

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan berperan penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan kepribadian peserta didik secara menyeluruh. Tantangan pembelajaran abad ke-21 menuntut strategi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan peserta didik aktif dalam membangun pemahaman bermakna yang mendorong kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif sebagai bekal menghadapi perkembangan zaman (Lubis, 2025). Sejalan dengan itu, teori konstruktivisme menegaskan bahwa peserta didik bukanlah penerima pasif informasi, melainkan subjek yang membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata, refleksi, dan interaksi dengan lingkungan belajar. Pendekatan pembelajaran ini membantu peserta menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka sendiri, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam dan relevan (Ilma et al., 2025).

Dalam proses pembelajaran, pemilihan metode menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dan mengelola interaksi belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut Amin & Sumendap (2022), terdapat berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, di antaranya metode diskusi, demonstrasi, *drill*, *problem solving*, *inquiry*, hingga metode pembelajaran aktif seperti *Gallery Walk*. Setiap metode memiliki karakteristik masing-masing yang perlu disesuaikan dengan tujuan, materi, dan kondisi peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan mengombinasikan metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Prinsip pembelajaran yang melibatkan aktivitas aktif sejalan dengan ajaran Islam tentang pentingnya mencari ilmu QS. al-‘Alaq ayat 1-5 menegaskan bahwa aktivitas membaca, belajar, dan pengembangan pengetahuan secara berkelanjutan:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”(Q.S al-‘Alaq/96:1-5).

Menurut Tafsir Al-Misbah karya M. Quraish Shihab, ayat ini menegaskan pentingnya aktivitas membaca, belajar, dan mencari ilmu sebagai proses yang berkelanjutan. Kata “*iqra*” tidak hanya dimaknai sebagai membaca teks, tetapi juga membaca fenomena kehidupan, berpikir, dan memahami realitas secara mendalam (Makhfudhotin, 2026). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran idealnya tidak bersifat pasif, melainkan mendorong peserta didik untuk aktif mencari, mengolah, dan memahami pengetahuan.

Sejalan dengan nilai tersebut, proses pembelajaran idealnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi, berefleksi, dan mengaitkan ajaran Islam dengan realitas kehidupan. Strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual berperan penting dalam membantu peserta didik memahami nilai-nilai keagamaan secara bermakna sehingga dapat terinternalisasi dalam sikap dan perilaku.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dalam hal ini di SMP Al-Amanah Cileunyi Bandung ditemukan sebuah fenomena terkait dengan praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Dalam proses pembelajaran PAIBP terutama di kelas VII metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sederhana. Pembelajaran cenderung menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*), sementara peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Kondisi ini menimbulkan beberapa dampak, seperti peserta didik kurang fokus, mudah merasa bosan, mengantuk saat pembelajaran berlangsung, serta kurang aktif dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, sebagian

peserta didik juga cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang terlibat dalam diskusi.

Faktor utama yang menyebabkan kondisi tersebut adalah penggunaan strategi pembelajaran yang belum variatif dan masih berorientasi pada penyampaian materi semata. Pembelajaran yang bersifat monoton berpotensi menurunkan motivasi belajar serta membatasi ruang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi strategi pembelajaran PAIBP yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar pemahaman terhadap materi ajaran Islam dapat berkembang secara optimal.

Selanjutnya, pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia di sekolah juga belum optimal. Hal ini nampak dalam ketersediaan proyektor, yang penggunaannya masih terbatas pada penyajian materi secara informatif, seperti penggunaan slide pada *powerpoint* dengan tampilan yang kurang variatif dan kurang menarik secara visual. Selain itu, penggunaan tayangan video dalam pembelajaran umumnya masih berfokus pada kegiatan menonton sebagai sumber informasi, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum berkembang secara optimal. Akibatnya, proses pembelajaran belum sepenuhnya memfasilitasi interaksi belajar yang mampu mengembangkan pemahaman konseptual maupun keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Kondisi pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran PAIBP. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta membangun pemahaman secara reflektif dan aplikatif. Hal ini diperkuat dengan hasil tes yang menunjukkan bahwa berdasarkan indikator kemampuan berpikir, sekitar 60% peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan hanya 40% peserta didik yang telah mencapai nilai diatas KKM. Peserta didik yang belum mencapai KKM umumnya masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan gagasan secara beragam, memberikan alternatif solusi terhadap permasalahan, menyampaikan jawaban dengan bahasa sendiri, serta mengembangkan ide dari objek atau permasalahan yang diberikan.

Untuk menjawab permasalahan pembelajaran PAIBP yang masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif, diperlukan strategi pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan interaktif. Salah satu metode pembelajaran yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah metode *Gallery Walk*.

Metode *Gallery Walk* merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar melalui kegiatan berpindah dari satu pos materi ke pos lainnya untuk mengamati, berdiskusi, menyampaikan gagasan, serta merefleksikan pemahaman secara kolaboratif. Metode ini mendorong keterlibatan kognitif dan sosial peserta didik secara simultan sehingga berpotensi meningkatkan partisipasi belajar dan kemampuan berpikir kritis (Amin & Sumendap, 2022).

Efektivitas metode pembelajaran aktif seperti *Gallery Walk* dapat diperkuat melalui integrasi media pembelajaran digital interaktif. Salah satu media yang relevan adalah *Wordwall*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, dan tantangan kosa kata. Pemanfaatan *Wordwall* memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik membangun pemahaman materi secara bermakna (Yuliyani & Mahariah, 2025).

Metode *Gallery Walk* yang dipadukan dengan media *Wordwall* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengonstruksi pemahaman melalui proses berpikir yang lebih kompleks. Kegiatan menganalisis informasi pada setiap pos, membandingkan hasil diskusi, serta menyelesaikan tantangan interaktif mendorong peserta didik untuk tidak hanya mengenali konsep, tetapi juga memahami hubungan antar materi dan mengaplikasikannya dalam konteks yang berbeda. Proses ini membantu terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam, karena peserta didik terlibat langsung dalam pengolahan informasi, bukan sekadar menerima penjelasan dari guru. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAIBP.

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran PAIBP, kondisi empiris pembelajaran di

lapangan, permasalahan rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik, serta kebutuhan akan inovasi strategi pembelajaran yang aktif dan interaktif, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* Pengaruhnya terhadap Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAIBP”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Al-Amanah Cileunyi Bandung?
2. Sejauh mana pengaruh penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Al-Amanah Cileunyi Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran PAIBP di VII SMP Al-Amanah Cileunyi Bandung.
2. Menganalisis pengaruh penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Al-Amanah Cileunyi Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait penerapan metode pembelajaran aktif yang dipadukan dengan media digital. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas pemahaman tentang pengaruh metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan konsep pembelajaran PAIBP yang lebih interaktif, relevan dengan karakteristik peserta didik modern, serta dapat dijadikan dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara langsung bagi berbagai pihak, yaitu:

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik merupakan subjek utama dari penelitian, sehingga diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, dan berkolaborasi selama proses pembelajaran.
- 2) Membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap materi PAIBP baik dari aspek konsep, tata cara, maupun nilai spiritualnya.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar, karena pembelajaran dikemas dengan media interaktif *Wordwall* yang lebih menarik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru PAIBP. Manfaat bagi guru antara lain:

- 1) Menjadi inspirasi untuk menggunakan metode pembelajaran inovatif yang memadukan metode aktif dengan media digital.
- 2) Memberikan alternatif strategi pembelajaran PAIBP yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik.
- 3) Menambah wawasan guru tentang penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* dalam kelas PAIBP.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah. Manfaat bagi sekolah antara lain:

- 1) Mendukung peningkatan mutu pembelajaran PAIBP melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.
- 2) Menjadi referensi bagi pengembangan kurikulum dan program pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.
- 3) Mendorong terciptanya budaya inovasi pembelajaran di antara guru dan tenaga pendidik lainnya.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti. Manfaat bagi peneliti antara lain:

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang serta melaksanakan penelitian di bidang pendidikan, khususnya PAIBP.
- 2) Mengembangkan kompetensi peneliti dalam mengimplementasikan metode pembelajaran aktif berbasis media digital.
- 3) Menjadi pijakan awal untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan dan pengujian strategi pembelajaran inovatif dalam PAIBP maupun bidang pendidikan lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAIBP merupakan hasil dari proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas kognitif, interaksi sosial, serta pengalaman belajar yang bermakna. Dalam perspektif teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan dikembangkan secara sosial oleh Lev Vygotsky bahwa, pemahaman tidak terbentuk secara instan melalui penyampaian informasi semata, tetapi dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi terhadap apa yang dipelajari (Redhana, 2025).

Sejalan dengan teori tersebut, menurut David A. Kolb pemahaman peserta didik berkembang melalui proses belajar yang didasarkan pada pengalaman. Proses tersebut dimulai dari pengalaman konkret (*concrete experience*), yaitu keterlibatan peserta didik dalam suatu pengalaman atau aktivitas pembelajaran. Selanjutnya peserta didik melakukan observasi dan refleksi (*reflective observation*) terhadap pengalaman yang diperoleh untuk memahami makna dari pengalaman tersebut. Hasil refleksi kemudian diolah menjadi konsep, prinsip, atau pemahaman baru (*abstract conceptualization*). Tahap terakhir adalah eksperimen aktif (*active experimentation*), yaitu penerapan konsep yang telah dipahami ke dalam situasi atau permasalahan yang nyata (Rahmi, 2024).

Dalam Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl, pemahaman (*understanding*) merupakan proses kognitif tingkat kedua (C2) setelah mengingat

(*remembering*). Pemahaman menunjukkan kemampuan peserta didik dalam membangun makna dari informasi yang diperoleh melalui aktivitas menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan (Juhrocin, 2023). Peserta didik yang memahami materi tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga mampu menjelaskan serta menghubungkan konsep yang dipelajari secara bermakna.

Strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting yang memengaruhi kualitas pemahaman peserta didik. Metode pembelajaran aktif seperti *Gallery Walk* memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan diskusi kelompok, pertukaran gagasan, pengamatan hasil kerja kelompok lain, serta refleksi bersama terhadap materi yang dipelajari. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan secara sosial dan kolaboratif. Penerapan metode *Gallery Walk* mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran (Amin & Sumendap, 2022).

Secara operasional, menurut Silberman dalam Amin & Sumendap (2022) penerapan metode *Gallery Walk* dilakukan melalui beberapa langkah pembelajaran.

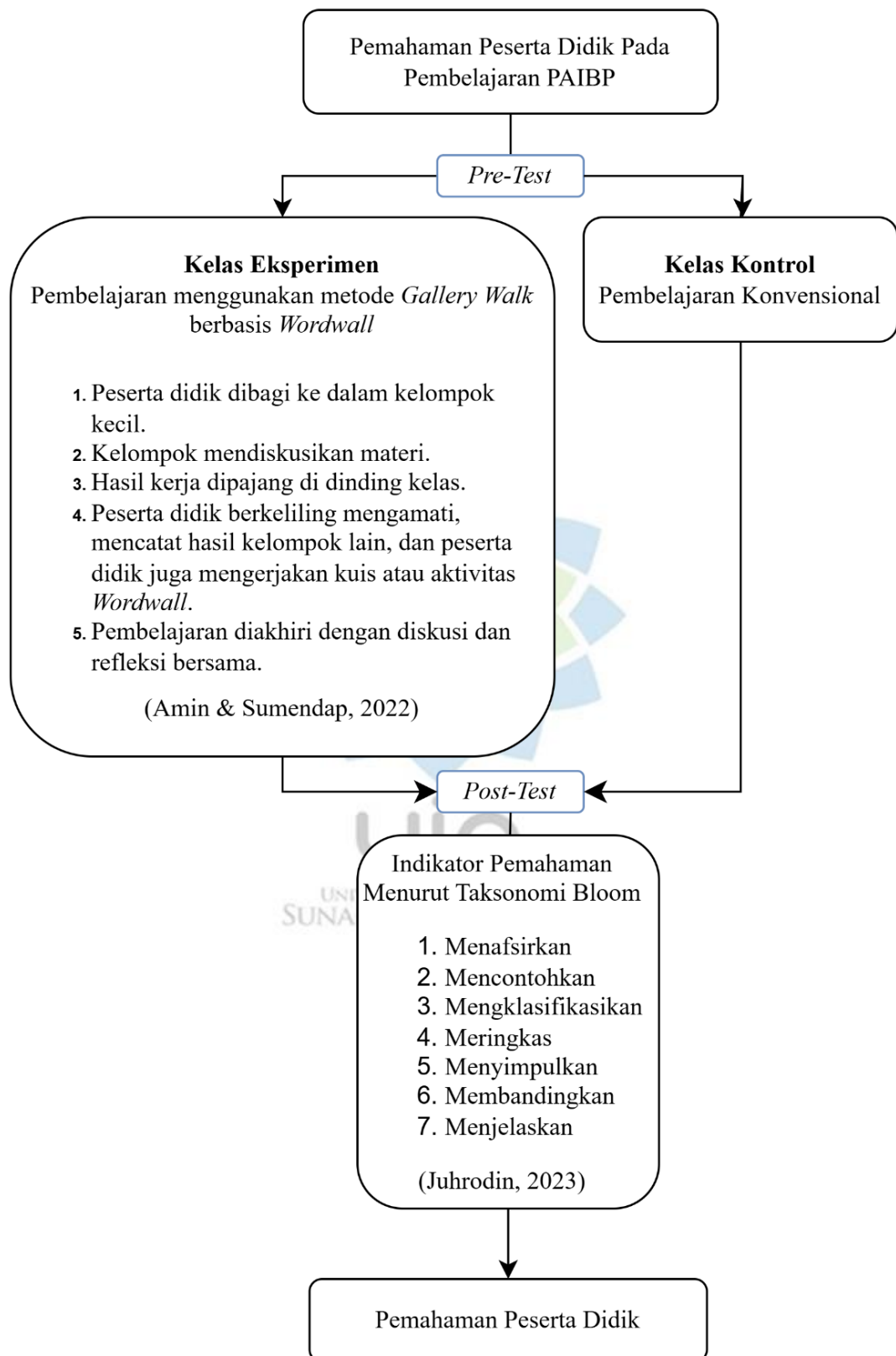
1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok dan memberikan tugas yang harus didiskusikan.
2. Setiap kelompok mendiskusikan materi dan menyusun hasil kerja dalam bentuk poster atau lembar kerja.
3. Hasil kerja kelompok dipajang di tempat tertentu (*gallery*).
4. Peserta didik melakukan kegiatan berkeliling (*walk*) untuk mengamati hasil kerja kelompok lain.
5. Peserta didik memberikan tanggapan, pertanyaan, atau masukan terhadap hasil kerja kelompok lain.
6. Dilakukan diskusi dan klarifikasi bersama untuk memperkuat pemahaman.
7. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap materi yang dipelajari.

Selain metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran digital interaktif turut berperan dalam mendukung proses pemahaman peserta didik. Media

Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis digital menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan latihan yang dapat digunakan sebagai sarana penguatan dan konfirmasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu memperjelas konsep melalui penyajian yang visual dan interaktif (Yuliyani & Mahariah, 2025).

Penggunaan metode *Gallery Walk* yang dipadukan dengan media *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap, karena peserta didik tidak hanya aktif dalam diskusi dan interaksi sosial, tetapi juga memperoleh penguatan melalui aktivitas digital yang menarik. Kondisi tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada tingkat memahami (C2), yang ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan kembali materi, menghubungkan konsep dengan situasi nyata, serta memberikan contoh yang sesuai berdasarkan konsep yang dipelajari.

Dengan demikian, penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran PAIBP dipandang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui tahapan pengamatan, interaksi, refleksi, dan pengaitan, serta diperkuat dengan media interaktif yang menarik. Proses pembelajaran yang demikian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik secara lebih optimal.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang disusun berdasarkan kerangka berpikir serta kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen, hipotesis digunakan untuk menguji secara empiris ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui analisis statistik. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) yang bersifat saling meniadakan, yaitu hanya menerima atau menolak salah satunya.

Hipotesis dalam penelitian ini difokuskan pada pengujian pengaruh penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP. Adapun rumusan hipotesis statistik yang menjadi fokus pembuktian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP kelas VII SMP Al-Amanah Cileunyi Bandung.

H_0 : Penerapan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall* tidak berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP kelas VII SMP Al-Amanah Cileunyi Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Moch. Ghufro dengan judul *Implementasi Metode Gallery Walk dan Small Group Discussion dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII E di SMP Negeri 1 Banyuwangi Probolinggo*, dipublikasikan dalam bentuk skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2011. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Gallery Walk* yang dipadukan dengan *small group discussion* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar

peserta didik dari skor rata-rata 40% pada pra tindakan menjadi 80% pada siklus III. Selain itu, aktivitas guru dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, metode *Gallery Walk* terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan efektif.

2. Umami Uswatun Hasanah, Anselmus Sudirman, Sri Marwati & Abdullah Syafiq, dengan judul *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tata Surya dan Bumi Melalui Gallery Walk*, dipublikasikan dalam jurnal *Research in Science and Mathematics Education (RISEME)*, pada tahun 2024 di Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VII secara signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata keaktifan dari 53% pada pra-siklus menjadi 77% pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan hasil belajar hingga 63% peserta didik mencapai KKM di akhir siklus II.
3. Hasanatun Nisaai Mardhiyah dengan judul *Implementasi Metode Gallery Walk dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bengkulu*, dipublikasikan dalam bentuk skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Gallery Walk* mampu meningkatkan keterampilan belajar peserta didik, seperti keterampilan berbicara, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan konsentrasi belajar. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai di bawah KKM sebelum penerapan metode menjadi di atas KKM setelah penerapan metode. Metode *Gallery Walk* juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.
4. Mohammad Auliya Rizqy Akbar, dengan judul *Pengaruh Media Wordwall terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran*

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 3 Waru Sidoarjo, dipublikasikan dalam bentuk skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, pada tahun 2023. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang ditunjukkan melalui perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*, sehingga media digital interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi PAI dengan lebih menarik dan variatif.

5. Dwi Sintya Nur Fadila, dkk., dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP* yang dipublikasikan dalam jurnal *Dialektika Pendidikan IPS* tahun 2022 di Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game menggunakan *Wordwall* memiliki pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$ serta peningkatan nilai rata-rata pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 0,11.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Moch. Ghufro	Implementasi Metode <i>Gallery Walk</i> dan <i>Small Group Discussion</i> dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI	Sama-sama menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> dalam pembelajaran PAI	Penelitian terdahulu menggunakan PTK dan fokus pada efektivitas pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dan fokus pada pemahaman peserta didik berbasis <i>Wordwall</i>
2.	Umami Uswatun Hasanah, Anselmus Sudirman, Sri Marwati, dan Abdullah Syafiq	Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tata Surya dan Bumi Melalui <i>Gallery Walk</i>	Sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .	Penelitian terdahulu menggunakan PTK dengan fokus keaktifan dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan fokus pemahaman berbantuan <i>Wordwall</i>

3.	Hasanaton Nisaai Mardhiyah	Implementasi Metode <i>Gallery Walk</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Peserta Didik	Sama-sama menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> pada pembelajaran PAI	Penelitian terdahulu menggunakan kualitatif dan fokus pada keterampilan belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dan fokus pada pemahaman peserta didik berbasis <i>Wordwall</i>
4.	Mohammad Auliya Rizqy Akbar	Pengaruh Media <i>Wordwall</i> terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 3 Waru Sidoarjo	Sama-sama meneliti penggunaan media <i>Wordwall</i> dan dampaknya terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAI.	Penelitian terdahulu hanya menggunakan media <i>Wordwall</i> tanpa dikombinasikan dengan metode pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini mengombinasikan <i>Gallery Walk</i> berbasis <i>Wordwall</i> dengan desain kuasi eksperimen

5.	Dwi Sintya Nur Fadila, dkk	Pengaruh Model <i>Game</i> <i>Based Learning</i> <i>Wordwall</i> terhadap Pemahaman Konsep Siswa	Sama-sama menggunakan <i>Wordwall</i> dan mengkaji pemahaman peserta didik dengan pendekatan kuasi eksperimen	Penelitian terdahulu menggunakan <i>game based learning Wordwall</i> pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini mengombinasikan <i>Gallery Walk</i> berbasis <i>Wordwall</i> pada mata pelajaran PAIBP
----	----------------------------------	--	--	---

