

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Evaluasi Pembelajaran Wordwall

1. Evaluasi Pembelajaran

Pada intinya, kata "pembelajaran" mengacu pada persiapan atau desain dalam upaya untuk menginstruksikan siswa. Akibatnya, siswa terlibat dengan semua alat pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan, selain instruktur. Kata "sistem" mengacu pada berbagai macam ide. Seseorang, sebuah organisasi, sebuah kendaraan, tata surya, dan banyak hal lainnya adalah contoh sistem. Kata Yunani "systema," yang berarti sekelompok elemen atau komponen yang terhubung secara sistematis untuk membentuk keseluruhan, adalah asal kata "sistem". Sebuah sistem adalah kumpulan komponen yang bekerja bersama untuk mengubah input menjadi output. Dengan demikian, pembelajaran sebagai sebuah sistem adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan pembelajaran terstruktur tertentu di mana umpan balik dipertukarkan (Wardana dan Djamaludin, 2021).

Kata Latin "evaluasi" adalah bentuk jamak dari kata "medium," yang berarti pembawa pesan atau perantara. Evaluasi dapat membantu siswa belajar dengan menjadi

bagian dari sumber belajar atau wahana fisik yang memuat konten pendidikan di lingkungan siswa. Diharapkan bahwa proses pendidikan akan memperluas perspektif siswa dan meningkatkan pengetahuan mereka (Kusumawardi, 2024).

Evaluasi pembelajaran, menurut Arief & Sudiman (2003), adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan keinginan siswa dengan cara yang efektif memfasilitasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Segala format atau metode penyebaran informasi yang dikembangkan atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran dianggap sebagai evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dapat digunakan untuk menyediakan proses pembelajaran yang terencana, terkontrol, dan disengaja dengan menyampaikan pesan dan membangkitkan ide, emosi, perhatian, dan keinginan siswa.

Menurut sudut pandang tersebut, evaluasi pendidikan berfungsi sebagai wahana untuk menyampaikan pesan dan membangkitkan minat, sentimen, dan ide siswa. Akibatnya, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sukses. Oleh karena itu, evaluasi ini sangat penting untuk meningkatkan standar pendidikan. Kemungkinan keberhasilan meningkat seiring dengan kualitas evaluasi yang digunakan.

Terdapat banyak alternatif evaluasi yang berbeda yang tersedia untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Banyak pendidik menggunakan evaluasi yang salah, yang membuat siswa bosan dan terkadang bahkan tidak mampu memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru harus mampu mengatur penggunaan evaluasi yang akan dimasukkan ke dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan evaluasi dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih mendesak ketika evaluasi pembelajaran yang tepat dipilih dan ditentukan. Hal ini karena penggunaan evaluasi dapat dibandingkan dengan teknik yang digunakan dalam proses pendidikan. Hal ini karena teknik dan evaluasi bekerja bersama untuk meningkatkan proses pembelajaran, yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang telah ditetapkan guru di kelas. (Umarella, 2018).

2. Manfaat Evaluasi Pembelajaran

Salah satu aspek terpenting dalam pengajaran dan pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran. Kemahiran evaluasi pembelajaran merupakan komponen dari kompetensi pedagogis, yaitu kemampuan guru untuk mengawasi pengajaran dan pelaksanaannya, menilai pembelajaran, dan membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Kemampuan merencanakan pembelajaran dinilai menggunakan sejumlah metrik, termasuk membuat tujuan

pembelajaran, memilih dan menyusun materi pembelajaran, memilih sumber atau evaluasi pembelajaran, strategi pembelajaran, membuat rencana penilaian yang selaras dengan tujuan pembelajaran, dan membuat rencana penilaian yang sesuai yang mencakup alat penilaian (Fadilah, 2023).

Mengintegrasikan evaluasi pendidikan ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat menginspirasi antusiasme siswa, memicu minat dan aspirasi baru, dan bahkan memiliki dampak psikologis. Menurut Darmawan (2023), evaluasi secara umum membantu siswa dan pengajar terlibat, yang membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berikut adalah beberapa keuntungan evaluasi pembelajaran, sebagaimana dinyatakan dalam Ensiklopedia Penelitian Pendidikan (Khasana & Ihsan, 2025):

- 1) Mengurangi verbalisme dan membangun kerangka berpikir yang nyata.
- 2) Melibatkan siswa.
- 3) Membangun dasar yang penting untuk pertumbuhan pembelajaran.
- 4) Memberikan pengalaman praktis kepada siswa dan mendorong pembelajaran mandiri.
- 5) Mendorong pemikiran yang berkelanjutan dan terorganisir dengan baik, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Mendorong kemampuan berbahasa.

- 7) Mengikutsertakan keragaman dalam kegiatan pendidikan
- 8) Menambah minat pada kegiatan pendidikan.
- 9) Meningkatkan efisiensi pembelajaran.
- 10) Meningkatkan semangat dan antusiasme siswa.

3. Evaluasi Pembelajaran *Wordwall*

Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) menyatakan bahwa evaluasi cetak dan audio-visual adalah bentuk komunikasi. Salah satu strategi komunikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah cara untuk memberikan informasi secara nyata. Evaluasi pembelajaran mencakup teknologi fisik serta komunikasi tekstual, visual, dan audio-visual (Azizah, 2023).

Wordwall adalah platform game yang menawarkan kepada pengguna berbagai jenis permainan yang menghibur dan praktis. Peningkatan minat dan motivasi siswa dapat dicapai dengan pemilihan materi yang cermat, yang mencakup kombinasi instruksi dan kesenangan yang berkelanjutan dan harmonis. Materi pembelajaran Wordwall ramah pengguna dan menyediakan berbagai pilihan penyajian untuk konten dan pertanyaan, yang konsisten dengan pernyataan Nissa (2021:2859). Dengan demikian, untuk menambah variasi pada kuliah mereka, pendidik dapat menggunakan kemungkinan lain.

Di antara banyak manfaat Wordwall adalah

kemampuannya untuk diakses oleh siswa tanpa mendaftar dan kemampuan untuk mendistribusikan kuis interaktif melalui platform lain seperti Google Classroom dan WhatsApp. Platform ini membantu siswa berkonsentrasi pada kuis dengan menampilkan grafik dan video yang menarik. Daya ingat siswa dapat diperkuat dengan menghubungkan berbagai elemen, seperti kata, suara, dan gambar, yang membuat evaluasi ini sangat membantu dalam memahami makna tes yang diberikan. Selain sebagai alat pengajaran, wordwall dapat memotivasi siswa untuk belajar sendiri di luar kelas (Hasram dkk., 2021). Sebuah program bernama Wordwall dapat digunakan untuk membuat materi pendidikan interaktif. Materi pembelajaran termasuk kuis, permainan mencocokkan, pasangan yang cocok, anagram, teka-teki kata, pencarian kata, pengelompokan, dan banyak lagi dapat dibuat menggunakan alat berbasis web ini. Selain itu, pengguna dapat mengunduh dan mencetak materi yang mereka hasilkan di atas kertas selain mengaksesnya secara online. Dengan bantuan program ini, pengguna dapat dengan mudah beralih antara 18 templat aktivitas yang tersedia untuk umum (Sri dkk., 2022).

"Evaluasi pembelajaran Wordwall adalah platform digital yang dirancang khusus untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif" (Khasana dan Ihsan, 2025). Guru dapat memanfaatkan berbagai kemampuan wordwall

untuk membangun beragam permainan dan aktivitas pembelajaran, termasuk kartu flash, teka-teki, kuis, dan banyak lagi, untuk meningkatkan pengalaman pendidikan siswa mereka.

Ada banyak sifat menarik dari wordwall. Beberapa aspek wordwall ditunjukkan di bawah ini, beserta penjelasan masing-masing. (Zahroh, 2024) :

- 1) Permainan seret dan lepas Match Up melibatkan pencocokan definisi atau fungsi.
- 2) Tujuan permainan Open the Box adalah menebak apa yang ada di dalam kotak dengan mengetuk beberapa kotak.
- 3) Permainan Random Cards melibatkan pengacakan kartu secara otomatis.
- 4) Permainan Anagram melibatkan penyusunan huruf di tempat yang tepat.
- 5) Dalam permainan Labeled Diagram, Anda menyusun ulang gambar dengan menyeret dan menjatuhkannya.
- 6) Categorize adalah permainan yang menyerupai seret dan lepas tetapi memiliki kolom yang berbeda yang dapat diakses.
- 7) Permainan pilihan ganda adalah Quiz.
- 8) Dalam permainan Find the Match, Anda harus mencocokkan jawaban yang tersedia dengan gambar.
- 9) Dalam permainan Matching Pairs, Anda mencocokkan

ubin dengan mengetuk hingga jawabannya cocok.

- 10) Permainan Missing Word melibatkan menyeret dan menjatuhkan huruf ke ruang kosong yang ditentukan.
- 11) Dalam permainan Word Search, Anda harus menemukan huruf yang tersembunyi di dalam kisi.
- 12) Anda dapat menyeret dan menjatuhkan objek untuk menyusunnya dengan tepat dalam permainan Rank Order.
- 13) Dalam permainan Random Wheel, Anda memutar roda.
- 14) Dalam permainan Group Sort, Anda menyeret dan menjatuhkan objek untuk mengelompokkan setiap jawaban.
- 15) Anda menyeret dan menjatuhkan kata-kata untuk membuat frasa yang tepat dalam permainan Unjumble.
- 16) Ada insentif, batasan waktu, dan batasan nyawa dalam permainan pilihan ganda Show Quiz.
- 17) Tujuan permainan Maze Chase adalah untuk menghindari lawan sambil berlari menuju solusi yang benar.
- 18) Anda dapat menerbangkan pesawat ke jawaban yang benar dalam permainan Aircraft dengan menyentuh layar atau menggunakan tombol panah keyboard, sambil menghindari jawaban yang salah..

Manfaat utama wordwall adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan

beragam, yang meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pendidikan. Selain itu, wordwall memudahkan instruktur untuk menyesuaikan rencana pelajaran dengan kebutuhan dan preferensi siswa mereka serta memberikan umpan balik yang cepat terhadap kinerja mereka (Darmawan, 2023).

Aksesibilitas wordwall melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, dan ponsel merupakan manfaat lain. Guru dan siswa dapat dengan mudah mengaksesnya kapan saja dan dari lokasi mana pun berkat hal ini. Selain itu, wordwall memberikan jawaban otomatis; wordwall memberikan umpan balik kepada siswa sehingga mereka dapat melihat dan memperbaiki kesalahan mereka dengan segera. Selain itu, instruktur dapat menghemat waktu saat membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aktivitas yang sudah jadi (Khasana & Ihsan, 2025).

Namun demikian, wordwall memiliki kekurangan selain manfaatnya: ketergantungan pada teknologi; ketersediaan perangkat digital dan konektivitas internet yang andal merupakan prasyarat untuk penggunaannya. Sekolah dan anak-anak dengan akses terbatas ke komputer mungkin akan kesulitan, yang dapat menyebabkan gangguan di kelas. Masalah teknis termasuk koneksi internet yang lambat, perangkat yang tidak sesuai, dan lain-lain dapat mempersulit penggunaan Wordwall (Mujahidin dkk., 2021).

Guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik, kolaboratif, dan menyenangkan dengan menggunakan teknologi wordwall. Antusiasme dan minat siswa dalam belajar akan meningkat sebagai hasilnya, dan pemahaman mereka terhadap materi juga akan diperkuat. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan wordwall dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 23 Bengkulu Tengah akan meningkatkan efektivitas dan kualitas pengajaran agama Islam di lembaga tersebut. (Tambunan, 2021)

4. Langkah-Langkah Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Wordwall

Berikut adalah langkah-langkah umum dalam pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan *platform wordwall* (Kusumawardi, 2024):

- 1) Pemilihan Materi Pembelajaran: Tentukan materi pembelajaran PAI yang akan disajikan melalui *Wordwall*. Pastikan materi tersebut sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- 2) Desain Aktivitas Pembelajaran: Tentukan jenis-jenis aktivitas pembelajaran yang ingin dibuat
- 3) Persiapkan konten, siapkan konten yang akan digunakan dalam aktivitas pembelajaran, seperti pertanyaan kuis, potongan teks untuk puzzle, atau gambar untuk flashcards. Pastikan konten tersebut relevan dengan

materi pembelajaran dan disajikan secara menarik.

- 4) Akses platform *wordwall*: buka platform *wordwall* melalui browser web dan masuk ke akun pengguna anda. Jika belum memiliki akun, anda dapat mendaftar secara gratis.
- 5) Pilih jenis aktivitas: pilih jenis aktivitas pembelajaran yang ingin anda buat dari menu pilihan *wordwall*. Setiap jenis aktivitas memiliki fitur dan fungsi yang berbeda, jadi pilihlah sesuai dengan kebutuhan Anda.
- 6) Desain aktivitas: gunakan fitur desain *wordwall* untuk menyesuaikan tampilan dan pengaturan aktivitas pembelajaran sesuai keinginan anda. Anda dapat mengubah warna, font, ukuran, dan layout aktivitas, serta menambahkan gambar atau evaluasi lainnya.
- 7) Input konten: masukkan konten pembelajaran yang telah anda persiapkan ke dalam aktivitas *wordwall*. Ikuti petunjuk yang ada untuk setiap jenis aktivitas, seperti menambahkan pertanyaan kuis atau memasukkan teks ke dalam puzzle.
- 8) Uji Coba dan Perbaikan: setelah selesai membuat aktivitas, uji coba aktivitas tersebut untuk memastikan bahwa semua konten dan fitur berfungsi dengan baik. Lakukan perbaikan jika diperlukan.
- 9) Bagikan aktivitas: setelah aktivitas pembelajaran selesai, bagikan tautan atau kode akses kepada siswa sehingga

mereka dapat mengaksesnya secara online. Pastikan untuk memberikan instruksi yang jelas tentang cara menggunakan aktivitas tersebut.

- 10) Evaluasi dan perbaikan lanjutan: setelah siswa menggunakan aktivitas pembelajaran, lakukan evaluasi terhadap efektivitasnya. Terima masukan dari siswa dan sesuaikan aktivitas jika diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, dapat membuat evaluasi pembelajaran menggunakan *platform wordwall* yang menarik dan efektif untuk pembelajaran PAI pada materi zakat di SMPN 23 Bengkulu Tengah.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menunjukkan seberapa efektif siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh pengajar. Hasil belajar dijelaskan oleh berbagai spesialis pembelajaran. Kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah contoh hasil belajar. Pengetahuan, pemahaman, penjelasan, ringkasan, contoh, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi semuanya termasuk dalam ranah kognitif. Produktif, teknis, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual adalah contoh keterampilan psikomotorik. Hasil belajar didefinisikan oleh W. Winkel (Zakky, 2018) sebagai prestasi siswa, khususnya hasil sekolah dalam bentuk numerik. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah keterampilan

yang diperoleh siswa setelah belajar (Yendri, dkk, 2020).

a. Bentuk Hasil belajar

Hasil pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori, menurut Nana Sudjana (2020):

1) Ranah Kognitif

Ada enam komponen pada ranah kognitif dalam hal hasil pembelajaran intelektual:

- a) Salah satu definisi pengetahuan hafalan adalah kemampuan untuk menilai dan menerapkan jawaban, fakta, atau kata-kata tanpa harus memahaminya.
- b) Pemahaman adalah kemampuan untuk menentukan signifikansi ide, keadaan, dan fakta yang telah ditetapkan.

Pemahaman dibedakan menjadi 3 kategori:

- a) Pemahaman terjemahan,

Di sini, penerjemahan didefinisikan sebagai transfer (terjemahan) makna dari satu bahasa ke bahasa lain dan konversi ide abstrak menjadi model khususnya, model simbolik untuk membantu pembelajaran. Penerjemahan dapat mencakup konversi ide yang diungkapkan dalam bahasa menjadi representasi visual.

b) Pemahaman penafsiran

Kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami konsep utama suatu komunikasi adalah keterampilan yang lebih komprehensif daripada penerjemahan.

c) Pemahaman eksplorasi.

Membutuhkan keterampilan kognitif yang lebih maju

d) Aplikasi, yang mungkin berupa konsep, teori, atau pedoman teknis, adalah penggunaan abstraksi dalam konteks nyata.

e) Kemampuan untuk membedah integrasi atau keadaan tertentu menjadi bagian-bagian komponennya dikenal sebagai analisis.

f) Sintesis adalah proses menggabungkan komponen atau bagian untuk membentuk keseluruhan.

g) Evaluasi adalah penilaian terhadap suatu klaim, ide, keadaan, dll. (Sunarto, 2020)

2) Ranah Afektif

Ranah emosional mencakup hal-hal berikut terkait sikap dan nilai sebagai hasil pembelajaran:

a) Menerima, yang merupakan tingkat terendah dari ranah afektif dan melibatkan perhatian

pasif terhadap rangsangan sebelum beralih ke rangsangan yang lebih aktif.

- b) Merespons, yaitu kesempatan untuk bereaksi terhadap rangsangan, secara aktif memperhatikan, dan merasa dilibatkan.
- c) Menilai, yaitu kemampuan untuk mengevaluasi peristiwa atau tindakan dan kemudian bereaksi secara sadar untuk memutuskan bagaimana menerima tanggung jawab atas apa yang terjadi.
- d) Mengatur, atau memiliki kemampuan untuk menetapkan seperangkat nilai untuk diri sendiri berdasarkan keyakinan seseorang.
- e) Karakterisasi adalah kemampuan untuk memahami setiap nilai sambil bereaksi dengan menentukan atributnya atau menarik kesimpulan.

3) Ranah Psikomotor

Manipulasi objek, kemampuan motorik, dan tugas yang membutuhkan koordinasi saraf dan fisik termasuk dalam ranah psikomotorik. Ini termasuk:

- a) Gerakan tubuh, atau kemampuan untuk melakukan gerakan tubuh yang kuat. Tindakan atau gerakan refleks terjadi sebagai reaksi terhadap rangsangan tanpa kesadaran

pembelajar.

- b) Koordinasi gerakan yang akurat adalah bakat yang melibatkan urutan atau pola gerakan terkoordinasi, seringkali termasuk tubuh, mata, dan telinga.
- c) Kemampuan untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata dikenal sebagai komunikasi nonverbal.
- d) Kemampuan untuk berkomunikasi secara verbal dikenal sebagai kemampuan bicara.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sumadi (2020), terdapat dua kategori variabel yang mempengaruhi hasil belajar: faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik dan faktor internal yang berasal dari dalam peserta didik. Kecerdasan, bakat, rasa ingin tahu, dorongan, kematangan, persiapan, dan kelelahan adalah contoh variabel internal. Sebaliknya, lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat adalah contoh variabel eksternal (Sumadi, 2021).

Berikut adalah elemen-elemen spesifik yang menentukan hasil belajar:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri manusia)
 - a) Minat

Minat adalah fokus perhatian yang kuat dan

naluriyah yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan sekitar. Minat adalah kecenderungan bawaan seseorang yang relatif gigih untuk tertarik dan mengikuti bidang-bidang tertentu.

b) Disiplin

Istilah Latin "discere," yang berarti belajar, adalah asal kata disiplin. Istilah "disciplina," yang berarti instruksi atau pelatihan, berasal dari kata ini. Definisi "disiplin" telah berubah sepanjang waktu. Pertama, kepatuhan pada aturan atau subordinasi terhadap pengawasan dan kontrol adalah dua definisi disiplin. Kedua, disiplin digambarkan sebagai instruksi yang dimaksudkan untuk membantu seseorang menjadi lebih terorganisir dalam perilakunya.

c) Motivasi

Motivasi adalah apa yang mendorong keinginan kita. Kekuatan pendorong yang berasal dari dalam diri kita disebut motivasi. Motivasi adalah apa yang mendorong keinginan kita. Apa pun yang kita inginkan menjadi kenyataan karena motivasi internal. Ambisi dan keinginan terkait erat dengan motivasi; tanpa keduanya, motivasi tidak akan muncul.

2. Faktor Eksternal (faktor dari luar diri manusia)

1) Lingkungan

a) Lingkungan Keluarga

Pusat pendidikan yang paling mendasar dan terpenting adalah keluarga. Hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut :

- Fokus orang tua
- Status keuangan orang tua
- Hubungan antar anggota keluarga

b) Lingkungan Sekolah, antara lain guru dan faktor alat

2) Faktor Evaluasi Massa dan Lingkungan Sosial (Masyarakat)

Menurut perspektif ini, pembelajaran terdiri dari tiga komponen utama, yaitu:

1) Proses

Tindakan berpikir dan mengalami adalah apa yang dimaksud dengan istilah "belajar."

Ketika emosi dan ide seseorang aktif, mereka dianggap sedang belajar. Orang tersebut mengalami pikiran dan sensasi ini, tetapi orang lain tidak dapat melihatnya. Guru tidak dapat melihat apa yang dipikirkan atau dirasakan siswa. Guru melihat bagaimana ide dan emosi ini memengaruhi perilaku siswa. Siswa, misalnya,

mengajukan pertanyaan, menjawab, menanggapi pertanyaan instruktur, memecahkan masalah, melaporkan hasil pekerjaan, menulis ringkasan, dan sebagainya. Semua ini adalah tanda-tanda nyata dari aktivitas emosional dan mental.

Aktivitas mental (berpikir dan emosi) tercermin dalam aktivitas-aktivitas ini. Seseorang dapat mengklasifikasikan duduk dan mendengarkan guru menjelaskan sesuatu kepada kelas sebagai belajar. Di sisi lain, jika seorang siswa hanya duduk dan melamun atau membiarkan pikiran dan emosinya berkeliaran di luar kelas, mereka tidak sedang belajar. Perlu dicatat, belajar bukan hanya tentang mendengarkan instruktur menjelaskan sesuatu; tidak harus instruktur. Selama orang terlibat dengan lingkungan sekitarnya, belajar dapat terjadi dalam berbagai cara dan melalui berbagai aktivitas. Misalnya, dengan menyaksikan demonstrasi instruktur, bereksperimen, berbicara dengan teman, melakukan percobaan, memecahkan kesulitan, menyelesaikan proyek, membaca sendiri, dan sebagainya. Banyak upaya mental harus dicurahkan untuk belajar. Setiap orang mengalami proses belajar, yang merupakan proses rumit yang

berlanjut dari lahir hingga meninggal.

2) Perubahan Perilaku

Hasil pembelajaran ditunjukkan oleh perubahan perilaku belajar individu. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh pendidikannya. Mereka memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan penguasaan sikap serta nilai-nilai. Menurut psikolog, tidak semua modifikasi perilaku diperoleh. Karena tidak didasarkan pada pengalaman (interaksi dengan lingkungan) dan tidak mencakup proses mental atau emosional apa pun, perubahan perilaku yang disebabkan oleh penuaan, kelupaan, atau keracunan tidak dianggap sebagai hasil pembelajaran.

3) Pengalaman

Pembelajaran bersifat pengalaman, yang berarti bahwa orang berinteraksi dengan lingkungan fisik dan sosial mereka untuk belajar. Lingkungan seseorang, baik buatan manusia (budaya) maupun alami (natural), disebut sebagai lingkungan fisik mereka.

Ada banyak jenis lingkungan fisik alami, seperti sungai, pantai, hutan, air, dan udara. Gedung sekolah, perabot sekolah, bahan pembelajaran, buku, dan sebagainya adalah contoh

konteks budaya. Guru, orang tua, pustakawan, pemimpin masyarakat, administrator, dan sebagainya membentuk lingkungan sosial siswa. Siswa dirangsang dan ditantang untuk belajar dalam lingkungan belajar yang baik. Di sekolah dasar, ketika pertumbuhan intelektual anak-anak masih membutuhkan penggunaan alat bantu visual, guru yang tidak menggunakannya tentu saja tidak merangsang atau menantang murid-murid mereka untuk belajar. Semua ruang yang dibutuhkan untuk belajar harus direncanakan dengan cermat untuk menyediakan sumber daya pengajaran dan pembelajaran yang efisien.

Pengalaman, baik langsung maupun tidak langsung, dapat mengarah pada pembelajaran. Salah satu cara siswa dapat belajar dengan melakukan adalah dengan melakukan percobaan. Pembelajaran tidak langsung terjadi ketika siswa membaca buku atau mendengarkan guru menjelaskan sesuatu kepada mereka.

Pada dasarnya, pembelajaran melibatkan interaksi dengan setiap keadaan yang mengelilingi seseorang. Pembelajaran dapat dilihat sebagai proses bertindak melalui berbagai pengalaman dan juga sebagai proses yang berorientasi pada tujuan.

Kemampuan untuk memahami, mengamati, dan mengerti sesuatu adalah aspek lain dari pembelajaran.

a) Untuk mendapatkan pengetahuan

Dalam kegiatan pembelajaran, tujuan ini seringkali lebih maju. Di sini, fungsi guru sebagai pendidik menjadi pusat perhatian.

b) Penanaman konsep dan keterampilan

Selain itu, dibutuhkan bakat untuk merumuskan atau menanamkan gagasan. Kemampuan fisik adalah kemampuan yang terlihat dan dapat diamati, menyoroti kemampuan siswa untuk bergerak. Sebaliknya, bakat lebih kompleks karena mencakup konsep yang lebih abstrak, kemampuan berpikir, dan kreativitas dalam pemecahan masalah dan perumusan ide daripada terus-menerus berurusan dengan kemampuan konkret.

c) Pembentukan sikap

Guru perlu lebih cerdas dan lebih berhati-hati dalam pendekatan mereka untuk mengembangkan sikap mental, kebiasaan, dan kepribadian siswa. Hal ini menuntut pengajar untuk dapat menggunakan kepribadian mereka sendiri selain memotivasi dan berpikir.

Ciri-ciri belajar:

- a) Perubahan perilaku merupakan ciri khas pembelajaran.
- b) Pergeseran perilaku.
- c) Selama proses pembelajaran, perubahan perilaku dimungkinkan dan tidak harus langsung terlihat.
- d) Latihan atau pengalaman mengarah pada perubahan perilaku.
- e) Penguatan dapat berasal dari latihan atau pengalaman. .

C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Untuk mempromosikan harmoni antaragama dan kohesi nasional, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana mengenali, memahami, mengasimilasi, dan meyakini Islam sekaligus mengajarkan mereka untuk menghormati agama lain. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mengajarkan siswa agar menerima, memahami, dan mematuhi prinsip-prinsip Islam melalui pengajaran, pelatihan, atau bimbingan untuk mencapai tujuan.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan menjadikan ajaran Islam sebagai jalan hidup mereka, membawa keselamatan di dunia ini dan akhirat, Pendidikan

Agama Islam (PAI) didefinisikan sebagai upaya yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar percaya, memahami, dan mempraktikkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang telah ditentukan.

Dengan menyediakan dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman siswa tentang Islam, Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah-sekolah menumbuhkan dan memperkuat agama serta membantu mereka menjadi Muslim yang tumbuh dalam iman, kesalehan, dan nilai-nilai nasional dan negara. Agar para siswa menjadi Muslim yang takut kepada Allah SWT dan memiliki akhlak mulia dalam kehidupan pribadi, sosial, nasional, dan negara, Pendidikan Agama Islam (PAI) berupaya mengembangkan iman, pemahaman, apresiasi, dan praktik Islam mereka (Ramayulis, 2021).

D. Zakat

Yusuf Qardawi menyatakan bahwa definisi linguistik zakat adalah "suci," "berkembang," "berkah," dan "terpuji." Al-Quran dan Hadits menggunakan masing-masing kata tersebut. Arti utama dari kata dasar "zaka" adalah "meningkat dan berkembang." Istilah atau sebutan untuk hak yang Allah SWT berikan kepada kaum miskin dan terlantar adalah zakat. Zakat mendapatkan namanya dari kepercayaan bahwa ia akan membersihkan jiwa, memberikan manfaat, dan

menumbuhkannya dengan berbagai kualitas (Wahyuni&Chintya, 2017). Sebaliknya, arti harfiah zakat adalah "pemurnian" atau "pembersihan." Zakat adalah kewajiban Islam untuk menyumbangkan sebagian dari penghasilan atau kekayaan seseorang kepada mereka yang membutuhkan sebagai cara beribadah dan menaati Allah SWT (Daryanto, 2013). Sebagai kewajiban sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kondisi sosial dan ekonomi masyarakat, zakat adalah salah satu dari lima rukun Islam.

1. Pembagian Zakat

Menurut Wahyudi dan Ubaidillah (2015), Allah telah menetapkan kelompok mana yang berhak menerima zakat, dan pemerintah tidak diperbolehkan mengalokasikannya sesuka hati.

Zakat disalurkan sesuai dengan praktik Islam. Delapan kategori penerima zakat (asnaf) sering menerima zakat:

- 1) Kaum miskin, atau fuqara, adalah mereka yang sangat miskin dan tidak memiliki sumber penghasilan yang dapat diandalkan.
- 2) Masakin (Kaum Miskin): Kelompok ini masih hidup di bawah garis kemiskinan meskipun memiliki akses terhadap kebutuhan pokok kehidupan.
- 3) Amil (Pengumpul Zakat): Kelompok ini bertanggung jawab untuk mengumpulkan, mengawasi, dan

mengalokasikan zakat. Mereka berhak atas sejumlah zakat tertentu untuk mendanai upaya distribusi dan pengumpulan zakat.

- 4) Orang yang Membutuhkan Bantuan (Mu'allaf): Kategori ini mencakup orang-orang yang baru masuk Islam atau yang membutuhkan bantuan untuk memperdalam keyakinan dan menjalankan ajaran Islam.
- 5) Riqab (Membebaskan Budak): Sebagian zakat juga dapat digunakan untuk hamba atau budak.
- 6) Gharimin (Orang yang Berhutang): Individu dalam kategori ini berhutang untuk menutupi pengeluaran dasar mereka atau membutuhkan bantuan dalam melunasi kewajiban mereka.
- 7) Fisabilillah (Jalan Allah): Organisasi ini membangun masjid, sekolah, rumah sakit, dan fasilitas umum lainnya menggunakan zakat.
- 8) Ibnu Sabil, atau "Mereka yang Tertahan dalam Perjalanan," merujuk kepada para musafir atau mereka yang kehabisan uang saat bepergian.

Menurut Imam Malik dan Imam Abu Hanifah (2021), jika keadaan mengharuskan, pihak berwenang berhak untuk menetapkan penerima zakat ke dalam satu atau lebih kategori. Menurut Imam Syafi'i, zakat harus dibagikan secara merata di antara delapan kategori yang

disebutkan di atas, bukan dibatasi pada kelompok tertentu.

2. Syarat Mengeluarkan Zakat

Beberapa syarat yang diuraikan dalam hukum Islam harus dipenuhi agar dapat membayar zakat. Syarat-syarat ini berlaku baik bagi individu yang berhak menerima zakat maupun mereka yang wajib membayarnya (pembayar zakat) (Wahyuni & Chintya, 2017).

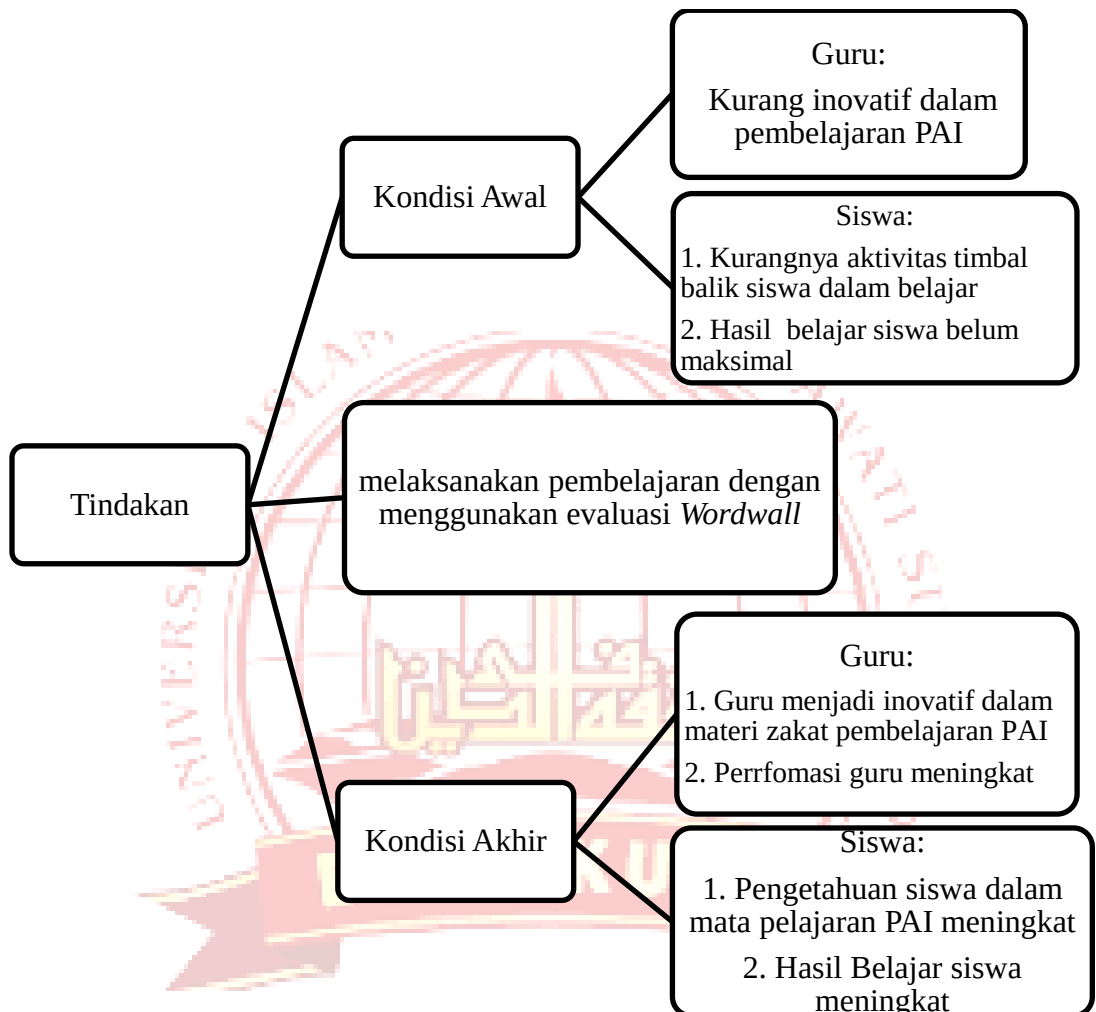
Bagi umat Islam yang mampu dan memiliki tingkat kekayaan tertentu, membayar zakat adalah wajib. Pembayaran zakat yang sah secara hukum memerlukan beberapa syarat yang harus dipenuhi. Berikut adalah prasyarat umum untuk melakukan pembayaran zakat:

- a) **Kepemilikan Aset Melebihi Nisab:** Syarat pertama adalah memiliki uang atau aset di atas nisab yang telah ditentukan (ambang batas minimum). Nisab untuk zakat bervariasi tergantung pada apakah aset tersebut berupa uang tunai, perak, emas, atau barang. Nilai aset yang dimiliki, seperti nilai emas atau perak dalam bentuk tertentu, digunakan untuk menghitung nisab.
- b) **Kepemilikan Selama Satu Tahun Hijriah:** Kekayaan atau aset harus telah melebihi nisab dan dimiliki selama satu tahun Hijriah, yaitu tahun kalender Islam. Dengan kata lain, aset yang telah dimiliki selama satu tahun penuh berhak menerima pembayaran zakat.

- c) Bebas dari Hutang dan Kebutuhan Pokok: Aset yang memenuhi syarat zakat harus bebas dari hutang dan cukup untuk memenuhi kebutuhan pemiliknya. Zakat bersifat opsional jika aset tersebut digunakan untuk melunasi kewajiban atau memenuhi kebutuhan pokok.
- d) Niat Beribadah: Sebagai bagian dari kepatuhan terhadap hukum Islam, pembayaran zakat harus dilakukan dengan tujuan beribadah. Memenuhi Persyaratan Penerima Zakat: Sesuai dengan hukum Islam, zakat harus didistribusikan kepada mereka yang berhak menerimanya (zakat asnaf).
- e) Pengetahuan dan Kesadaran: Pemilik aset harus menghitung zakat secara akurat sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan memiliki pengetahuan serta kesadaran tentang kewajiban zakat mereka.

Seseorang wajib menggunakan kekayaannya untuk membayar zakat setelah memenuhi standar yang telah disebutkan di atas. Sebagai salah satu prinsip utama Islam, zakat memiliki makna sosial dan spiritual yang besar dalam memupuk persatuan umat Muslim dan kesadaran sosial (Tambunan, 2021).

E. Kerangka Berfikir



Grafik yang disebutkan di atas menggambarkan hubungan erat antara keberhasilan konsumen evaluasi dan tingkat perencanaan mereka. Investigasi menyeluruh yang mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat memengaruhi prestasi belajar diperlukan untuk menciptakan

evaluasi yang dapat mengubah perilaku siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Diharapkan bahwa evaluasi dinding kata untuk materi zakat akan meningkatkan penguasaan konsep, membantu guru dalam mengatasi kelangkaan materi pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dan memungkinkan siswa untuk memanfaatkan materi pembelajaran mutakhir secara optimal selama proses pembelajaran (Syafirin, 2023).

F. Hipotesis

Jawaban sementara dan spekulatif yang perlu diverifikasi disebut hipotesis. Hipotesis dianggap sebagai jawaban paling tepat untuk suatu permasalahan penelitian. Menurut Wimarni (2021), statistik sering digunakan untuk pengujian hipotesis. Penelitian tidak dapat divalidasi tanpa statistik kecuali jika penelitian kualitatif tidak memerlukan hipotesis. Dengan demikian, hipotesis untuk penelitian ini adalah :

H₀: Di SMPN 23 Bengkulu Tengah, hasil belajar siswa kelas delapan tentang zakat tidak terpengaruh oleh materi pembelajaran *wordwall*.

H_a: Hasil belajar siswa kelas delapan di SMPN 23 Bengkulu Tengah tentang zakat terpengaruh oleh materi pembelajaran *wordwall*.

G. Penelitian Relevan

Tujuan dari tinjauan pustaka dalam Skripsi ini adalah untuk membandingkan penelitian sebelumnya dan mendapatkan pemahaman yang cukup baik tentang isu terkini. Beberapa hipotesis yang relevan adalah :

1. Skripsi Hasnah Kusumawardi, "Pembelajaran Berbasis Wordwall tentang Keyakinan pada Hari Kiamat." Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan komponen dari metodologi penelitian dan pengembangan berbasis ADDIE ini. Dua puluh siswa kelas XI-B di SMPIT Al-Ghazali Palangka Raya berpartisipasi dalam penelitian ini. Rata-rata skor ahli materi adalah 84%, menunjukkan bahwa substansi evaluasi cukup memadai. Menurut analisis ahli evaluasi, evaluasi tersebut sesuai dengan skor 73% dan 82 (Kusumawardi, 2024).
2. Skripsi Darmawan tahun 2023, "Pengembangan Evaluasi Permainan Wordwall Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di SMPI AL-Hidayah Tampung Rejo Kediri." Temuan tesis ini tentang evaluasi permainan wordwall interaktif profesional pembelajaran adalah autentik. Penelitian dan pengembangan digunakan dalam penelitian ini. Karena adanya R&D dan evaluasi wordwall yang dihasilkan,

hal ini relevan dengan studi peneliti. Terdapat variasi dalam evaluasi dan topik penelitian. Sementara peneliti meneliti Pendidikan Agama Islam, tesis ini menyelidiki agama dan moral. Selain itu, materi yang dihasilkan oleh peneliti (Darmawan, 2023).

3. Penggunaan Quiziz, Sway, dan Wordwall sebagai Sumber Belajar Daring untuk Siswa Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021. Sumber belajar wordwall dapat mendorong pembelajaran, rasa ingin tahu, motivasi, dan keberhasilan siswa. Baik penelitian wordwall maupun penelitian kualitatif menggunakan wawancara digunakan (Mujahidin dkk., 2021).
4. Dampak Evaluasi Wordwall Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Aktif Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Kelas VI di SD Negeri 010 Bontang Utara Tahun Ajaran 2023/2024, Lutfianah Khasana, jurnal Muh Ihsan. Penelitian kuantitatif untuk aplikasi pembelajaran menggunakan data (Khasana & Ihsan, 2025).
5. Menurut artikel Jurnal Aisyah Fadillah "Memahami Evaluasi, Tujuan, dan Urgensi Evaluasi Pembelajaran," Volume 1, No. 2, Maret 2023, evaluasi pembelajaran secara signifikan mendukung pengajaran guru dan pembelajaran di kelas. Sementara beberapa penelitian

menggunakan metode kuantitatif, yang lain menggunakan metode kualitatif. Keduanya meneliti evaluasi pendidikan (Fadilah, 2023).

6. Catatan harian Devi Kumala berjudul "Implementasi Evaluasi Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqh Kelas I MI Math'laul Huda 01 Cibunar." Dalam upaya mengatasi masalah yang muncul di kelas, proyek penelitian tindakan ini dilakukan. Dua siklus digunakan untuk mengimplementasikan pendekatan ini. Empat fase dari setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Ujian hasil belajar Fiqh, lembar observasi aktivitas untuk guru dan siswa, lembar wawancara, dan dokumentasi adalah alat yang digunakan. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan Evaluasi Berbasis Wordwall dapat meningkatkan pembelajaran siswa kelas I dalam mata pelajaran Fiqh, seperti yang terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus. Pada siklus pertama, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 70,29%. Pada siklus kedua, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,44%. Penggunaan evaluasi berbasis wordwall dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar selain meningkatkan hasil belajar. Temuan observasi siswa, yang menunjukkan peningkatan pada setiap siklus,

dengan jelas menunjukkan hal ini. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang besar selama proses pembelajaran, yang sangat meningkatkan hasil belajar mereka (Devi, 2023).

7. Jurnal Putri Febrianti, 2024, berjudul "Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Wordwall terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa dalam Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Karakter di Kelas VII SMP Al-Amanah." Dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen dan metodologi kuasi-eksperimental, penelitian ini bersifat kuantitatif. Populasi terdiri dari 202 siswa kelas tujuh dari tujuh kelas di SMP Al-Amanah. Tiga puluh siswa dari kelas VII-A (kelas eksperimen) dan dua puluh delapan siswa dari kelas VII-B (kelas kontrol) merupakan sampel. Pengambilan sampel bertujuan, di mana sampel dipilih sesuai dengan atribut yang relevan dengan subjek penelitian, adalah teknik pengumpulan data. Ada pre-test dan post-test sebagai bagian dari metode pengumpulan data. Metode analisis data yang digunakan adalah pengujian hipotesis, pengujian homogenitas, dan pengujian normalitas. SPSS 25 digunakan untuk menguji hipotesis. Evaluasi pembelajaran Wordwall berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Karakter di kelas tujuh SMP Al-Amanah, menurut hasil uji Mann-Whitney yang menghasilkan nilai Asymp

8. Sebuah studi oleh Deni Okta berjudul "Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" diterbitkan pada tahun 2022. Menemukan bagaimana materi pembelajaran Wordwall mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar adalah tujuan penelitian ini. Desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol post-test saja digunakan dalam penelitian ini. 40 siswa kelas lima SDN 14 Simpangampek menjadi partisipan penelitian. Sebanyak 20 siswa dari kelas eksperimen dan 20 siswa dari kelas kontrol membentuk ukuran sampel untuk metode pengambilan sampel jenuh dalam penelitian ini. Tes pasca-pembelajaran dengan pertanyaan pilihan ganda digunakan sebagai bagian dari metode pengumpulan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran wordwall lebih baik daripada pembelajaran di kelas tradisional atau pembelajaran yang tidak menggunakan bahan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas lima di SDN 14

Simpangampek dipengaruhi oleh penggunaan bahan pembelajaran wordwall (Deni, 2022).

9. Jurnal Septariawan 9, 2022, berjudul Dampak Evaluasi Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Empat IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bahan pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap keinginan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain kelompok eksperimen dan kontrol dengan rancangan acak pre-test post-test sebagai bagian dari metodologi penelitian kuasi-eksperimental. Sekolah Dasar Pisangan Baru 09 memiliki total 60 siswa, semuanya berada di kelas empat. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa dari kelas IV A dan 30 siswa dari kelas IV B. 16 pernyataan dalam kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini telah terbukti valid dan dapat dipercaya. Selain itu, terdapat dampak perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah terapi diberikan dalam analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levane, dan uji hipotesis menggunakan nilai uji t sampel berpasangan. Hasil dari Tes Skor N-gain yang sedang berlangsung menunjukkan bahwa evaluasi wordwall memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keinginan siswa untuk belajar. Presentasi PowerPoint, di sisi lain, memiliki sedikit

pengaruh terhadap antusiasme siswa untuk belajar (Septariawan, 2022).

10. "Pengaruh Evaluasi Game Online Wordwall terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas Empat" diterbitkan di Jurnal Shofiya pada tahun 2022. Materi pembelajaran game online wordwall dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan apakah evaluasi game online wordwall dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas empat di SDN 1 Sukorame. Desain kelompok kontrol pretest dan posttest non-ekuivalen digunakan dalam pendekatan penelitian kuantitatif. Dua puluh siswa dari SDN 1 Sukorame dan dua puluh dari SDN 3 Sukorame membentuk sampel penelitian yang terdiri dari empat puluh siswa kelas empat. Uji T Sampel Independen digunakan untuk menguji hipotesis, dan hasilnya menunjukkan sig. (2-tailed) 0,000, yang berarti hasilnya kurang dari 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa permainan daring wordwall berdampak pada peningkatan minat belajar siswa kelas empat di SDN 1 Sukorame.