

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akidah Akhlak menjadi salah satu fondasi utama dalam sistem pendidikan Islam yang berfungsi untuk membentuk kepribadian peserta didik. Tujuannya tidak hanya menanamkan keimanan dan moralitas yang berlandaskan nilai-nilai agama, tetapi juga membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis dan logis dalam menyikapi beragam tantangan kehidupan (Agustiana & Asshidiqi, 2022). Dalam ranah pembelajaran, pendidikan Akidah Akhlak seharusnya tidak sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai media untuk menumbuhkan kemampuan analisis yang mendalam terhadap ajaran Islam, sehingga peserta didik mampu memahami serta mengaplikasikannya secara relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman dalam Q.S. *An-Nahl* ayat 97

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً
وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿٩٧﴾

Artinya: *“Siapa yang mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan, sedangkan dia seorang mukmin, sungguh, Kami pasti akan berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik daripada apa yang selalu mereka kerjakan.” (An-Nahl (16): 97)*

Di dalam tafsir Al-Qur'an Al Adzim, dijelaskan oleh Ibnu Katsir bahwa janji Allah ditujukan bagi orang yang beramal saleh. Amalan saleh didefinisikan sebagai perbuatan yang sesuai dengan Al-Qur'an dan sunnah

Nabi, yang dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan dari kalangan manusia, selama hati mereka beriman kepada Allah dan rasul-Nya, serta amal tersebut diperintahkan atau diisyaratkan oleh Allah. Sebagai balasannya, Allah menjanjikan kehidupan yang baik di dunia dan pahala yang lebih baik di akhirat (Khomisah & Nurinadia, 2022). Maka, jelaslah bahwa menjadi manusia yang berakhlak mulia bukan hanya merupakan cerminan keimanan, tetapi juga jalan menuju kehidupan yang mulia di dunia serta kebahagiaan abadi di akhirat.

Berpatokan pada UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat (1) yang berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, Akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Sejalan dengan hal tersebut, Islam sebagai agama yang *rahmatan lil'alamiin* memiliki misi yang luhur melalui pendidikan, yaitu membentuk manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Pernyataan ini dipertegas melalui (Nabila, 2021) yang mengemukakan bahwa pendidikan dalam Islam bertujuan menginternalisasikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kasih sayang, dan rasa hormat melalui proses pembelajaran, keteladanan, dan pembiasaan. Dengan demikian, Akidah Akhlak sebagai bagian dari pendidikan Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pribadi peserta didik yang tidak hanya

cerdas secara intelektual, tetapi juga kokoh dalam iman serta berakhlak mulia, sehingga pembelajaran akidah akhlak menjadi kebutuhan mendasar dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang hakiki.

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan ruang lingkup dari Pendidikan Agama Islam, yaitu upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah SWT. serta merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari (Syafirin et al., 2023). Akidah berarti kepercayaan dan akhlak ialah tingkah laku, sehingga pendidikan Akidah Akhlak ini membahas mengenai sistem kepercayaan dan perbuatan yang sesuai dengan syariat Islam. Dengan tujuan tersebut, pendidikan Akidah Akhlak harus menyertai pertumbuhan peserta didik di setiap aspeknya dan mengarahkan semua aspek tersebut kearah tercapainya hidup berdasarkan nilai-nilai Islam (Fatimatusahro, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai fondasi dalam membentuk generasi yang beriman, berilmu, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam dalam setiap aspek kehidupannya.

Pentingnya pembelajaran Akidah Akhlak ini seringkali tidak berimbang dengan pelaksanaan pembelajaran, (Shodiyah & Kirom, 2023) mengemukakan masalah yang seringkali terjadi dalam pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah yaitu kurangnya motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Masalah ini disebabkan oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi ini

merupakan masalah akademik yang perlu segera diatasi agar pembelajaran Akidah Akhlak dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan.

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman dalam Q.S. *Al-Baqarah* ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (Q.S. *Al-Baqarah* (2):31)

Di dalam tafsir *Al-Qur'an Al Adzim*, dijelaskan oleh Ibnu Katsir bahwa Allah mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama segala sesuatu, yaitu pengetahuan tentang hakikat, fungsi, dan manfaat dari berbagai ciptaan. Ibnu Katsir mengaitkan pada ayat sebelumnya, ayat 30 yaitu “Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kalian ketahui”. Tidak lain karena adanya relevansi atau keterkaitan bagian ini dan ketidaktahuan para Malaikat tentang hikmah penciptaan khalifah tatkala mereka bertanya tentang hal tersebut (Husen, 2020). Hal ini menunjukkan kemuliaan manusia yang dibekali kemampuan intelektual untuk memahami, mengingat, dan menyampaikan ilmu. Pengetahuan yang diberikan kepada Adam bukan hanya sebatas informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk membuktikan keunggulan manusia dibandingkan malaikat dalam hal ilmu pengetahuan.

Dengan demikian, penjelasan ayat tersebut menunjukkan bahwa sejak dahulu Allah SWT telah memberikan kemampuan kepada manusia untuk memahami, mengenal, dan memanfaatkan berbagai hal di sekitarnya sebagai

sarana penyampaian ilmu. Hal ini mengisyaratkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam pendidikan sejak masa para nabi, karena melalui media tertentu baik berupa benda, perumpaan, dan media lainnya dapat ditransmisikan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Sejalan dengan perkembangan zaman, kebutuhan akan media media pembelajaran semakin relevan, sehingga pada era modren ini penggunaan media tidak lagi terbatas pada bentuk-bentuk tradisional, tetapi berkembang menjadi digital yang lebih variatif dan interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam era digital memiliki peran strategis sebagai *learning tools* yang mampu meningkatkan hasil belajar, serta memberikan stimulus baru dalam kegiatan belajar. Menurut Kurniawati & Azka (2022), media berfungsi sebagai *communication channel* yang mentransmisikan pesan pembelajaran secara efektif, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sekaligus mendorong terciptanya *knowledge update* yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Sejalan dengan itu, Kemp dan Dayton dalam buku Harahap & Pradana (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran digital memberikan berbagai manfaat, seperti menyajikan *content delivery* yang seragam, membuat pembelajaran lebih jelas, menarik, dan interaktif, meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, serta memungkinkan *anytime-anywhere learning* yang fleksibel. Lebih jauh, media juga dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses belajar dan menggeser peran guru ke arah yang lebih produktif. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital tidak hanya menjadi *supporting tools*, tetapi juga

komponen esensial dalam transformasi pendidikan menuju sistem yang lebih modern, interaktif, dan berkualitas.

Sejalan dengan itu dijelaskan oleh Deci dan Ryan (Deci & Ryan. 2017). Bahwa dalam belajar motivasi intrinsik dan hasil belajar akan berkembang apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu kompetensi (perasaan mampu dalam menyelesaikan tugas), otonomi (kebebasan dalam memilih dan bertindak), dan keterkaitan (hubungan positif dengan orang lain). Penggunaan media pembelajaran secara efektif mampu memenuhi ketiga kebutuhan ini melalui desain permainan yang menantang, fleksibel, dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran ini telah termaktub dalam firman Allah SWT, Q.S *an-Naml* ayat 28-29:

أَذْهَبَ بِكُنْيَتِي هَذَا فَالِقَةَ إِيَّيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ
قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أَتِي بِكِتَابٍ كَرِيمٍ

Artinya: “ Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia”.

Pada Surah *An-Naml* ayat 28–29 dijelaskan tentang proses komunikasi antara Nabi Sulaiman a.s dan Ratu Balqis melalui perantaraan burung hud-hud. Dalam tafsir Al-Azhar, hal ini menunjukkan adanya bentuk teknologi komunikasi pada masa itu, di mana burung hud-hud berperan sebagai media penyampai pesan atau surat. Peristiwa ini menggambarkan pentingnya peran media dalam menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Demikian pula dalam dunia pendidikan masa kini, yang mana perkembangan digital membuka peluang besar untuk mendukung inovasi pembelajaran. Salah satu media yang banyak digunakan adalah media *wordwall*, yaitu media digital interaktif yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran.

Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran dapat diibaratkan seperti peran burung hud-hud yang membantu memperlancar proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Dengan memanfaatkan *wordwall*, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan karena mampu meningkatkan interaksi, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik.

Dijelaskan juga dalam hadits An-Nawawi :

حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ قَالَ حَدَّثَنِي سُلَيْمَانُ عَنْ عَمْرِو بْنِ أَبِي عَمْرٍو عَنْ سَعِيدِ بْنِ أَبِي سَعِيدٍ الْمَقْبُرِيِّ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّهُ قَالَ قِيلَ يَا رَسُولَ اللَّهِ مَنْ أَسْعَدَ النَّاسَ بِشَفَاعَتِكَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَقَدْ ظَنَنْتُ يَا أَبَا هُرَيْرَةَ أَنَّ لَا يَسْأَلُنِي عَنْ هَذَا الْحَدِيثِ أَحَدٌ أَوَّلَ مِنْكَ لِمَا رَأَيْتُ مِنْ جَرِّصِكَ عَلَى الْحَدِيثِ أَسْعَدَ النَّاسَ بِشَفَاعَتِي يَوْمَ الْقِيَامَةِ مَنْ قَالَ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ خَالِصًا مِنْ قَلْبِهِ أَوْ نَفْسِ

Artinya, “Hadis Abdul Aziz ibn Abdillah katanya menyampaikan padaku Sulaiman dari Umar ibn Abi Umar dari Sa’id ibn Abi Sa’id al-Makbari dari Abu Hurairah, ia berkata: Ya Rasulullah, siapakah yang paling bahagia mendapat syafaatmu pada hari kiamat?, Rasulullah saw bersabda: Saya sudah menyangka, wahai Abu Hurairah, bahwa tidak ada yang bertanya tentang hadis ini seorang pun yang mendahului mu, karena saya melihat semangatmu untuk hadis Orang yang paling bahagia dengan syafaatku ada hari Kiamat adalah orang yang mengucapkan ”Lailaha illa Allah” dengan ikhlas dari hatinya atau dari dirinya.”(HR.Muslim)

Sikap ini sejalan dengan prinsip utama penggunaan media pembelajaran inovatif yang tidak menekankan hukuman, tetapi memberikan

umpan balik positif, motivasi, dan rasa aman dalam mencoba hal baru, dan mendapatkan hasil dari mencoba hal baru. Tujuan utamanya adalah menumbuhkan semangat belajar dari dalam diri peserta didik, bukan karena tekanan eksternal. Selain itu, prinsip memberi kegembiraan juga tampak dalam cara Rasulullah SAW memuji atau membangkitkan semangat para sahabat dengan menyebut keutamaan amal, memberi perumpamaan yang menyenangkan, dan menampilkan perilaku yang menyenangkan untuk ditiru. Ini menunjukkan bahwa menciptakan suasana positif dan menyenangkan dalam belajar adalah bagian dari sunnah Rasulullah SAW. (Pasaribu. 2018).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran era modern memberikan berbagai kemudahan, mulai dari akses cepat terhadap sumber belajar, penyediaan ruang pembelajaran yang interaktif, hingga peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sehingga menjadikan pembelajaran lebih sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini. Putri (2023) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses materi kapan pun dan di mana pun, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan pelajaran secara lebih efektif dan komunikatif, serta membantu orang tua dan sekolah dalam memantau perkembangan belajar peserta didik dengan lebih terstruktur. Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan langkah penting dalam mewujudkan pendidikan yang adaptif, efisien, dan mampu menjawab tantangan perkembangan zaman.

Era Society 5.0 yang dihadapi pengajar maupun peserta didik saat ini menghadirkan berbagai inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media digital seperti *wordwall*. Menurut Arimbawa (2021), *wordwall* merupakan aplikasi berbasis permainan yang memungkinkan pendidik mengubah materi pelajaran menjadi permainan interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan kata. Keunggulan *wordwall* terletak pada kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, ketersediaan berbagai *template* permainan, serta aksesibilitas daring tanpa memerlukan akun. Melalui fitur-fitur tersebut, *wordwall* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Sebagai media pembelajaran interaktif, *wordwall* berperan penting dalam mempermudah pemahaman materi karena menyajikan informasi secara visual dan menarik, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian akademik melalui peningkatan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat aktivitas interaktif berupa kuis, teka-teki, pencocokan kata, dan berbagai format lainnya. *Wordwall* berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, sekaligus sebagai media evaluasi berbentuk permainan. Cara kerja *wordwall* sangat sederhana: guru dapat memilih *template* permainan yang diinginkan, memasukkan soal atau materi, lalu membagikannya kepada

peserta didik secara daring (Rahmadanti et al., 2024). Dibandingkan dengan media cetak, *wordwall* menawarkan kelebihan dalam hal keterlibatan siswa yang lebih tinggi, tampilan yang menarik, serta kemudahan akses tanpa memerlukan akun bagi pengguna.

Media *wordwall* sangat cocok digunakan dalam berbagai metode pembelajaran, salah satunya melalui pendekatan *gamifikasi* yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar. Penelitian (Apriyanti, 2023) mengemukakan bahwa *wordwall* efektif dalam membangun karakter peserta didik melalui aktivitas berbasis permainan yang mendorong keterlibatan aktif dan disiplin. Hal ini sejalan dengan temuan Rezki Amaliyah AR dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan prinsip *gamifikasi* pada media interaktif lain juga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta memperbaiki pengalaman belajar berbasis nilai. Keterkaitan tersebut memperkuat bahwa *wordwall* dengan fleksibilitasnya dapat menjadi media untuk *gamifikasi* yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pembentukan karakter siswa.

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan akademik, tetapi juga oleh berbagai faktor seperti aktifitas peserta didik, respon peserta didik saat menerima pelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta lingkungan belajar. Keterlibatan yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan akan berdampak pada hasil belajar yang maksimal dan memuaskan untuk peserta didik itu sendiri, sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas konsep-

konsep abstrak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Lingkungan belajar yang kondusif pun sangat berperan dalam membentuk hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang efektif ditandai dengan kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh, menunjukkan perubahan sikap positif, dan meningkatkan keterampilan sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2025, terlihat bahwa kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung kurang kondusif. Sebagian besar siswa tidak fokus pada penjelasan guru karena lebih teralihkan pada buku paket serta aktivitas mencatat dari media cetak masing-masing. Selain itu, terdapat beberapa peserta didik yang tampak mengantuk, tidur, bahkan keluar masuk kelas selama proses pembelajaran.

Pada saat pengamatan, berlangsungnya pembelajaran di kelas VIII.3 kebanyakan peserta didik tidak terlibat dalam proses belajar, peserta didik juga hanya fokus pada buku cetak, dan buku catatannya saja, di karenakan proses pembelajaran guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan sekaligus mencatat materi dari buku dan penjelasan guru, dari hal itu peserta didik cenderung bosan, mengantuk, dan ribut di bangku masing-masing. Peneliti juga menanyakan bagaimana perasaan salah satu peserta didik, yang bernama Maysaroh, bagaimana tanggapan dan perasaan saat pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung, dan apa keluhannya, Maysaroh menceritakan bahwa selama proses pembelajaran sangat membosankan, dikarenakan tiap belajar hanya mendengarkan, mencatat dan menjawab tugas dari ibu mata

pelajarannya, sehingga mereka merasa kalo pelajaran ini tidak menarik, dan susah untuk mereka pahami, sehingga untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sangat sulit, dikarenakan untuk pemahaman saja masih kurang.

Suasana kelas juga cenderung gaduh karena banyak peserta didik yang ribut dan melakukan aktivitas di luar pembelajaran. Ketika guru mata pelajaran menanyakan kembali materi yang telah disampaikan, sebagian besar peserta didik tidak mampu menjelaskan dan memilih diam, menunjukkan bahwa mereka belum memahami materi tersebut. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, serta proses pembelajaran belum berlangsung secara efektif dan belum mencapai tujuan yang diharapkan.

Pada tanggal 17 Oktober 2025, dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak, Ibu Hj. Tini Marianti, S.Ag, yang telah mengajar selama 28 tahun. Beliau menjelaskan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak selama ini memang berjalan kurang efektif. Peserta didik belajar hanya karena takut nilai rendah, bukan karena kesadaran untuk mengamalkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media yang cenderung monoton membuat peserta didik cepat bosan sehingga mengurangi partisipasi, keterlibatan serta pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Peserta didik juga jarang bertanya dan kesulitan menyimpulkan inti materi, yang menandakan rendahnya tingkat pemahaman. Permasalahan ini tidak hanya berdampak pada nilai akademik, tetapi juga terlihat pada akhlak peserta didik yang masih jauh dari harapan, khususnya dalam hal adab kepada guru, meskipun materi

tersebut telah diajarkan.

Pelaksanaan pembelajaran menghadapi sejumlah kendala di lapangan yang di jelaskan oleh Hj. Tini Marianti, S. Ag. Salah satu kendala utama yang diungkapkan adalah tingkat kebosanan peserta didik yang cukup tinggi, sehingga berimplikasi pada munculnya perilaku kenakalan, menurunnya partisipasi belajar, serta kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. keterbatasan waktu yang mana beliau mengajar di jam yang terpisah, dari itu turut memperparah minimnya variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Lebih lanjut, dari hasil wawancara juga diketahui bahwa media *wordwall* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah tersebut, sehingga peserta didik belum pernah mendapatkan pengalaman belajar dengan pendekatan berbasis permainan interaktif yang dapat meningkatkan antusiasme belajar.

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTsN 2 Kota Pariaman. Masih kurang efektif, di karenakan peserta didik masih banyak yang jenuh ketika pembelajaran berlangsung, dan kurang aktif ddalam pembelajaran dan tidak fokus dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik tersebut.

Kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga tidak maksimal memahami materi, ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang belum mencapai (KKTP). Yang di lihat dari tabel nilai harian pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTsN 2 Kota Pariaman, berikut ini:

Tabel 1. 1
Rekapitulasi hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah
Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Kota Pariaman

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Nilai Rata-Rata Kelas
VIII 1	22	75	50,55
VIII 2	23	75	62,30
VIII 3	23	75	88,45
VIII 4	24	75	40,85
VIII 5	25	75	54,60
VIII 6	22	75	50,55
VIII 7	20	75	75,80
VIII 8	23	75	80,00

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Akidah Akhlak Di MTsN 2 Pariaman adalah 75, dari data diatas diketahui pada kelas VIII banyak peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 2 Pariaman masih rendah.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pendidikan Akidah Akhlak dengan realitas pembelajaran yang terjadi di MTsN 2 Kota Pariaman. Secara konseptual, pendidikan Akidah Akhlak bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki keimanan yang kokoh kepada Allah SWT dan menginternalisasi nilai-nilai akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ini tidak hanya mencakup penguasaan kognitif terhadap materi keislaman, tetapi juga penghayatan dan pengamalan dalam bentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam.

Namun pada praktiknya, hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak belum sepenuhnya mencerminkan tercapainya tujuan tersebut. Peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan

pemahaman mereka terhadap materi belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini menjadi indikator bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya mampu membangkitkan keterlibatan siswa secara optimal, sehingga menghasilkan hasil belajar yang tidak optimal.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Salah satu pendekatan yang berpotensi meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan berbasis media *wordwall*. Media ini menawarkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui permainan edukatif yang dikemas secara digital, sehingga dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi, serta membantu pemahaman konsep-konsep akidah dan akhlak secara lebih mendalam. Pendekatan ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam mengatasi hambatan pembelajaran konvensional serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan Akidah Akhlak secara lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, penulis sebagai calon pendidik tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK PESERTA DIDIK DI KELAS VIII MTsN 2 KOTA PARIAMAN”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN Kota Pariaman masih didominasi oleh media cetak yang kurang menarik.
2. Penggunaan media inovatif seperti *Wordwall*, belum diterapkan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.
3. Tingkat kebosanan dan rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran keagamaan semakin meningkat.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian dibatasi pada penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Akidah Akhlak, (terkait materi hasad, dendam, ghibah, fitnah, dan namimah) pada peserta didik kelas VIII MTsN 2 Kota Pariaman. Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, yang diukur melalui nilai *pretest* dan *posttest* berdasarkan indikator pembelajaran yang meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3).

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Kota Pariaman sebelum penggunaan media *wordwall* ?
2. Bagaimana hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak peserta didik

kelas VIII di MTsN 2 Kota Pariaman sesudah penggunaan media *wordwall*.

3. Apakah penggunaan media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII MTsN 2 Kota Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka adapun tujuan penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Kota Pariaman sebelum penggunaan media *wordwall*
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Kota Pariaman sesudah penggunaan media *wordwall*.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII MTsN 2 Kota Pariaman

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga meningkatkan minat, dan hasil belajar dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.
 - b. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang

dapat digunakan untuk mengatasi kebosanan peserta didik, meningkatkan keterlibatan aktif dalam kelas, serta memperkaya variasi media mengajar.

- c. Bagi Sekolah: Mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah melalui penerapan media berbasis teknologi, serta membantu sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan era digital.
 - d. Bagi Masyarakat: Menghasilkan generasi muda yang memiliki pemahaman nilai-nilai akidah dan akhlak yang lebih baik, sehingga berkontribusi pada pembentukan karakter positif dalam masyarakat.
 - e. Bagi Universitas: Sebagai kontribusi dalam memperkaya penelitian-penelitian di lingkungan akademik universitas, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam dan pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.
 - f. Bagi Peneliti: Sebagai pengalaman ilmiah dalam mengembangkan penelitian di bidang pendidikan berbasis teknologi, serta sebagai pijakan untuk melakukan pengembangan penelitian lebih lanjut terkait media *wordwall* dalam pendidikan.
2. Manfaat Teoritis
- a. Bagi Akademisi: Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis dalam bidang pendidikan Islam, khususnya terkait dengan penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah bagi

pengembangan pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

- b. Bagi Penelitian Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi dasar dan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berminat mengkaji penggunaan media *wordwall* dalam konteks mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, atau dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini juga dapat membuka peluang pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari masing-masing variabel pada penelitian ini yaitu:

1. Media *Wordwall*

Wordwall merupakan platform digital berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui media interaktif berbentuk permainan. Aplikasi ini memfasilitasi pendidik dalam membuat kuis, latihan soal, maupun evaluasi pembelajaran dengan berbagai format menarik seperti *gameshow*, pencocokan kata, labirin, hingga kuis pilihan ganda (Rahmadanti et al., 2024). Keunggulan *wordwall* terletak pada kemudahan akses serta penggunaannya; guru cukup memilih template yang tersedia, mengisi konten soal, lalu membagikannya kepada peserta didik tanpa prosedur login yang rumit. Fleksibilitas desain ini memungkinkan penyesuaian dengan gaya belajar siswa yang beragam,

mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pernyataan tertulis mengenai apa yang diharapkan dapat diketahui, dipahami, dan dapat ditunjukkan oleh seorang pelajar setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Dalam konteks ini, hasil belajar berfungsi layaknya sebuah alat navigasi, membimbing siswa menuju pencapaian yang telah direncanakan dalam sebuah pembelajaran (Wulandari, 2020). Dengan adanya hasil belajar, baik pengajar maupun pelajar memiliki panduan yang jelas tentang jalur pembelajaran yang harus ditempuh, sehingga proses pendidikan menjadi lebih terarah dan tujuan akhirnya dapat tercapai dengan efektif.

3. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian peserta didik karena menjadi landasan keyakinan kepada Allah sekaligus membina karakter mulia. Akidah mengajarkan prinsip keimanan seperti percaya kepada Allah, malaikat, kitab, nabi, hari kiamat, dan takdir yang menjadi pilar utama kehidupan seorang Muslim (Rokim, 2024). Nilai-nilai keimanan tersebut diwujudkan melalui akhlak, yang tampak dalam perilaku sehari-hari dengan menekankan sikap jujur, sabar, adil, serta kebaikan terhadap sesama dan lingkungan. Dengan integrasi akidah dan akhlak, peserta didik tidak hanya memahami ajaran Islam secara konseptual, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam

sikap dan tindakan nyata. Pengajaran ini berfungsi melampaui aspek ritual semata, karena juga menumbuhkan kepekaan sosial, memperkuat hubungan antarmanusia, dan membentuk masyarakat yang harmonis serta beradab (Basuki & Febriansyah, 2020).

