik atau 56,67% peserta didik menyatakan sangat setuju, 12 peserta didik atau 40% peserta didik menyatakan setuju, dan sisanya satu peserta didik kurang setuju. (b) pada aspek pemahaman konsep untuk penggunaan Mindjet MindManager dalam pembelajaran, 20 dari 30 peserta didik atau 66,67% peserta didik menyatakan setuju, dan 10 peserta didik atau 33,33% peserta didik menyatakan setuju. (c) Pembelajaran Mindjet MindManager sebagai media pendukung diperoleh 21 dari 30 peserta

didik 70% peserta didik menyatakan sangat setuju dan 9 dari 30 peserta didik atau 30% peserta didik menyatakan setuju.<sup>42</sup>

2. **Adhistry Radina** (2016) yang berjudul “*Penerapan Model Mind Map Berbasis Media Mindjet Mind Manager Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Analisis Vektor untuk Gerak di SMAN 12 Banda Aceh*. Dari penelitian tersebut didapat hasil 1) Penerapan model pembelajaran mind map berbasis media Mindjet MindManager pada materi Analisis Vektor untuk Gerak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MIA 1 di SMAN 12 Banda Aceh. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan individual secara keseluruhan dari siklus 1 yaitu sebesar 58%, pada siklus II sebesar 77%, dan siklus III sebesar 96%, sedangkan peningkatan ketuntasan klasikal secara keseluruhan untuk setiap siklus yaitu 68% pada siklus 1, 78% pada siklus 2, dan 85% pada siklus 3; (2) Aktivitas guru dan peserta didik selalu mengalami perbaikan setiap siklusnya. Pada siklus 1 belum sesuai dengan langkah yang terdapat dalam lembar aktivitas guru dan peserta didik. Namun pada siklus II dan siklus III pelaksanaan pembelajaran sudah mulai sistematis dan sesuai dengan lembar aktivitas guru dan peserta didik; (3) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran mind map berbasis media Mindjet MindManager pada peserta didik SMAN 12 Banda Aceh kelas XI MIA 1 juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Secara umum

---

<sup>42</sup> Nanang Khoirudin (2012) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Mindjet MindManager 9 untuk peserta didik SMA

kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I termasuk dalam kategori sedang, pada siklus II dengan kategori baik, dan siklus III dengan kategori sangat baik; (4) Respon Peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran mind map berbasis media Mindjet MindManager pada materi analisis vektor untuk gerak cenderung positif karena peserta didik-siswi merasa senang dengan proses mengajarnya, mereka menganggap pembelajaran menggunakan media Mindjet MindManager ini termasuk media pembelajaran baru dan berminat untuk mempraktekkan dipelajaran lainnya.<sup>43</sup>

**3.Hilda Ainishifa, Bunari Bunari, Suroyo Suroy, 2023. Pengembangan**

*Media Interaktif Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Hasil Belajar Siswa*

*Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 1 Kabun. Pembelajaran*

Sejarah di kelas sering dianggap membosankan bagi siswa karena guru masih banyak yang menggunakan media ceramah, sehingga hasil belajar

Sejarah masih dalam kategori rendah. Untuk itu peneliti akan menerapkan

media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar, interaktif,

inovatif, dan tidak membosankan, untuk mengatasi masalah

tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media

interaktif interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa mata

pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN I Kabun, dan mengetahui seberapa

besar pengaruh media interaktif interaktif berbasis wordwall dapat

meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI di

---

<sup>43</sup> Adhistry Radina (2016) yang berjudul “Penerapan model Mind map berbasis media Mindjet MindManager untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Analisis Vektor untuk Gerak di SMAN 12 Banda Aceh.

SMAN I Kabun. Jenis penelitian adalah pre eksperimen dengan membandingkan hasil belajar sebelum diterapkan media pembelajaran *wordwall* (*pretest*) dengan setelah diterapkan media pembelajaran *wordwall* (*posttest*). Populasi pada penelitian adalah siswa kelas XI di SMAN I Kabun, dan sampel penelitian adalah kelas XI IPS A sebanyak 36 siswa. Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah saat *pretest* didapat nilai rata-rata sebesar 64,5, dan pada *posttest* didapat nilai rata-rata sebesar 85,9. Selanjutnya hasil uji t didapat nilai t hitung sebesar 32,592, nilai t tabel untuk  $df(36-1)=1,994$ . Hasil ini menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN I Kabun. Hasil uji efektifitas *n-gain* didapat nilai *gain* ternormalisasi sebesar 60,28% yang menjelaskan media *wordwall* memiliki efektifitas kategori sedang dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas XI di SMAN I Kabun.<sup>44</sup>

**4.Khofifah Indra Sukma, 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.*** Hasil belajar yang rendah merupakan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Hal

---

<sup>44</sup> Hilda Ainishifa, Bunari Bunari, Suroyo Suroy, 2023. *Pengembangan Media Interaktif Interaktif berbasis Wordwall dalam Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 1 Kabun.* Jurnal Pendidikan 14(3):3159–72. doi: 10.35445/ALISHLAH.V14I3.1871.

tersebut dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga berakibat pada kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03. Media penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi experimental design* tipe *Post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN Pasir Putih 03. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh dengan jumlah sampel 35 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 34 peserta didik sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa *Post - test* menggunakan soal tes dalam bentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA

kelas IV SDN pasir putih 03.<sup>45</sup>

**5. Nurul Nisa Muhammad**, dkk pada tahun 2015 dengan judul “*Pengembangan Buku Saku Pada Materi Sistem Respirasi Untuk SMA Kelas XI*”. Hasil penelitian menunjukkan buku saku dinyatakan layak digunakan dengan rata-rata validitas tiga validator sama dengan 4,5 (valid). Analisis respons guru sangat positif dengan nilai 89,89% dan respons yang sangat baik dari siswa sebesar 89,91% serta hasil belajar semua siswa telah melewati standar hasil belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa buku saku itu diklasifikasikan sebagai valid, praktis, dan efektif.<sup>46</sup>

**6. Tika Nurul Hidayati**, 2022. *Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online Game Wordwall Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era New Normal*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis efektifitas pengembangan media belajar online *game wordwall* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam atau disingkat PAI materi makanan dan minuman halal dan haram di era *new normal*. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket online melalui link *google form*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 8A SMPN 3 Bengkulu Tengah sebanyak 24 responden dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian

---

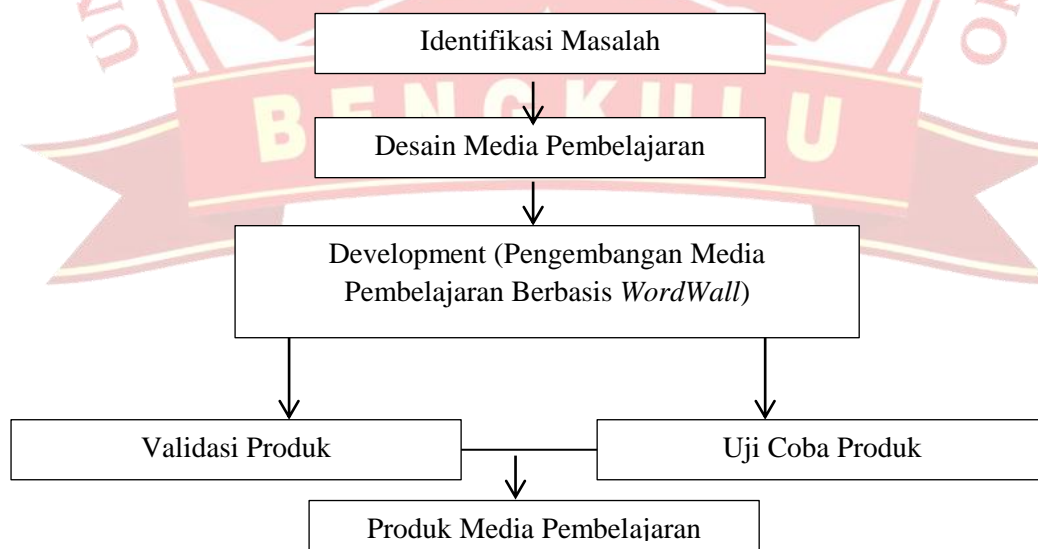
<sup>45</sup> Khofifah Indra Sukma, 2022. *Pengembangan penggunaan Media Interaktif Interaktif berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar* (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka) Jurnal Pendidikan Sejarah 3(2)

<sup>46</sup> Nurul Nisa Muhammad, dkk pada tahun 2015 dengan judul “*Pengembangan Buku Saku Pada Materi Sistem Respirasi Untuk SMA Kelas XI*. (UIN Saepudin Jambi) h.45

menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media belajar *game wordwall* sebesar 91,11%. Respon sisa terhadap layout *game wordwall* masuk pada kategori baik (89,2%). Respon siswa terhadap kemenarikan dan kesesuaian materi masuk pada respon sangat positif (91,76%). Dari temuan penelitian yang didapat, kendala terbesar dari penggunaan *game* ini adalah terletak pada tipe layar android yang dimiliki siswa, semakin kecil layar maka tampilan gambar dan tulisan juga kecil. Namun secara keseluruhan penggunaan *game wordwall* sangat efektif dan menarik digunakan dalam pembelajaran PAI materi makanan dan minuman halal dan haram.<sup>47</sup>

### G. Kerangka Berpikir

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menyusun kerangka berpikir sesuai dengan langkah-langkah pada metode pengembangan yang ada yakni:



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

<sup>47</sup>Tika Nurul Hidayati, 2022. *Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online Game Wordwall Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era New Normal*.3(1),78-80

Kerangka berpikir tersebut menjelaskan bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran Berbasis *WordWall*. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh, gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.<sup>48</sup>

Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan temuan masalah yang selanjutnya akan di desain dan dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini sehingga mendapatkan hasil akhir yakni produk yang valid, praktis dan efektif yang dapat digunakan pada pembelajaran Al Qur'an Hadist.

Agar anak mempunyai lingkungan belajar yang menyenangkan dan mudah belajar, maka penting untuk merancang media pembelajaran yang unik, menarik, kreatif, dan inovatif yakni dengan mengembangkan media pembelajaran Berbasis *WordWall*. Pada hasil observasi beberapa guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku cetak dan power point yang isinya hanya point-point dalam pembelajaran.

---

<sup>48</sup> Febriza and Ulfah, *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sina*, vol. 08. p.