

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu *system*, maka media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen *system* pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. (Mardiyah, 2022).

Media dalam dunia pendidikan merupakan alat yang sangat penting dan berperan krusial dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaan media secara langsung memiliki dampak yang signifikan pada dinamika pembelajaran peserta didik, memberikan nuansa yang unik dan berpengaruh. (Febrianti, 2024)

Menurut Gegne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang

dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) memiliki pengertian yang menyatakan. Media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sapriyah, 2019)

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru, dengannya dapat terbentuk suatu perubahan diri individu baik dengan lingkungannya maupun dengan individu lainnya. Manusia menggunakan potensi yang ada untuk belajar, memahami dan merasakan kebesaran Allah Swt. (Rora Rizky Wandini, 2018)

Dalam kegiatan pembelajaran, tidak semua berjalan sesuai rencana atau tanpa hambatan. Setiap individu memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda, dan perbedaan ini perlu diperhatikan, terutama oleh calon pendidik. Penting bagi mereka untuk memahami berbagai kendala yang mungkin dialami oleh peserta didik selama proses belajar. Kesulitan belajar sendiri dapat diartikan sebagai hambatan yang terjadi dalam kemampuan membaca, menulis, atau berhitung. Kesulitan ini muncul sebagai akibat dari faktor internal individu, terutama saat mereka memproses informasi yang diterima melalui indera mereka. (Aisyah Putri Permatasari, 2025)

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dikemukakan, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk, baik itu manusia, materi, maupun peristiwa, yang dirancang untuk menciptakan kondisi yang mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media ini mencakup berbagai elemen, seperti guru, buku pelajaran, lingkungan sekolah, serta perangkat grafis, fotografis, dan elektronik.

Sebagai alat, metode, dan teknik, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan. Selain itu, media pembelajaran juga

mencakup segala bentuk yang dapat menyampaikan informasi serta berfungsi sebagai sarana bantu yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan oleh guru. Sehingga media dapat menjadi alat yang selalu di gunakan guru untuk mencapai hasil belajar yang sesuai targe dan standar pendidikan.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran menurut Asbhy (dalam Miarso, 1985) telah menimbulkan revolusi empat kali dalam dunia pendidikan. Sekarang ini kita hidup dalam era informasi yang ditandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi, tersebar nya informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang cepat. Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak.

- 2) Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran (Sadiman, 1986). Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan

sound effect (Riyana, 2012). Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara.

- 3) Media visual disebut juga media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Media ini dibedakan menjadi dua, yaitu: media visual yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi diam. Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media sederhana, yang tidak membutuhkan proyektor dan layar untuk memproyeksikan perangkat lunak.
- 4) Jenis media yang ketiga adalah media audiovisual gerak. Media audiovisual gerak adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan serta gambar yang dihasilkan adalah gambar yang dapat bergerak. Penggunaan media audio visual gerak mampu menjadikan penyampaian pengajaran lebih bermakna dan berkesan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sangat banyak dan bermacam-macam, dengan zaman yang semakin canggih yaitu berbasis media menjadi hal yang mudah untuk mengakses dan menggunakan media yang beragam macam dan

berfariatif, tenaga pendidik dapat menggunakannya dalam berbagai kesempatan belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengubah suasana belajar menyenangkan adalah aplikasi Wordwall. Hal ini juga telah dibuktikan oleh (Bentriska, 2022) dalam penelitiannya dimana penggunaan media pembelajaran yang berbasis game dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar sejarah peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Len, dkk. Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat mengubah minat dan motivasi peserta didik kearah yang positif pada pembelajaran sejarah. (Hasanah, 2023).

c. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran: (Dwi, 2023)

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang visual atau interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindarkan kejenuhan.

- 2) Meningkatkan Pemahaman Konsep. Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Meningkatkan Daya Ingat. Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda, seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa.
- 4) Mendorong Pembelajaran Kolaboratif. Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi.

Media merupakan salah satu alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, media juga berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan serta merangsang emosi dan motivasi siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Namun, penggunaan media harus dikemas dengan kreatif oleh guru agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu jenis media yang dapat

digunakan adalah media visual, yang berperan dalam menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran yang sesuai dan mendatangkan hasil belajar yang meningkat tentunya tidak mudah, guru harus memiliki ilmu untuk memfariatifkan dan memanfaatkan segala jenis dan bentuk media yang sudah disediakan untuk menunjang hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran tidak dapat di pisahkan karena dalam pembelajaran media dapat berpengaruh besar, pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran yang di ajarkan kepada siswa yang memiliki cara belajara beragam tentunya akan menimbulkan dampak positif sehingga siswa menjadi lebih tertarik dengan proses belajar.

Hamalik (1986: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh

psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sejalan dengan uraian ini, Yunus (1942: 78) dalam bukunya Attarbiyatu mengungkapkan sebagai berikut: “Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya” (Sapriyah, 2019).

(Kristanto, 2016) Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Fungsi Edukatif

- 1) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan.

- 2) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis.
- 3) Memberi pengalaman bermakna.
- 4) Mengembangkan dan memperluas cakrawala.
- 5) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

Selain itu fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- d. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- e. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- f. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- g. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- h. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- i. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, foto, slide, film, video, atau media yang lain.
- b. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, suara detak jantung dan sebagainya.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, foto, powerpoint, dan video
- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan powerpoint, film, atau video.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda atau lebih sekaligus.

- i. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru dalam waktu yang sama.
- j. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing (belajar mandiri).

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, Hamalik (1985) mengemukakan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

- d. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah Aplikasi berbasis website dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.

Pengampilkasian media pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu kegiatan tetapi bermacam-macam kegiatan sesuai dengan kreatifitas guru, semakin kreatif guru maka semakin bagus juga media yang di gunakan dalam belajar dan mengajar. Media pembelajaran dalam

pendidikan agama islam tidak monoton tetapi guru bebas menggunakan apa saja sebagai medianya, baik itu memakai media pembelajaran yang dapat di gunakan seperti menggunakan media *wordwall*.

Wordwall memiliki banyak bentuk games yang dapat di gunakan seperti *open the box*, *random card*, *matching pairs*, *find the match*, *random wheel*, *group shot* dan lain sebagainya masih banyak lagi, dalam menggunakan media ini guru tidak memiliki kesulitan apapun sebab media *word wall* dapat di gunakan dan di akses dengan mudah yang terpenting adalah media ini tidak bebayar alias gratis yang menjadikannya media yang di sukai guru untuk di gunakan dalam pembelajaran.

(Exline, 2014)Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu strategi media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memperkaya kosa kata dan memahami konsep-konsep kunci dalam suatu topik pembelajaran. Namun, Exline tidak menyebutkan siapa yang pertama kali mengembangkan media ini.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Yuniar dkk (2021: 1185) dalam penelitiannya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah, sebab dari hasil yang diperoleh adalah media berbasis game sesuai dengan

kebutuhan peserta didik yang masuk pada kategori gen Z dimana mereka memiliki karakteristik ambisius dan cenderung kearah visual. Belajar sambil bermain menjadikan peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran. (Yuniar, 2021).

Menurut Sinaga dan Soesanto dalam jurnal (Baiyeni Amalia hasanah, 2023) *Wordwall* adalah aplikasi media pembelajaran berbasis game yang interaktif, selain itu pada aplikasi *Wordwall* juga menyediakan banyak template permainan yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik secara gratis. Pengampilkasian media pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu kegiatan tetapi bermacam-macam kegiatan sesuai dengan kreatifitas guru, semakin kreatif guru maka semakin bagus juga media yang di gunakan dalam belajar dan mengajar. Media pembelajaran dalam pendidikan agama islam tidak monoton tetapi guru bebas menggunakan apa saja sebagai medianya, baik itu memakai media pembelajaran yang dapat di gunakan seperti menggunakan media *wordwall*.

Media *wordwall* pertama kali dibentuk oleh dua tenaga pendidik bahasa inggris di London pada tahun 2006 yang bernama Josh dan Ben, dengan segala bentuk perbaikan dan pengembangan sehingga aplikasi *wordwall* menjadi mudah digunakan dan di akses juga setiap fitur di dalamnya membantu mencapai tujuan pembelajaran yang

sudah sesuai dengan standar pendidikan, setiap pengembangan juga melibatkan para ahli dalam pendidikan sehingga pada tahun 2016 aplikasi wordwall resmi di luncurkan dan digunakan oleh seluruh pendidik di dunia.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media wordwall dikembangkan oleh tenaga pendidik atau guru bahasa Inggris di London yang bernama Josh dan Ben , dan akhirnya ilmu tersebut berkembang sehingga banyak sekali tenaga pendidik menggunakan media *wordwall* untuk menciptakan suasa kelas yang aktif dan menyenangkan.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Penggunaan *Wordwall* di dalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihannya adalah memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, baik di tingkat sekolah dasar maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penggunaan wordwall dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman - temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam wordwall yang sebelumnya telah dirancang oleh guru. selain itu wordwall memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat

karena berbentuk visual serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama. (Rosyid Khoirul Nafian, 2024)

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media *wordwall* sebagai berikut: (Rosyid Khoirul Nafian, 2024)

1) Kelebihan Media Pembelajaran Wordwall

- 1) Media wordwalll bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
- 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, Pemanfaatan Aplikasi Game.
- 3) Merdia wordwall bersifat kreatif
- 4) Meningkatkan minat siswa dalam belajar
- 5) Dapat menjadi alat evaluasi
- 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa

2) Kekurangan Media Pembelajaran Wordwall

- 1) Media wordwall hanya dapat dilihat karena media visual
- 2) Media wordwall membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.
- 3) Kurangnya fasilitas yang mendukung
- 4) Masih adanya peserta didik yang kesulitan dalam materi
- 5) kurangnya waktu yang di gunakan.

c. Cara Penggunaan Wordwall

Untuk mengakses Aplikasi Wordwall ini tidak sulit karena peserta didik dapat mengakses langsung melalui link yang dibagikan yang akan langsung mengarahkan peserta didik menuju laman www.wordwall.net. Tetapi tetap saja dalam menampilkan media guru menjadi poin utama, dan untuk menghindari kesalahan, waktu yang singkat, dan kerusakan maka sebaiknya guru yang menampilkan media pembelajaran di depan kelas.

Wordwall merupakan sebuah platform yang dapat membantu dalam meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan Wordwall, guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif seperti game kata-kata silang, puzzle kata, kartu kata, dan lain-lain. Berikut adalah langkah-langkah untuk memanfaatkan Wordwall dalam pembelajaran: (Nurinda Herta, 2023)

a. Langkah Membuat Akun Wordwall Dan Membuat Media Sesuai Materi Pembelajaran Oleh Guru

1) Langkah 1: Membuat Akun Wordwall oleh Guru

- a) Buka situs resmi *Wordwall* di <https://wordwall.net/> atau unduh aplikasi *Wordwall* di perangkat Anda.

- b) Klik tombol "*Sign up*" atau "Daftar" untuk membuat akun baru.
- c) Isi informasi yang diperlukan untuk membuat akun, atau dapat masuk menggunakan akun *Google* atau akun *Microsoft* jika lebih mudah.

2) Langkah 2: Membuat Aktivitas

- a) Setelah masuk, klik tombol "*Create*" atau "Buat" untuk membuat aktivitas baru.
- b) Pilih jenis aktivitas yang ingin di buat dari daftar pilihan yang tersedia, seperti "Kata Silang," "*Puzzle* Kata," "Kartu Kata," atau jenis lainnya sesuai kebutuhan pembelajaran.

3) Langkah 3: Mengisi Konten Aktivitas

- a) Berikan judul untuk aktivitas agar mudah dikenali oleh siswa.
- b) Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan untuk aktivitas yang dipilih.
- c) Dapat menambahkan gambar atau video untuk membuat aktivitas lebih menarik dan informatif.
- d) Dapat menyesuaikan opsi dan pengaturan lainnya, seperti waktu, skor, dan kunci jawaban.

4) Langkah 4: Menyimpan dan Membagikan Aktivitas

- a) Setelah selesai mengisi konten aktivitas, klik tombol "Save" atau "Simpan" untuk menyimpannya.
- b) Terakhir akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan aktivitas, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik untuk dimasukkan siswa, atau menyematkan aktivitas ke situs web atau platform pembelajaran lainnya.

b. Langkah Pengaplikasian Media Wordwall Oleh Guru Di Dalam Kelas Oleh Guru

1) Persiapan Sebelum Pembelajaran

Guru Pada awal pembelajara memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.

2) Mempersiapkan Materi Pembelajaran

Guru mempersiapkan materi pembelajaran sesuai dengan urutan pembelajaran yang telah disesuaikan oleh kementerian pendidikan, guru diharapkan telah menguasai materi pembelajaran sehingga memudahkan dalam pembelajaran dan tanya jawab dengan siswa.

3) Menampilkan Media Wordwall

Guru menampilkan media *wordwall* sebagai alat yang digunakan untuk menampilkan soal yang telah disiapkan dan diubah dengan sedemikian rupa agar sesuai dengan tingkat kelas siswa, mata pelajaran dan juga jenis media *wordwall* apa yang akan digunakan dalam pelajaran tersebut.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu bertumbuh sebagai pribadi yang utuh. Dalam kegiatan pembelajaran selalu ada faktor lain yang menghambat proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor tersebut adalah masalah yang terjadi dalam

proses pembelajaran. Masalah bisa dari pendidik, metode mengajar yang digunakan, ataupun datang dari siswanya itu sendiri.

Menurut E.R Hilgard (1962) dalam Susanto (2013 : 3) belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan, perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Menurut Susanto (2013 : 5) hasil belajar adalah perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Anggita Putri Iswari, 2017).

Hasil belajar dikonsepsikan oleh para ahli dengan pandangan yang bervariasi. Konsep tersebut pada umumnya mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam konteks ini adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar - pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam kerangka ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Chalijah: 2004).

Menurut Gagne seperti dikutip Chalijah (2004) mengemukakan lima kemampuan sebagai bukti hasil belajar, yaitu keterampilan, intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap. Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana: 2005). Soedijarto menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Lebih lanjut lagi Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar yang tercakup pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan hasil belajar yang bersifat intelektual, terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam ranah afektif khususnya yang berkenaan dengan sikap, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Sedangkan pada ranah psikomotorik hasil belajar yang dimaksud adalah bentuk-bentuk yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak yang dapat dinyatakan dalam enam ranah, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual,

keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar seorang peserta didik, maka perlu dilakukan penilaian terhadap proses belajar - pembelajaran tersebut.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pengakuan yang di dapatkan siswa melalui tes, uji kempuan, uji hafalan, uji kompetensi dan lain sebagainya yang mengukur dapatkah siswa tersebut memenuhi standar capaian pembelajaran yang telah di tetapkan, tentu saja uji dan tes tersebut berhubungan dengan materi yang sudah di ajarkan dan hasil belajar juga bukan hanya tentang tes dan uji soal tetapi strategi yang di gunakan guru dalam menyampaikan materi juga sangat berpengaruh dan dalam hal ini penulis menggunakan media *Wordwall* untuk menbandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut. (Dirgantara Wicaksono, 2019)

b. Aspek – Aspek Hasil Belajar

Aspek hasil belajar merujuk pada berbagai komponen atau dimensi yang digunakan untuk menilai pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Secara umum, aspek hasil belajar mencakup tiga domain utama: (Ulfah, 2021).

- 1) Aspek Kognitif – Berhubungan dengan kemampuan intelektual siswa, seperti pemahaman, pengetahuan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kognitif adalah segala kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa kemudian menjadi paham karenanya. ranah kognitif berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.strategi Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Noviansyah, 2020) yang menyebutkan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir (nalar). Didalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pemaduan, dan penilaian.
- 2) Aspek Afektif – Berkaitan dengan sikap, nilai, motivasi, dan respons emosional siswa terhadap pembelajaran. Afektif juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang berkaitan erat dengan berbagai emosi atau perasaan di dalam dirinya. Misalnya, penghargaan, perasaan, minat, semangat, nilai, sikap terhadap suatu kondisi, dan lain sebagainya. Adapun penelitian yang dilakukan

(Saftari, 2019) menyatakan bahwa kemampuan afektif berhubungan erat dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri. Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa afektif merupakan aspek yang lebih menekankan kepada perasaan, seperti minat dan sikap.

- 3) Aspek Psikomotorik – Menyangkut keterampilan fisik dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan secara praktis. Menurut (Nadeak, 2020) bahwa keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu. Oleh karena itu, menurut (Dudung, 2018) bahwa psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (skill) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan. Penelitian lainnya yang dilakukan (H. Rahman, 2020) menyatakan bahwa ranah psikomotor dapat diartikan sebagai perilaku yang berkaitan dengan kemampuan gerak atau keterampilan yang ditunjukkan seseorang setelah menerima pengetahuan atau pengalaman sebagai respon yang ditunjukkan oleh gerak tubuhnya.

Oleh karena itu, psikomotor berhubungan dengan aktivitas fisik manusia. Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa psikomotor merupakan aspek yang lebih menekankan pada keterampilan motorik seseorang.

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa terdapat tiga aspek yang digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan membantu dalam pengembangan strategi pengajaran yang lebih efektif.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor adalah kata lain dari penyebab, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari berbagai aspek, baik dari dalam maupun dari luar siswa itu sendiri. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut (Nursyaidah, 2014), faktor faktor tersebut secara global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

Faktor jasmani, yaitu meliputi:

- a) Faktor Kesehatan. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.
 - b) Cacat Tubuh. Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.
- 1) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- a) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
 - b) Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin

hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

- c) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- d) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.
- e) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat,

sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.

- f) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.
- g) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.
- h) Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan

dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah:

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

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

c) Faktor Masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat

disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Faktor lain yang menjadi sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran oleh guru. Media sebagai alat bantu mengajar, membantu meng-komunikasikan materi pembelajaran lewat suatu alat atau media. Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh. (Heronimus Delu Pingge, 2016)

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Dalam bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “an”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). Istilah pendidikan ini berasal dari bahasa Yunani, yaitu “paedagogie”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian

diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “education” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan “tarbiyah” yang berarti pendidikan (Aris, 2022).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau dalam mata pelajaran di SD menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang artinya adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurangkurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan. Definisi pendidikan sering disebut dengan berbagai istilah, yakni al-tarbiyah, al-ta’lim, al-tadib. Setiap istilah tersebut memiliki makna yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan perbedaan konteks kalimatnya dalam penggunaan istilah tersebut. (Aris, 2022, pp. 1-6).

Para ahli pendidikan telah memberikan definisi tentang tujuan pendidikan Islam, menurut Naquib Al-Attas menyatakan bahwa tujuan pendidikan yang penting harus diambil dari pandangan hidup (Philosophy of life) jika pandangan hidup itu Islam maka tujuannya adalah membentuk manusia sempurna (insane kamil) menurut Islam. Abd. Ar-Rohman, Abdullah, mengungkapkan

bahwa tujuan pokok pendidikan Islam mencakup tujuan jasmani, tujuan rohani, dan tujuan mental.

Pendidikan mempunyai peran dan fungsi ganda, pertama peran dan fungsinya sebagai instrument penyiapan generasi bangsa yang berkualitas, kedua, peran serta fungsi sebagai instrumen transfer nilai. pendidikan Islam sebagai suatu usaha membentuk manusia, harus mempunyai landasan kemana semua kegiatan dan semua perumusan tujuan pendidikan Islam itu dihubungkan. Landasan itu terdiri dari Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad saw yang dapat dikembangkan dengan ijtihad, almaslahah almursalah, istihsan, qiyas, dan sebagainya.

Pembelajaran Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang diberikan kepada siswa mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam sudah berfariasi dan banyak macamnya sesuai dengan perkembangan pendidikan yang terus maju dan mengalami perubahan untuk meningkatkan pendidikan yang lebih bermutu. Pendidikan agam islam sendiri penuh dengan nilai-nilai yang harus dipraktekan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Pendidikan agama Islam (PAI) sebaiknya mendapatkan waktu yang proporsional, bukan hanya di

madrasah atau sekolah yang bernuansa Islam, serta dalam peningkatan mutu pendidikan agama Islam (PAI) harus dijadikan tolak ukur dalam membentuk watak dan kepribadian peserta didik untuk membangun moral bangsa (nation character building).

Pentingnya Pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah adalah untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Pendidikan agama Islam (PAI) bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

b. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi pendidikan agama islam dan budi pekerti di sekolah mencakup berbagai aspek, Al-Qur'an dan hadits, bahasa arab, fiqh, sejarah kebudayaan islam, akidah akhlak, kelima materi ini adalah pembelajaran wajib yang harus dipelajari dalam mata pelajaran pendidikan islam dan budi pekerti.

Pembelajaran akidah akhlak di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk

karakter dan kepribadian siswa. Pembelajaran akhlak membantu siswa memahami nilai-nilai moral yang menjadi dasar pembentukan karakter. Dengan mengenal akhlak yang baik, siswa dapat tumbuh menjadi individu yang jujur, bertanggung jawab, dan memiliki empati terhadap sesamanya. Melalui pembelajaran akhlak, siswa belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara positif. Ini mencakup sikap saling menghormati, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan baik, yang esensial dalam kehidupan sosial mereka. Pembelajaran akhlak dapat mencegah munculnya perilaku negatif, seperti intimidasi, narasi, dan ketidakadilan. Dengan memahami konsekuensi dari tindakan buruk, siswa diharapkan dapat menghindari perilaku tersebut.

Pendidikan akidah dalam kisah Luqman tertuju pada penanaman keimanan yang kuat, seperti larangan menyekutukan Allah dan keyakinan akan hari akhirat (Surat Luqman ayat 13, 14, 15). Nasihat Luqman untuk tidak menyekutukan Allah (Surat Luqman ayat 13) merupakan inti dari pendidikan akidah, yang menekankan pentingnya tauhid dan keesaan Allah. Pendidikan akidah juga mencakup keyakinan akan hari akhirat, tempat kembali setelah kematian (Surat Luqman ayat 15).

Akhlak adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar, bahasan aqidah akhlak di SD berada pada

fase akhir yaitu mari meneladani Akhlak Luqman Al-Hakim, materi mari meneladani Akhlak Luqman Al-Hakim adalah materi wajib karena termasuk salah satu pembelajaran yang wajib di ketahui dan dilakukan sebagai seorang muslim, dan hal ini menjadi alasan kuat untuk mengajarkan dan memberi pemahaman kepada peserta didik sejak dini.

Bab ini mengajarkan siswa tentang pentingnya mempertahankan dan mengokohkan iman serta ketakwaan kepada Allah SWT. dan selalu berbuat sesuai dengan ketentuan Allah SWT. Siswa diajarkan pengertian Aqidah dan akhlak, dan pentingnya Aqidah dan akhlak sebagai salah satu nukti keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

Meneladai Akhlak Luqman adalah materi yang diajarkan pada bab 10 ini adalah sebagai berikut.

- a. Kisah Luqman
- b. Nasehat Luqman

Dengan mempelajari materi PAI kelas 5 semester 2 Kurikulum Merdeka, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak yang mulia. Serta mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil dari penelusuran yang telah dilakukan, penulis menemukan sebagian kecil tulisan yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa diantaranya :

1. Ewilyya Arlia Afrida dengan judul skripsi “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORD WALL BERBASIS WEBSITE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 12 PEKANBARU”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada hasil belajar dikelas yang menggunakan media pembelajaran word wall berbasis website dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran lain di SMAN 12 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasy Eksperimen dan desain yang digunakan adalah bentuk Nonequivalent Control Group Design. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di SMAN 12 Pekanbaru, sedangkan objek dari penelitian adalah pengaruh media pembelajaran word wall berbasis website terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS sebanyak 213 siswa, sedangkan sampel penelitian adalah X IPS 1 dan X IPS 2 dengan jumlah 72 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan

dengan menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji tes “t” dengan taraf signifikansi 5% (1,666) maka diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,572 > 1,666$ dengan demikian diterima dan ditolak, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran word wall berbasis website dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran lain pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru. Kata Kunci: Pengaruh, Word Wall, Website, Hasil Belajar. (Afrida, 2024).

2. Ayu Andini dengan judul skripsi “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR” Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data di SMA Mitra Persada Jawilan, kesimpulannya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur. Hal ini berdasarkan hasil Posttest uji Man-Whitney hasil Sig (2-tailed) sebesar $0.003 < \alpha (0,05)$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan rata-rata nilai Posttest dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan untuk kelas kontrol adalah 70,15. Artinya pada kelas

eksperimen yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang belajar tidak menggunakan media pembelajaran Wordwall (belajar konvensional) sehingga penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.

3. Annisa Fitri dengan judul skripsi “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI 5 BENTENG KAB. SIDRAP”. Aplikasi wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Wordwall merupakan aplikasi yang berbasis jaringan atau web yang bersifat sebagai aplikasi edukasi, didalamnya terdapat berbagai fitur atau template yang tersedia sehingga dalam penggunaannya mampu membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga merangsang minat belajar peserta didik. Oleh karenanya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PAI berbasis wordwall dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas

(classroom action research) dimana dalam pelaksanaannya sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 prosedur penelitian yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observasi), dan refleksi. Subjek penelitian ini yakni peserta didik kelas V yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi atau pengamatan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat sesuai indikator serta dokumentasi/dokumenter. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada saat dilakukan observasi pra siklus peserta didik sama sekali belum mengetahui mengenai media pembelajaran yang disebut wordwall disebabkan penggunaannya belum diterapkan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap. Kemudian pada tahap pelaksanaan siklus I dan siklus II, minat peserta didik pada indikator perasaan senang dari 4,35% meningkat menjadi 73,91%. Indikator ketertarikan dari 9% meningkat menjadi 73,91%. Indikator perhatian dari 13% meningkat menjadi 78,26%. Dan Indikator keterlibatan meningkat dari 13% menjadi 73,91%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran PAI berbasis wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap sampai mencapai kategori keberhasilan yang diinginkan

peneliti yaitu 70% atau mencapai tahap MSH= Meningkatkan Sesuai Harapan. Kata Kunci: Media Pembelajaran PAI, Wordwall, Minat Belajar. (Fitri, 2024)

4. Dea Aldani dengan judul skripsi “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR”. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa : Ada pengaruh yang signifikan antara media berbasis wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsS Al-Washliyah tahun pelajaran 2023/2024, dimana rata-rata nilai pretest peserta didik yaitu 41,3 dan nilai posttest peserta didik yaitu 83,3. Dengan begitu nilai rata-rata yang diajarkan dengan menggunakan media berbasis wordwall lebih besar dibanding nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil uji hipotesis diperoleh nilai thitung = 4,080 dengan harga ttabel = 1,701 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan nilai df = 58 menunjukkan bahwa $4,080 > 1,701$ atau thitung > ttabel. Sehingga terdapat pengaruh media berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Sedangkan dari hasil perhitungan N-Gain hasil pretest dan posttest di dapatkan N-Gain = 0,7 berada dalam kategori tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan

terhadap hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media berbasis wordwall.

5. Yulisa Andriani dengan judul skripsi “ PRNGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 01 MERAкса AJI TULANG BAWANG “. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa : Ada pengaruh yang signifikan antara media berbasis wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsS Al-Washliyah tahun pelajaran 2023/2024, dimana rata-rata nilai pretest peserta didik yaitu 41,3 dan nilai posttest peserta didik yaitu 83,3. Dengan begitu nilai rata-rata yang diajarkan dengan menggunakan media berbasis wordwall lebih besar dibanding nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil uji hipotesis diperoleh nilai thitung = 4,080 dengan harga ttabel = 1,701 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan nilai df = 58 menunjukkan bahwa $4,080 > 1,701$ atau thitung > ttabel. Sehingga terdapat pengaruh media berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Sedangkan dari hasil perhitungan N-Gain hasil pretest dan posttest di dapatkan N-Gain = 0,7 berada dalam kategori tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan

terhadap hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media berbasis wordwall.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah salah satu mata pelajaran yang menyangkut tentang kepercayaan seorang manusia kepada tuhan, pendidikan agama islam mempelajari semua hal yang berhubungan dengan kehidupan manusia mulai dari dahulu manusia pertama hingga sekarang, dari manusia itu belum lahir hingga setelah mati, semua di pelajari dalam mata pelajaran agama islam. Pada jenjang sekolah dasar jika tidak di dasari pada kepercayaan yang sudah mereka kenal di rumah dan lingkungan sekitar maka akan sulit mengajarkan ini pada mereka, apalagi perkara yang sering di pelajari adalah tentang akidah atau kepercayaan adanya tuhan yang maha esa yang tidak dapat di buktikan dengan real dan kasat mata seperti menampilkan buku langsung.

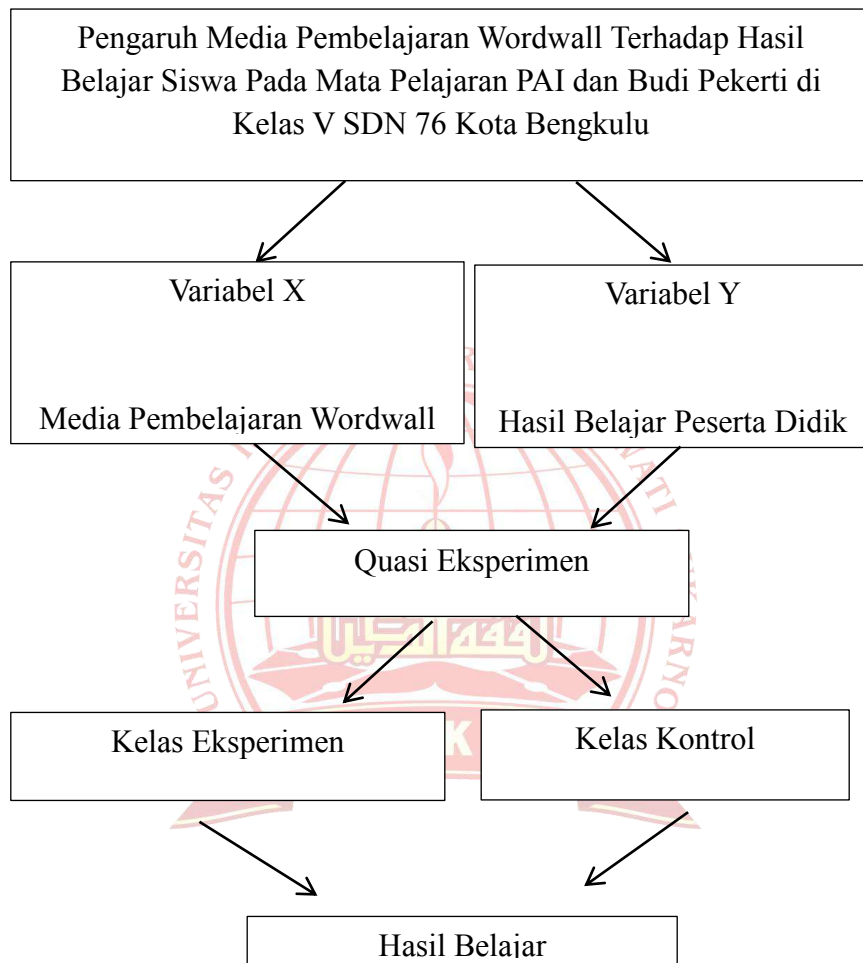
Pernyataan di atas menjadikan pembelajaran agama adalah suatu tantangan tersendiri bagi guru yang mengajarnya, guru di tuntut untuk dapat memenuhi keingintahuan dan ketidaktahuan siswa terhadap materi ajar yang di pelajari, menjelaskan materi saja dengan penyampaian, mencatat atau hanya menampilkan video saja belum tentu dapat meningkatkan pegetahuan anak, ketika siswa tidak dapat berkontribusi langsung dengan

pembelajaran dan materi yang belum pernah dipelajari juga menjadi pemicu rendahnya hasil belajar siswa, oleh karena itu banyak inovasi strategi yang dapat digunakan guru pendidikan agama islam baik secara langsung atau firutual.

Strategi yang digunakan guru PAI Dan Budi Pekerti untuk hasil belajar belajar siswa yang tidak mencapai KKM yaitu menggunakna media *wordwall* sebagai alat yang di gunakan guru untuk memberikan soal yang berfariatif kepada siswa, inovasi ini di harapkan dapat memberikan hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM atau standar penilaian.



Gambar 1. Kerangka Berpikir



D. Asumsi Peneliti

Berdasarkan uraian-uraian di atas, sebagai landasan kerja peneliti diasumsikan yaitu: “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas V Di SDN 76 Kota Bengkulu”. Terdapat pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas V Di SDN 76 Kota Bengkulu.

E. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dimana masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, Karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum dijawab yang empirik dengan data (Sugiyono 2018:16).

μ_a : Jika $\mu_1 \geq \mu_2$ Maka media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti lebih baik dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

μ_o : Jika $\mu_1 \leq \mu_2$ Maka media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti tidak lebih baik dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.