

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu pilar penting dalam sistem Pendidikan nasional Indonesia. Kedudukannya tidak hanya sebatas sebagai mata pelajaran wajib, tetapi juga sebagai pondasi moral dan spiritual bangsa. Secara filosofis, PAI berlandaskan Al-Qur'an dan Hadits yang menekankan pentingnya Pendidikan sejak dini hingga akhir hayat. Dalam pengertian umum PAI adalah segala usaha pendidikan yang diarahkan untuk membentuk manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia serta mampu menjalani kehidupan sesuai ajaran islam. (Syarbini, 2021: 33) Sedangkan secara khusus PAI adalah sebagai mata pelajaran formal yang terdapat dalam kurikulum sekolah/madrasah yang berisi materi keislaman seperti aqidah akhlak, fiqh, sejarah islam, dan Al-qur'an dan hadits, agar peserta didik mampu mengamalkan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari. (Hidayat, 2022: 58)

Namun hingga saat ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Hal ini disebabkan karena sebagian Guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, sehingga pembelajaran menjadi berpusat pada Guru (*teacher centered*). Menurut Wina Sanjaya, "Guru lebih memposisikan anak didiknya sebagai objek bukan sebagai subjek" (Sanajaya, 2019: 56). Akibatnya, murid menjadi kurang memperoleh pengalaman belajar secara langsung karena Guru hanya berfokus pada penyampaian materi dan buku paket tanpa mengarahkan peserta didik untuk mencari sumber belajar lain.

Kondisi ini menyebabkan murid hanya bergantung pada penjelasan Guru dan kurang aktif dalam proses pembelajaran (Munawir, 2024: 23) Penelitian ini lebih menekankan kepada pendekatan digitalisasi untuk pelajaran PAI dimana melibatkan penggunaan media *Wordwall* yang sudah termasuk teknologi masa kini yang memudahkan untuk pembelajaran interaktif yang langsung melibatkan peserta didik. Adapun Ayat Al-Qur'an sebagai penguatan akan pentingnya pembelajaran PAI ini yaitu Q.S Al-Mujadalah ayat 11:

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 beriman apabila dikatakan kepadamu: 'Berlapang-lapanglah dalam majlis', maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: 'Berdirilah kamu', maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh murid yang nantinya akan membuat murid kehilangan motivasi untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat murid tidak berusaha untuk lebih mengembangkan pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Apabila para murid kehilangan motivasi dalam belajar maka hasil belajar para murid akan menurun. Daya tarik murid dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, pada saat murid sudah mulai tertarik maka motivasi dalam belajar juga akan meningkat. Hamdu & Agustina dalam penelitian (Aprilia dkk, 2023: 68) Lemahnya motivasi ataupun tidak adanya motivasi belajar membuat

murid tidak efektif dalam belajar, sehingga kognitif para murid dalam pembelajaran akan menurun.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Yoga Prasetya, S.pd,i selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Gunung Talang Kabupaten Solok. Selama ini, Guru lebih sering menggunakan media papan tulis, menggunakan metode ceramah dan tanya jawab di materi Pendidikan Agama Islam, Dan media *Wordwall* belum pernah di gunakan saat pembelajaran, sehingga penggunaan media *Wordwall* dapat menjadi alternatif untuk mendorong keaktifan murid selama pembelajaran, sehingga diharapkan dapat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Hasil belajar peserta didik pada materi Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 1 Gunung Talang menunjukkan capaian yang belum optimal. Hal ini terlihat dari nilai Penilaian Tengah Semester yang sebagian besar masih berada di bawah Kriteria Ketercapain Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 80. Adapun data lengkap nilai peserta didik kelas X E.12 disajikan pada tabel berikut:

Table 1.1
Penilaian Tengah Semester Kelas X. E 12

P1	61	P11	62	P21	78	P31	94
P2	58	P12	78	P22	91	P32	88
P3	87	P13	64	P23	89	P33	61
P4	70	P14	78	P24	60	P34	61
P5	64	P15	66	P25	71	P35	55
P6	72	P16	58	P26	63		
P7	79	P17	77	P27	88		
P8	78	P18	74	P28	73		
P9	58	P19	79	P29	65		
P10	64	P20	61	P30	60		

Berdasarkan hasil analisis data nilai peserta didik dengan KKTP yang ditetapkan sebesar 80, diketahui bahwa dari total 35 peserta didik terdapat 6

peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 80 sehingga dinyatakan tuntas, sedangkan 29 peserta didik memperoleh nilai < 80 sehingga dinyatakan tidak tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 17,14%, sedangkan persentase peserta didik yang belum tuntas sebesar 82,86%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dan penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tingkat ketuntasan belajar dapat meningkat sesuai dengan target yang diharapkan. Adapun solusi yang bisa ditawarkan untuk mengatasi permasalahan murid yang bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran PAI yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang bisa merangsang keaktifan dari murid. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al quran. Firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “kami turunkan kepadamu al quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”

Media memiliki fungsi untuk mengarahkan murid mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi murid dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori “Cone

Experience” yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016: 2).

Adapun media pembelajaran yang dapat ditawarkan dan mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat murid secara sistematis dan aktif. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *Wordwall*. Media ini merupakan media yang berbentuk *Platform* yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, *Spin wheel*, *open the box* dan sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca dengan jelas oleh murid dari seluruh jarak dan posisi di dalam kelas (Fanny, 2020: 3)

Wordwall merupakan sebuah platform digital (aplikasi berbasis web) yang digunakan untuk membuat dan memainkan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif. Jika di ibaratkan *Wordwall* itu seperti Guru, aplikasi *Wordwall* bisa memberikan pernyataan salah ataupun benar jika para siswa sudah menjawab pertanyaan, *Wordwall* bisa mengoreksi jawaban dari murid tersebut. Menurut Turohmah, *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan murid untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. (Turohmah dkk, 2020: 16)

Media *Wordwall* memiliki banyak manfaat dalam dunia Pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media *Wordwall* memudahkan Guru dalam membuat media pembelajaran yang variatif, seperti kuis yang dapat diakses baik secara daring maupun luring. Penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar murid karena tampilannya yang menarik dan menantang. Selain itu,. Media ini

juga sangat membantu Guru dalam mengevaluasi pemahaman murid secara langsung dan cepat. (Purwanto & Lestari, 2021: 125).

Aspek belajar yang akan di ukur dalam penelitian ini di fokuskan pada ranah kognitif, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan murid setelah menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat Sudjana (2021: 22), hasil belajar kognitif berkaitan dengan kemampuan murid dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan berpikir.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Murid Di Kelas SMAN 1 Gunung Talang Kabupaten Solok”**. Diharapkan dengan di gunakan media ini, murid mampu untuk menguasai materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang maksimal dan efektif membuat murid jenuh dan malas belajar, sehingga menurunkan motivasi belajar dan perkembangan kognitif murid.
2. Hasil belajar murid yang kurang stabil di mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Gunung Talang.
3. Guru lebih sering memposisikan murid sebagai objek dari pada subjek dalam pembelajaran, dan kurang mengarahkan murid untuk mencari sumber belajar lain.
4. Media Pembelajaran *Wordwall* belum pernah diterapkan dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMAN Gunung Talang Kabupaten Solok, apakah efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid.

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 penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dikaji pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X.E11 dan X.E12 di SMAN 1 Gunung Talang.
2. Hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan (*post-test*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X.E11 dan X.E12 di SMAN 1 Gunung Talang.
3. Penelitian hanya menilai efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X.E11 dan X.E12 di SMAN 1 Gunung Talang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 1 Gunung Talang .
2. Bagaimana hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 1 Gunung Talang .

3. Efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti murid di kelas X SMAN 1 Gunung Talang.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam murid di kelas X SMAN 1 Gunung Talang.

F. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Dalam dunia Pendidikan, efektivitas merujuk pada sejauh mana metode, media, atau strategi pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar murid sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Jika penggunaan media *Wordwall* dapat membuat murid lebih aktif, memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan nilai mereka di atas KKTP, maka media tersebut dinyatakan efektif.

2. Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan murid untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi murid tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh Guru. (Turohmah dkk, 2020: 16)

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah cerminan setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang menggambarkan kemampuan murid dan digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka . Dikutip dari jurnal (Hidayat, 2019: 111) Gagne menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari masing-masing ranah kapabilitas murid yang berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap.

4. Pendidikan Agama Islam

PAI adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (Pendidikan) secara kontinyu antara Guru dengan murid, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya. Dalam regulasi lain disebutkan bahwa PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan Hadits.

G. Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat dalam penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya media *Wordwall*, dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan pula dapat menjadi referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan kontekstual dengan kebutuhan murid masa kini.

2. Manfaat Akademis

a. Bagi Murid

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui media *Wordwall* yang interaktif dan menyenangkan, murid menjadi lebih aktif, fokus, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Hal ini sekaligus dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan referensi alternatif bagi Guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik murid saat ini. Penggunaan *Wordwall* dapat membantu Guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, efisien, dan variatif. Selain itu, Guru juga dapat memiliki inovasi atau wawasan baru dalam pemanfaatan teknologi Pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan murid secara aktif.

c. Bagi Peneliti

Bermanfaat dalam rangka mengetahui terkait “efektivitas media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar murid” serta menjadi bekal peneliti sebagai seorang calon Guru yang inovatif dan mampu berjalan sesuai zaman.

d. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini memberikan masukan kepada lembaga Pendidikan, khususnya madrasah dan sekolah menengah, dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media *Wordwall* dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran berbasis digital yang sejalan dengan perkembangan zaman.

