BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di Indonesia, pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap warga negara sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Undang-undang ini menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia yang berkarakter dan berakhlak mulia (Noor, 2018). Pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan intelektual dan karakter siswa. Guru berperan sentral dalam proses pembelajaran, bertanggung jawab dalam mengembangkan potensi siswa secara optimal, baik dari segi kognitif maupun karakter (Fauziah, 2021). Namun dalam praktiknya, banyak tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah minat belajar siswa yang cenderung menurun.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Effiyati Prihatini, minat belajar siswa akan meningkat jika bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan mereka, mempertimbangkan perkembangan, pengalaman, serta kemampuan siswa, dan didukung oleh penggunaan model serta metode pembelajaran yang beragam (Prihatini, 2017).

Minat belajar siswa dianggap sebagai faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu mereka. Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, biasanya mereka juga punya rasa ingin tahu yang lebih besar. Sebaliknya, siswa yang kurang berminat belajar cenderung memiliki rasa ingin tahu yang rendah. Setiap siswa mempunyai tingkat minat belajar yang berbeda-beda. Ketika minat belajar mereka tinggi, mereka akan lebih termotivasi dan ini bisa membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran (Artinta & Fauziah, 2021). Metode dan media yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar dan memperbaiki hasil belajar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah penulis lakukan di SMP Mekar Arum yang berlokasi di Jl. Cinunuk, rendahnya minat belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran PAI-BP ini menjadi tantangan yang serius karena berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam membentuk karater siswa yang aktif dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Di kelas VII SMP Mekar Arum, banyak siswa yang kurang termotivasi dalam memahami materi PAI-BP, bahkan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa dilihat dari fenomena yang terjadi di lapangan, di mana banyak siswa yang kurang antusias dan terkadang kurang fokus dalam mengikuti pelajaran. Permasalahan ini dapat disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang menarik serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini, sehingga membuat mereka cenderung merasa pelajaran ini monoton, kurang interaktif, dan membuat mereka bosan.

Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga dapat mempengaruhi nilai akademik mereka. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar ini adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif. Padahal seperti yang dikemukakan oleh Aunurrahman (2016) dalam artikel yang ditulis oleh Nurhayati dan Julita Sari Nasution, bahwasanya minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, termasuk metode dan media pembelajaran yang digunakan (Nasution, 2022).

Di era digital, siswa cenderung lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yakni penggunaan platform digital *Wordwall*. *Wordwall* adalah platform berbasis web yang dapat diakses secara online, digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* seperti kahoot, kuis, dan berbagai jenis permainan lainnya. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur permainan, seperti soal pilihan ganda (kuis),

teka-teki silang, pencocokan kartu atau gambar, serta pencocokan jawaban yang benar, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Pinta et al., 2024).

Alasan utama pemilihan judul ini adalah pentingnya menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa. Media pembelajaran yang interaktif, seperti *Wordwall*, menjadi alternatif solusi yang relevan dalam konteks ini. *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang mampu membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa dan pengajar. Selain itu, media ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kelas melalui interaksi kompetitif dengan teman sekelas terkait materi yang diajarkan.

Pemilihan SMP Mekar Arum sebagai lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan yang relevan dengan permasalahan penelitian. SMP Mekar Arum merupakan sekolah yang memiliki fokus pada pendidikan yang menyeimbangkan antara pembelajaran akademik, agama, dan seni. Kondisi ini memberikan tantangan tersendiri dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran PAI-BP masih terbatas. Padahal, penelitian sebelumnya (Kusnadi & Azzahra, 2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, implementasi *Wordwall* yang berbasis *Game Based Learning* di SMP Mekar Arum dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

SMP Mekar Arum telah menggunakan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut (Kemendikbudristek BSKAP, 2022), salah satu prinsip utama dalam Kurikulum Merdeka adalah fleksibilitas dalam metode pengajaran, termasuk penggunaan media digital yang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya relevan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Mekar Arum,

tetapi juga dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam Kurikulum Merdeka secara lebih luas.

Menurut Harlina dkk. (2017) yang dikutip oleh Purnamasari dkk. (2022), *Wordwall* adalah salah satu pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, baik untuk siswa maupun pengajar. Aplikasi *Wordwall* ini berfokus pada gaya belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui interaksi kompetitif dengan teman sekelas mengenai materi yang sedang atau sudah dipelajari. Paul B. Diedrich, seperti yang dikutip oleh Purnamasari dkk. (2022), juga menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa mencakup berbagai kegiatan di dalam kelas, seperti aktivitas visual (membaca), aktivitas lisan (merumuskan dan berdiskusi), aktivitas mendengarkan, menulis (laporan dan presentasi), menggambar, *motor activities* (bermain), mengingat dan memecahkan soal, serta *emotional activities* (bersemangat dan senang) (Purnamasari et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Edi Kusnadi dan Syifa Aulia Azzahra (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa karena memberikan variasi dalam menyampaikan materi yang lebih menarik dan memotivasi (Kusnadi & Azzahra, 2024). Dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, serta membuka peluang bagi guru untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian yang berfokus pada penerapan media belajar *Wordwall* berbasis *Game Based Learnng* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah di Andalusia di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah di Andalusia di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.
2. Peningkatan minat belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Secara Teoretis

   Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan dan informasi tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). Hasil ini juga dapat menjadi referensi tambahan untuk literatur akademik, khususnya di lingkungan SMP Mekar Arum, Cinunuk, Kabupaten Bandung.

2. Manfaat Secara Praktis

   a. Bagi Peneliti

      Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi efektivitas media *Wordwall* berbasis *Game Based Laerning* sebagai inovasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI-BP. Selain itu, hasilnya juga dapat menjadi bekal untuk pengembangan penelitian serupa di masa depan.

   b. Bagi Sekolah

      Penelitian ini dapat menjadi salah satu langkah untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan kondusif di sekolah.

   c. Bagi Guru

      Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Guru juga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu mengajar, khususnya pada mata pelajaran PAI-BP.

   d. Bagi Siswa

      Penggunaan media *Wordwall* bernasis *Game Based Learning* dalam pembelajaran PAI-BP membantu siswa lebih aktif, antusias, dan

terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar mereka.

E. Kerangka Berpikir

Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan pandangan Slameto (2015) yang dikutip oeh Sarah dkk dalam artikelnya, disebutkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan perhatian siswa, serta faktor eksternal seperti metode dan media pembelajaran (Sarah et al., 2021). Menurut Noor Komari Pratiwi, minat memiliki keterkaitan yang erat dengan perasaan senang, di mana minat muncul karena adanya rasa suka terhadap sesuatu. Perasaan senang tersebut mendorong seseorang untuk terus memperhatikan dan mengingat hal tersebut secara berkelanjutan. Slameto (2010) (dalam Nurmaidah, 2018) juga menyebutkan bahwa indikator minat belajar meliputi beberapa aspek utama, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Nurmaidah, 2018).

Oleh karena itu, minat dan kehendak memainkan peran penting dalam membentuk pola perilaku seseorang. Meskipun seseorang memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu, tanpa adanya minat, keinginan, atau kemauan, proses belajar tidak akan berjalan optimal. Dalam konteks ini, minat berkaitan erat dengan perhatian, karena perhatian dapat memicu timbulnya kehendak dalam diri seseorang. Dengan adanya minat, seseorang akan memfokuskan seluruh aktivitas fisik dan mentalnya pada objek atau hal yang menarik perhatiannya (Pratiwi, 2017).

Rendahnya minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran PAI-BP, sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penggunaan media dan metode pembelajaran harus diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Hal ini harus disertai dengan minat belajar siswa yang tinggi. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media interaktif seperti *wordwall*.

Menurut Mohammad Fikriansyah dan Idzi' Layyinnati, *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis browser yang dirancang untuk menjadi sumber belajar, media pembelajaran, sekaligus alat penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Di dalam platform *Wordwall*, tersedia contoh-contoh kreasi yang dibuat oleh para guru, sehingga dapat memberikan gambaran dan inspirasi bagi pengguna baru untuk berkreasi. *Wordwall* sendiri dapat diartikan sebagai aplikasi web yang memungkinkan penggunanya untuk membuat permainan interaktif berbasis kuis. Aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam merancang maupun mengevaluasi penilaian pembelajaran (Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layyinnati, 2023).

Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Sugrah, 2020). *Wordwall* mendukung teori ini karena memungkinkan siswa belajar sambil bermain dengan cara yang lebih interaktif. Penggunaan *Wordwall* juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Dengan fitur interaktif seperti kuis dan permainan edukatif, *Wordwall* mampu membuat pembelajaran terasa lebih aktif, sehingga siswa tidak mudah bosan saat belajar.

Salah satu keunggulan *Wordwall* adalah penggunaannya yang gratis dalam versi standar serta menyediakan banyak template yang bisa dipilih sesuai kebutuhan. Selain itu, hasil kreasi *Wordwall* dapat langsung dibagikan melalui platform seperti *WhatsApp, Google Classroom,* dan lainnya. Aplikasi ini juga menawarkan berbagai jenis permainan interaktif, seperti teka-teki silang, kartu acak, kuis, dan lain sebagainya. Fleksibilitas *Wordwall* menjadikannya cocok digunakan untuk berbagai jenjang pendidikan. Keunggulan lainnya adalah *game* yang dibuat di *Wordwall* dapat dicetak dalam format PDF, sehingga sangat membantu siswa yang mengalami kendala koneksi internet (Putra et al., 2024).

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media belajar *wordwall* yaitu sebagai berikut:

1. Ketik https://wordwall.net/ pada tab pencarian.
2. Selanjutnya, akan muncul kotak dialog untuk *login*. Kemudian masukkan alamat email aktif dan kata sandi.
3. Setelah login, lalu klik tombol *"Create Your Activity Now".*
4. Setelah itu, akan diarahkan ke halaman dashboard aplikasi *wordwall*."
5. Di halaman *dashboard,* kita dapat memilih template dan dapat mulai membuat *game* atau kuis yang diinginkan (Asiani et al., 2022).

Selain itu, terdapat pula langkah-langkah penerapan media belajar *wordwall* dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan pengantar terkait materi yang akan dipelajari.
2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara acak.
3. Guru memberikan instruksi pada setiap kelompok tentang cara mengakses media *Wordwall*.
4. Setiap kelompok mendapat link permainan dan bergabung menggunakan nama kelompok masing-masing.
5. Setiap kelompok bekerja sama memainkan kuis atau *game Wordwall* sesuai dengan materi pembelajaran, dan anggota kelompok berdiskusi serta berkolaborasi untuk menjawab soal-soal yang muncul dalam permainan.
6. Guru berkeliling memantau kegiatan setiap kelompok, memberikan bimbingan, dan memastikan setiap siswa aktif berpartisipasi.
7. Setelah menyelesaikan permainan *Wordwall*, setiap kelompok mencatat hasil dan jawaban mereka, dan perwakilan dari masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi dan jawaban mereka di depan kelas.
8. Guru menyampaikan kesimpulan materi dengan merangkum poin-poin penting yang telah dipelajari, serta kelompok yang berhasil

menyelesaikan permainan dengan baik dapat diberikan apresiasi untuk memotivasi siswa.

Pada penelitian ini, di kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media visual berupa poster. Media ini digunakan untuk menyajikan materi secara lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Poster yang berisi ringkasan materi dan poin-poin utama ditampilkan di depan kelas, lalu guru menjelaskan isi poster secara rinci. Dengan tampilan yang menarik, media ini membantu siswa dalam menangkap inti materi tanpa harus membaca teks panjang. Setelah penyampaian materi, siswa diminta mencatat poin-poin penting sebagai bahan belajar mandiri.

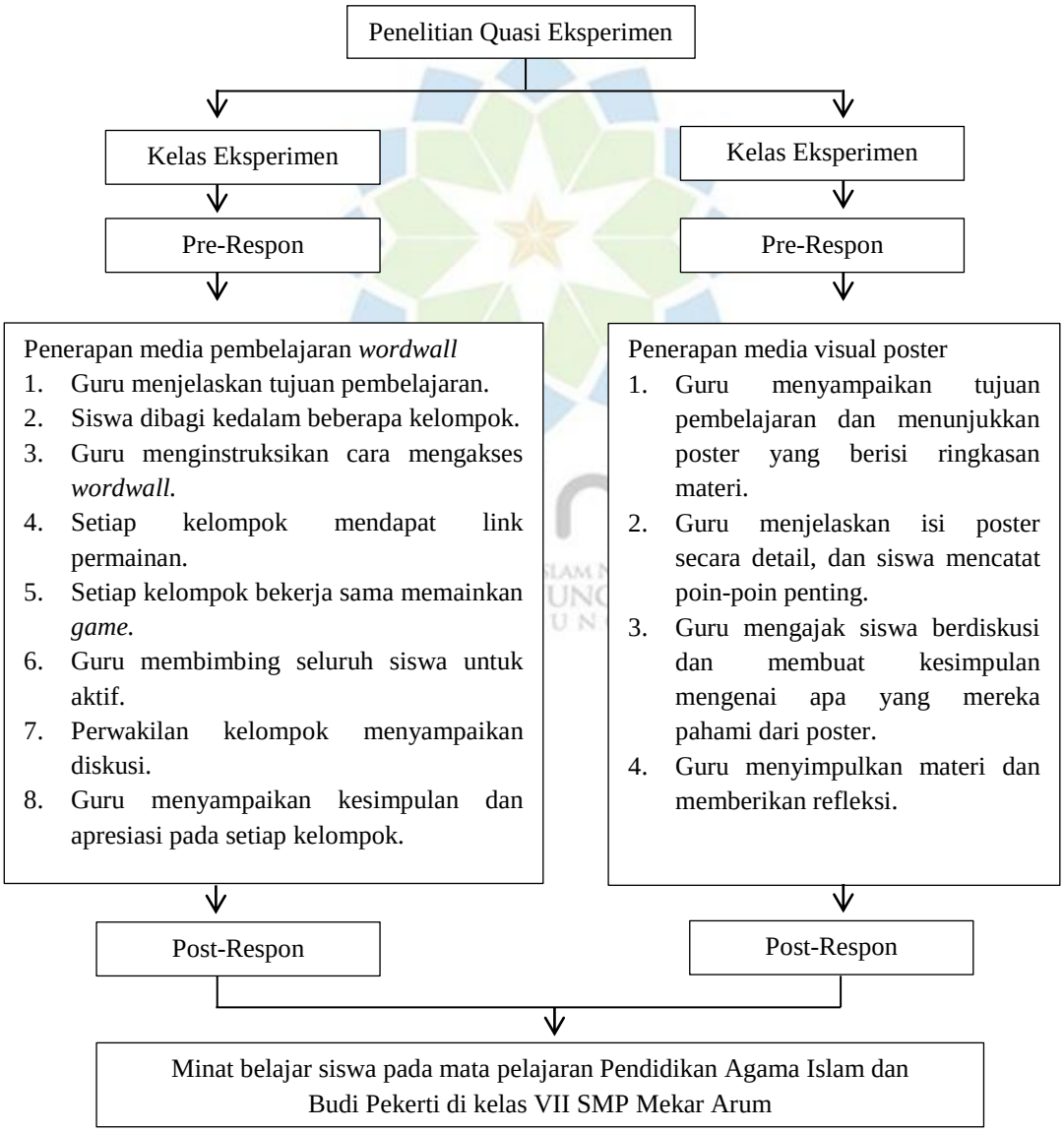
Selain itu, metode diskusi juga diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui poster. Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendorong siswa berpikir kritis dan menyampaikan pendapatnya. Meskipun media ini lebih bersifat pasif dibandingkan dengan *Wordwall* yang digunakan di kelas eksperimen, penggunaan poster tetap memberikan manfaat dalam membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Namun, interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung lebih terbatas dibandingkan dengan penggunaan media digital yang lebih interaktif.

Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti meyakini bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung. Dengan adanya minat belajar yang lebih tinggi, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pemahaman materi juga akan lebih mudah tercapai karena suasana belajar yang lebih menyenangkan dan variatif.

Selain menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa, penelitian ini juga menelaah faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya. Faktor pendukung meliputi kesiapan guru, antusiasme siswa, serta ketersediaan sarana teknologi dan jaringan internet. Sementara itu, hambatan yang mungkin

muncul di antaranya adalah keterbatasan perangkat, kendala teknis, atau kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan media *Wordwall*. Untuk mengetahui faktor-faktor tersebut, peneliti menggunakan teknik studi dokumentasi terhadap modul ajar, jurnal mengajar, hasil aktivitas *Wordwall*, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui kerangka pemikiran antara penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis *Game Based Learning* dalam pembelajaran dengan indikator aktivitas belajar pada siswa, maka dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Menurut Rogers (1966), hipotesis adalah dugaan sementara yang digunakan untuk menyusun teori atau eksperimen dan kemudian diuji. Sementara itu, Creswell & Creswell (2018) mendefinisikan hipotesis sebagai pernyataan formal yang menggambarkan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Abdullah menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya akan diuji melalui penelitian (Abdullah, 2015). Dari beberapa definisi tersebut, Yam & Taufik menyimpulkan bahwa hipotesis memiliki komponen penting, yaitu dugaan sementara, adanya hubungan antar variabel, dan proses pengujian kebenaran (Yam & Taufik, 2021).

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah: Penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap informasi dan penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, dengan melihat kekurangan, dan kelebihan yang ada dari penelitian tersebut. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. selain itu untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Adapaun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berbentuk skripsi yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS.

Penelitian ini dilakukan oleh Rania Tinesia Alifa pada tahun 2024 sebagai penelitian skripsi di Universitas Negeri Jakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Dari hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I, sebesar 33% siswa mencapai nilai di atas KKM, pada

siklus II meningkat menjadi 72%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 92%. Selain itu, penelitian ini juga mencatat peningkatan keaktifan siswa yang diukur melalui empat aspek, yakni kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa.

2. Penelitian yang berbentuk skripsi dengan judul Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall Web* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.

Penelitian ini dilakukan oleh Siti Yulianti pada tahun 2024 sebagai penelitian skripsi di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI MA Islahiyah dengan jumlah sampel sebanyak 33 siswa yang dipilih menggunakan rumus Slovin. Dari hasil penelitiannya menunjukkan adanya perubahan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan media *Wordwall*, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (sig < 0,05). Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik secara keseluruhan maupun pada aspek dorongan kebutuhan belajar.

3. Penelitian berbentuk skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MI Nurul Falah.

Penelitian ini dilakukan oleh Selvia Aprilia pada tahun 2024 sebagai penelitian skripsi di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan penggunaan LKS pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, di mana nilai post-respon mencapai

rata-rata 53,57 dari sebelumnya 27,86, dengan nilai maksimal 90. Sementara itu, pada kelas kontrol, penggunaan LKS hanya menghasilkan rata-rata 45,19 dengan nilai maksimal 80. Peningkatan ini terjadi karena media *Wordwall* mampu membuat pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan retensi materi siswa melalui pendekatan yang lebih menarik, seperti permainan edukatif. Implementasi media *Wordwall* terbukti memberikan dampak positif signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional dengan LKS.

Adapun hasil dari penelitian yang relevan di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media belajar *Wordwall* dalam pembelajaran. Perbedaan dari keduanya adalah terletak pada mata pelajaran dan tujuannya. Mata pelajaran yang diambil penulis yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan tujuannya yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasrkan uraian diatas, dapat di ringkas pada table berikut:

Tabel 1. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

No	Penulis, Judul	Teori yang di dapatkan	Temuan
1	Rania Tinesia Alifa, Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas VII D di SMP Negeri 222 Jakarta)	*Wordwall* meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.	Hasil belajar meningkat dari 33% (siklus I) menjadi 92% (siklus III), serta meningkatkan partisipasi siswa.
2	Siti Yulianti, Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall Web* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro	*Wordwall* efektif meningkatkan motivasi belajar melalui gamifikasi.	Motivasi siswa meningkat signifikan (sig < 0,05), dengan keterlibatan siswa lebih aktif.
3	Selvia Aprilia,	*Wordwall* lebih	Nilai rata-rata siswa

	Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MI Nurul Falah	efektif dibandingkan metode konvensional.	meningkat dari 27,86 menjadi 53,57, serta meningkatkan motivasi dan retensi materi.

Penelitian ini memiliki beberapa pembaharuan signifikan dibandingkan dengan tiga penelitian terdahulu yang telah dikaji. Perbedaan ini terletak pada aspek fokus penelitian, objek kajian, tujuan penelitian, dan pendekatan metodologis yang digunakan. Fokus penelitian ini lebih spesifik, yaitu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di tingkat SMP kelas VII. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih menyoroti hasil belajar dan motivasi, penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek minat belajar, yang menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam memahami materi PAI-BP.

Penelitian ini juga mempertimbangkan bagaimana media *Wordwall* mendukung pembelajaran berbasis nilai keislaman dengan mengintegrasikan materi PAI-BP ke dalam permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI-BP menggunakan media pembelajaran *Wordwal* berbasis *Game Based Lerningl*. Penelitian ini juga mengeksplorasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan *Wordwall* dalam PAI-BP, yang tidak dikaji secara mendalam dalam penelitian terdahulu. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen*, tetapi lebih fokus pada pengukuran minat belajar siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG