

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan telah terstruktur untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan religious keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta suatu keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat dan negara (Rahmat hidayat, 2019). Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik baik jasmani maupun rohani menuju kearah kesempurnaan.

Pendidikan merupakan aspek yang amat penting bagi manusia karena, pendidikan menjadi kebutuhan hidup manusia yang mutlak dan harus dipenuhi, agar dapat mencapai kesejahteraan. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Zuhairini dalam bukunya Filsafat Pendidikan Islam, mengutip pendapat dari Dewey bahwa : Pendidikan sebagai salah satu kebutuhan hidup (*a necessity of life*), salah satu fungsi sosial (*a social of fiunction*), sebagai bimbingan (*as direction*), sebagai sarana pertumbuhan (*as means of growth*), yang mempersiapkan dan membukakan serta membentuk disiplin hidup, melalui transmisi baik dalam bentuk informal, formal maupun non formal. Selain itu, dengan adanya pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas dan berkarakter yang memiliki wawasan yang luas sehingga mampu melahirkan generasi-generasi emas yang mumpuni dan dapat membawa bangsa dan negara menuju perubahan yang lebih baik.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Quran bahwasanya manusia yang berilmu akan memiliki derajat yang lebih tinggi dari pada manusia yang tidak berilmu. Allah SWT mengistimewakan bagi orang-orang yang beriman dan berilmu, sebagai firman-Nya dalam QS. Al-Mujadalah yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah : 11).

Menurut Tafsir Al-Misbah, ayat di atas menerangkan bahwa “Allah tidak secara tegas membicarakan tentang tingginya derajat orang yang berilmu namun orang yang berilmu memiliki kedudukan yang lebih tinggi dari orang yang hanya sekedar beriman”. Jadi, ilmu yang dimiliki oleh orang yang menuntut ilmu memiliki peran besar dalam kedudukan tinggi yang diperolehnya, tanpa dikaitkan dengan aspek di luar ilmu tersebut (M. Quraishy Shihab, 2019). Dari Tafsir di atas dapat disimpulkan bahwasanya betapa pentingnya pendidikan bagi manusia dan secara tidak langsung menempatkan pendidikan sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dengan hidup dan kehidupan manusia.

Sangat disadari bahwa kehidupan dan peradaban manusia akan terus mengalami perubahan dan kemajuan dari masa ke masa. Terutama kehidupan

pada zaman ini mengalami proses perubahan yang begitu cepat dan banyak fenomena yang demikian tidak terkecuali juga terjadi dalam konteks pendidikan. Dalam merespon fenomena perubahan global tersebut, pengembangan pendidikan di segala bidang ilmu dan penerapannya terus dilakukan dalam rangka menghasilkan produk pendidikan yang kompetitif dan berkualitas. Termasuk menyiapkan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang menuntut peserta didik agar bisa merespon tantangan global serta menyiapkan keterampilan yang diperlukan guna menghadapi kemajuan tersebut.

Pendidikan tentunya tidak akan terlepas dari yang namanya suatu proses belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang memiliki nilai edukatif. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar merujuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai seorang pendidik (Lubis, 2021). Oleh karena itu pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hal ini senada dengan fungsi pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, banyak hal yang perlu diperhatikan saat proses pembelajaran, diantaranya guru, kurikulum dan media pembelajaran. Guru merupakan penentu baik buruknya suatu sekolah. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan cara memperbaiki sistem pendidikan yang ada, salah satunya adalah merubah sistem kurikulum, saat ini Indonesia memakai kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka secara resmi di implementasikan pada tahun ajaran 2022/2023. Konsep kurikulum merdeka lebih mengarah kepada kebebasan berfikir dan kreatif. Tujuan dari kurikulum merdeka ialah mengembangkan potensi peserta didik dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Penerapan kurikulum merdeka di satuan pendidikan memiliki standar kompetensi yang disebut dengan dimensi. Profil pelajar pancasila berfungsi sebagai panduan utama yang mengarahkan kebijakan pendidikan, dan menjadi acuan bagi pendidik dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik. Penerapan kurikulum merdeka, memiliki 6 dimensi yang diharapkan mampu untuk membentuk peserta didik. Dimensi

dalam profil pelajar pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bergotongroyong, berkebinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif. Adanya kurikulum merdeka untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dimensi dalam kurikulum merdeka merupakan upaya untuk membentuk karakter dan kompetensi peserta didik berfikir kritis, logis, dan analisis serta menjadi pelajar sepanjang hayat.

Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan karena dengan adanya inovasi guru lebih mudah menyampaikan materi dan peserta didik mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru dengan kesan yang cukup menyenangkan. Kurikulum merdeka terdapat dimensi kreatif hal tersebut sebagai upaya mempersiapkan peserta didik untuk masuk kedalam dunia kerja. Kreatif memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri dan menghadirkan gagasan ke dalam karya-karya yang inovatif. Ini mampu meningkatkan rasa kepuasan dan kebahagiaan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan bakat dirinya maka mereka akan lebih semangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran dalam kurikulum merdeka untuk memastikan bahwa pendidikan dapat mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Kurikulum merdeka menggunakan sistem fleksibilitas dalam artian guru dan kepala sekolah diberikan kebebasan dalam merancang pembelajaran yang disesuaikan

dengan konteks lokal, kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi. Dalam kurikulum merdeka peserta didik dituntut untuk lebih kreatif.

Salah satu konsep dari pengembangan kurikulum merdeka adalah guru bebas melakukan diferensiasi pembelajaran. Artinya guru diberi kebebasan dalam mengakomodir keberagaman minat dan bakat peserta didik. Guru bebas memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pembelajaran diferensiasi mampu memaksimalkan pembelajaran, Hal ini sejalan dengan pendapat Aprima dan Sasmita Sari, bahwa penerapan pembelajaran diferensiasi efektif memenuhi kebutuhan peserta didik dan meningkatkan pemahaman dengan banyaknya media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didiknya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada peserta didik. Meskipun media merupakan alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran dan media memang bukan faktor utama dalam mencapai kesuksesan guru mengajar dan pada saat pembelajaran. Namun media akan memberikan dampak positif selama proses pembelajaran berlangsung, seperti media dapat meningkatkan antusias, keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Dwi Putriana Naibaho, 2023).

Merdeka belajar memberi inovasi agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan baik untuk peserta didik maupun tenaga pendidik. Hal ini sesuai

dengan prinsip merdeka belajar dimana tercipta suasana belajar yang menyenangkan tanpa adanya beban dalam menuntut pencapaian. Inovasi pembelajaran yang dilakukan agar tercipta suasana belajar yang sesuai dengan prinsip merdeka belajar melalui 1). Peningkatan peran peserta didik dalam pembelajaran, dengan cara melatih interaksi peserta didik agar memiliki antusias dalam diskusi pembelajaran. 2). Menggunakan program *game based learning*, yaitu dengan menggunakan game yang berkaitan dalam mengasah kemampuan belajar peserta didik. 3). Menggunakan pembelajaran multimodal, dengan cara mengarahkan peserta didik agar mampu menggabungkan beberapa komponen seperti tulisan, gambar, gerakan, suara, maupun tindakan dalam kegiatan pembelajaran (Wannesia dkk., 2022). Salah satu inovasi yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran, pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran dan bukan komponen utama dalam pembelajaran, namun penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Pemilihan

media pembelajaran yang tepat juga dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam belajar (Daniyati dkk., 2023).

Media pembelajaran sekarang tidak hanya buku saja akan tetapi sekarang zaman semakin canggih jadi bisa saja menggunakan teknologi, sehingga akan terciptanya pembelajaran yang aktif , kreatif, dan inovatif sebagaimana tuntutan dari kurikulum merdeka.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang selaras dengan prinsip merdeka belajar. *Wordwall* dapat menjadi salah satu referensi media pembelajaran yang dapat diterapkan saat proses belajar mengajar oleh guru. bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Dimana di dalam *Wordwall* disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang bisa digunakan oleh pengguna baru dan membuat pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa (Wafiqni & Putri, 2021). *Wordwall* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan dijelaskan dan dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran, tentunya hal ini mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan keaktifan belajar peserta didik.

Wordwall memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran yang lain seperti *kahoot*, *quizziz*, yaitu pada media *wordwall* peserta didik tidak perlu mengakses *wordwall* secara langsung melalui gadget atau smartphone peserta didik, *wordwall* bisa digunakan secara langsung oleh peserta didik tanpa menggunakan *smartphone* melalui *lcd proyektor*. Ini

tentunya memudahkan peserta didik terutama pada sekolah-sekolah yang belum membolehkan peserta didik untuk membawa dan menggunakan *smartphone* pada saat pembelajaran. Sedangkan pada media pembelajaran *kahoot*, *quizziz* peserta didik perlu mengaksesnya secara langsung melalui *smartphone* peserta didik masing-masing, sehingga peserta didik memang dituntut untuk menggunakan *smartphone* pada saat pembelajaran. Tanpa diakses secara langsung melalui *smartphone* maka media pembelajaran *kahoot* dan *quizziz* tidak efektif digunakan pada saat pembelajaran.

Wordwall merupakan suatu situs pembelajaran yang pendidik dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games. Game interaktif *wordwall* ini memiliki fungsi untuk melihat pemahaman peserta didik saat materi pembelajaran dari pendidik berlangsung. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media games interaktif *wordwall* dapat meningkatkan gairah semangat peserta didik dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Selain itu pula diharapkannya peserta didik mengarah pada pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri, sehingga pemahaman dan keaktifan peserta didik meningkat. Hal ini menjadikan pemilihan games *wordwall* sebagai sumber pendidikan yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Dengan adanya 18 fitur yang ada pada *wordwall* maka guru bisa mengimplementasikan fitur tersebut pada saat pembelajaran dan tentunya akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, selain itu peserta didik akan lebih semangat dan antusias saat mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Whipple dalam Hamalik, keaktifan belajar peserta didik adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama peserta didik berada di dalam kelas. Aktivitas peserta didik dapat berupa kegiatan individu atau kegiatan dalam kelompok yang dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi antara guru dan peserta didik atau antar peserta didik dan peserta didik.

Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari segi aktivitas fisik dan non-fisik selama proses pembelajaran yang optimal dan dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran juga berkontribusi pada konstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pembangunan pemahaman atas persoalan atau topik yang dipelajari. Hal ini mengindikasikan bahwa perhatian peserta didik merupakan salah satu indikator keaktifan belajar. Media pembelajaran games *wordwall* ini dapat dirancang sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kelompok belajar, dan peserta didik juga dapat terlibat dalam proses pembuatan dan penggunaannya.

Kurikulum Merdeka telah melibatkan berbagai pembaruan dalam konteks kurikulum, seperti penekanan pada pembelajaran aktif, berbasis

proyek, dan berpusat pada peserta didik (Ananta, T., & Sumintono, B., 2020). Dalam pendekatan pembelajaran aktif, peserta didik diajak untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok, dengan berbagai kegiatan yang mendorong pemahaman konsep dan penerapan dalam konteks nyata (Jeanne M. Tuerah Roos M. S. Tuerah, 2023).

Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung keaktifan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Hal tersebut tentunya dapat menjadi solusi dari paradigma yang mengatakan bahwasanya Pendidikan agama islam (PAI) sering kali di sampaikan dengan cara yang membosankan dan monoton sehingga peserta didik banyak yang mengantuk dikelas. Dalam hal ini pendidik berperan untuk memberikan perubahan energi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI. Media pembelajaran yang digunakan pendidik merupakan usaha untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, maka akan semakin terbuka pula keberhasilan peserta didik dalam belajar. Suatu keberhasilan dalam sebuah pencapaian adalah berawal dari seorang pendidik yang akan melahirkan dan mendidik generasi baru dengan kualitas dan budi pekerti luhur.

Jadi dapat disimpulkan, *wordwall* merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, dan

mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang baik bagi peserta didik.

SMP Al-Madinah solok merupakan SMP Berbasis Islamic boarding school yang sudah menerapkan kurikulum merdeka mulai pada tahun ajaran 2023/2024. Sebelum menerapkan kurikulum merdeka belajar mata pelajaran PAI di SMP Al-Madinah dipecah menjadi, akidah akhlak, fiqih, al-quran hadist, dan *shiroh nabawiyyah* (sejarah). Ini tentunya membuat peserta didik di SMP Al-Madinah sedikit kelelahan karna banyaknya mata pelajaran yang harus dikuasai, disamping itu peserta didik di SMP Al-Madinah juga memiliki kegiatan Hafalan Quran disetiap maghrib dan subuh yang wajib disetorkan. Namun setelah diterapkannya kurikulum merdeka belajar maka 4 mata pelajaran tadi digabungkan ke dalam 1 rumpun mata pelajaran PAI yang mana alokasi waktu pembelajarannya yaitu 4 JP. Hal ini tentunya mengurangi beban peserta didik sendiri yang tidak lagi perlu menguasai banyak mata pelajaran. Dikarenakan pada jam mata pelajaran PAI bertambah menjadi 4 jam pelajaran yang terbilang cukup lama, pasti tentunya menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil survey awal yang peneliti lakukan di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok, peneliti menemukan permasalahan tentang kurangnya media pembelajaran yang mendukung peserta didik didalam pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik sehingga peserta didik tidak aktif dalam proses belajar dan membuat peserta didik menjadi jenuh. Hal tersebut terlihat dari beberapa

peserta didik yang mengantuk dan bahkan tidur di kelas terutama pada saat jam rawan mengajar. Kemudian ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran dan lebih memilih mengobrol dengan teman sebangkunya. Kejenuhan peserta didik juga menimbulkan kurangnya penguasaan materi oleh peserta didik, hal ini terbukti dari beberapa peserta didik yang ketika ditunjuk untuk mengulang materi pembelajaran peserta didik tersebut tidak bisa untuk mengulangnya. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang di gunakan serta cara belajar dan suasana belajar yang tidak bervariasi.

Sebagaimana tuntutan dari kurikulum merdeka belajar guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep, metode dan media pembelajaran abad ke-21 serta mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses mengajar. Peserta didik juga perlu didorong untuk aktif belajar, mengembangkan keterampilan mandiri, dan menjadi pemimpin belajar mereka sendiri. Media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu pendukung keaktifan peserta didik di dalam belajar (Sri Hanipah, 2023).

Dari survei awal ini membantu peneliti untuk menetapkan bahwa SMP Al-Madinah Al-Munawarah sebagai lokasi penelitian, karena SMP Al-Madinah Al-Munawarah merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum merdeka belajar. Harapan peneliti adalah bahwa hasil penelitian yang dilakukan nanti dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Data hasil survei diatas dipertegas melalui data wawancara peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut, Bapak Angga hermanto mengatakan bahwa :

“Guru mata pelajaran khususnya mata pelajaran PAI di SMP Al-Madinah Al-Munawarah belum menerapkan media pembelajaran berbasis game dan kuis interaktif seperti *wordwall*. Namun pada pelaksanaanya sudah menggunakan media pembelajaran berupa *power point* yang ditampilkan melalui *Lcd proyektor* yang disediakan pihak sekolah. Dalam mengatasi kebosanan peserta didik, saya sebagai guru lebih kepada penggunaan strategi dan metode untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Jika dilihat dari kebutuhan, peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran disekolah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dan untuk membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sebagaimana dengan tuntutan kurikulum merdeka.

Dari penjelasan tersebut, dapat dilihat kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan, sehingga memberi kesulitan untuk peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat maka dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Salah satu solusi yang paling tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar dan dukungan dalam meningkatkan hasil belajar peseta didik adalah

media interaktif *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.

Tidak hanya itu *wordwall* juga dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga peserta didik tidak perlu mengaksesnya melalui jaringan dan dapat ditampilkan oleh guru melalui infocus. Pada *wordwall* diberikan 18 fitur game menarik dan kuis interaktif. Hal ini dapat membantu membangkitkan antusias peserta didik dan membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan mudah, sehingga membuat peserta didik bisa aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan inilah yang mendukung untuk meneliti lebih lanjut mengenai **“Pengaruh *Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PAI di SMP Al-Madinah Al-Munawarah”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat identifikasi permasalahan yaitu :

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan pendidik pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok
2. Kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok
3. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. sehingga peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok

C. Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini tidak ada penyimpangan, maka perlu dicantumkan batasan masalah. Dengan harapan hasil penelitian ini sesuai dengan apa yang dikehendaki peneliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Keaktifan belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) di kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok.
2. Keaktifan belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*post-test*) di kelas eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok.
3. Pengaruh penerapan *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang dan identifikasi masalah penelitian ini di atas, maka fokus penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok.

E. Definisi Operasional

1. Media *wordwall*

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik dalam

menjawab kuis, diskusi, dan survei. Peserta didik yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu *www.wordwall.net* dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone dan juga bisa mengakses dari link yang diberikan. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Dimana di dalam *wordwall* disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang bisa digunakan oleh pengguna baru dan membuat penggunanya mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Whipple dalam Hamalik, keaktifan belajar peserta didik adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama peserta didik berada di dalam kelas (Eman Nataliano Busa, 2023).

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok.

2. Untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*post-test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di SMP Al-Madinah Al-Munawarah Solok.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaannya. Adapun kegunaan dari penelitian ini meliputi dua aspek diantaranya aspek teoritis dan aspek praktis, diantaranya sebagai berikut :

1. Aspek Teoritis, Secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca, peserta didik, mahasiswa didik, dan guru untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya mengenai. Penerapan media *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan bahan kajian bidang studi pendidikan.
2. Aspek Praktis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui Bagaimana Penerapan *wordwall* dalam mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik..

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk memudahkan penulis lainnya mengenai masalah serupa, yakni Penerapan *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi

a) Bagi Penulis

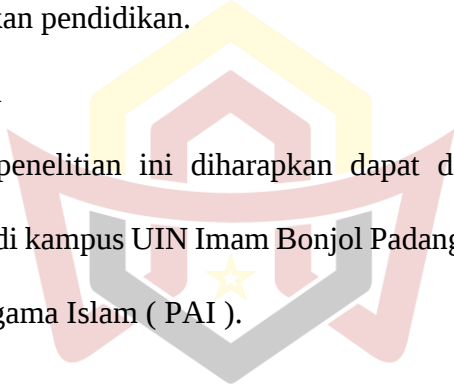
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi penulis dan memperluas pengetahuannya sehingga dapat mengkaji dan menyusun hasil gagasan yang dihasilkan serta menerapkan pengetahuan yang dihasilkan.

b) Bagi Pengguna

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan serta pemikiran yang bermanfaat bagi pengguna dalam mengembangkan pendidikan.

c) Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pembelajaran di kampus UIN Imam Bonjol Padang khususnya pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).



UIN IMAM BONJOL
PADANG