

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran *Wordwall*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁴¹ Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa media adalah suatu alat ataupun penyalur pesan kepada penerima. Kata “Media” dalam bahasa Arab yakni *Wasaail* atau *Wasilah* yang memiliki makna perantaraan dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴² Dalam lingkup kegiatan pembelajaran. Media disebut sebagai alat ataupun bahan yang dapat digunakan guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Media adalah penyalur pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut *National Education Association* (NEA) yang dikutip oleh Asnawir media pembelajaran adalah alat yang dapat dimanipulasikan, dilihat, dibicarakan, didengar, serta dapat dibaca dengan disertai penggunaan instrumen pembelajaran dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.⁴³ Menurut Scramm yang dikutip oleh Rusman media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran⁴⁴. Media merupakan alat yang harus ada apabila ingin mempermudah aktivitas atau pekerjaan yang akan kita lakukan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media

⁴¹ Nizwardi Jalmur dan Ambiyar, “Media Dan Sumber Pembelajaran - Nizwardi Jalmur - Google Buku,” *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 2016, 236, <https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwig7pCW9d3sAhXKQ30KHbJNBtYQ6AEwAnoECAYQA#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&pg=PR3&lp=g=>.

⁴² Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012).

⁴³ Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002).

⁴⁴ Asnawir.

adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsangkan pikiran serta memberikan informasi, menimbulkan perasaan ingin tahu kepada siswa sehingga dapat meunjang terjadinya kegiatan belajar mengajar dengan baik.

Menurut Knowles, pembelajaran adalah cara pengorganisasian siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Slavin, pembelajaran didefinisikan sebagai perubahantingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Sudrajat menyatakan pembelajaran adalah upaya guru untuk mengubah tingkah laku siswa supaya mau belajar.⁴⁵ Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu usaha sistematis untuk menjadikan para siswa agar bisa belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menaraik akan memungkinkan siswa tertarik dan semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi akan meningkatkan efektivitas. Sedangkan pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Dari penggabungan dua kata tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran mencakup alat bantu atau segala bahan, peralatan, dan cara yang digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi ajar atau pesan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.⁴⁶ Media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi dalam bentuk perangkat lunak (*software*) disebut juga dengan media pembelajaran digital. Dari beberapa teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan baik berupa

⁴⁵ Madona Ade Sri Fikri Hasnul, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Y: Samudra Biru, 2018).

⁴⁶ Nindy Puji Nabilah and Attin Warmi, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games Terhadap Motivasi Belajar Matematika Di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 4, no. 2 (2023): 1454–64.

hardware maupun *software* yang didesain dan dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran media merupakan aspek penting dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran akan memungkinkan konsep atau materi pelajaran yang dipelajari peserta didik lebih mudah dipahami, karena konsep yang sifatnya abstrak dapat disajikan secara konkret dengan menggunakan media Pembelajaran. dengan menggunakan media akan meningkatkan intensitas perhatian peserta didik.

Penggunaan media juga akan memberikan efisiensi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional tanpa media, pendidik membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan suatu konsep. Jika pendidik menggunakan media yang tepat, pendidik tidak perlu memberikan penjelasan secara detail. Sebagian konsep dapat saja telah dijelaskan melalui media yang digunakan. Dengan demikian, efisiensi waktu dan tenaga dapat terjadi.

Media berperan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu peserta didik, sebab setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda.

Media memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran, dan memberikan kontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran. Fungsi media diuraikan sebagai berikut.⁴⁷

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai dan penghubung.

⁴⁷ Dewi Kurnia Deby, *Media Pembelajaran*.

- b. Fungsi sematik, yaitu kemampuan media dalam menamb perbendaharaan kata (*symbol verbal*) yang maknanya benar-benar dipahami peserta didik.
- c. Fungsi manipulatif, didasarkan pada ciri-ciri atau karak teristik umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik tersebut, media memiliki dua kemampuan yaitu⁴⁸:

- 1) Mengatasi batas-batas ruang dan waktu

- a) Kemampuan media dalam menghadirkan objek yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, misalnya peristiwa bencana alam.
- b) Kemampuan media dalam menyingkat waktu peristiwa yang panjang, misalnya proses metamorfosis.
- c) Kemampuan media dalam menampilkan kejadian yang telah terjadi, misalnya peristiwa Nabi Nuh dan kapalnya.

- 2) Mengatasi keterbatasan inderawi manusia

- a) Membantu peserta didik dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil.
- b) Membantu peserta didik memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat.
- c) Membantu peserta didik memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara.

- d. Fungsi psikologis

- 1) Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar. Media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik. Dalam psikologi peristiwa ini disebut perhatian selektif, yaitu memperhatikan rangsangan tertentu dan membuang rangsangan lainnya.

⁴⁸ Dewi Kurnia Deby.

2) Fungsi efektif

Fungsi efektif yaitu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu. Sehingga media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan peserta didik tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran membuat peserta didik bersedia dalam menerima beban pelajaran sehingga perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya

3) Fungsi kognitif

Peserta didik yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi. Objek-objek tersebut direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri peserta didik melalui tanggapan, gagasan, atau lambang yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

4) Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Imajinasi ini mencakup kreasi objek-objek baru sebagai rencana masa mendatang atau dapat pula mengambil bentuk fantasi yang didominasi oleh pikiran-pikiran autistik.

5) Fungsi motivasi

Motivasi merupakan usaha dari pihak luar (guru) untuk mendorong, mengaktifkan, dan menggerakkan peserta didik secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat memotivasi peserta didik dengan cara membangkitkan minat belajar dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan, harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri peserta didik.

e. Fungsi sosio-kultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yaitu mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta komunikasi pembelajaran. Dalam satu kelas terdapat perbedaan karakteristik peserta didik yang disebabkan karena adat, keyakinan, dan yang lainnya. Hal ini pasti membuat guru mengalami kesulitan. Untuk dapat menghadapi masalah ini, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran sebab media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama⁴⁹.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bersifat merangsang pemikiran peserta didik untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran secara lebih khusus, yaitu sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal.
- b. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- d. Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep.
- e. Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.
- f. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- g. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- h. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- i. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- j. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

⁴⁹ Dewi Kurnia Deby.

- k. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
- l. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁵⁰

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Selain itu ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut para ahli. Sudjana & Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:⁵¹

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

⁵⁰ Dewi Kurnia Deby.

⁵¹ Cahyadi Ani, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur* (Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019).

- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Sebagai seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Jenis Media Pembelajaran menurut Djamarah diklasifikasikan menjadi 3 yaitu⁵²:

- a. Media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekorder.
- b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan.
- c. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Jenis Media Pembelajaran menurut Rudy Brets:

- a. Media audio visual diam, seperti: Slide.
- b. Audio semi gerak, seperti: tulisan bergerak bersuara.
- c. Media visual bergerak, seperti: Film bisu.
- d. Media visual diam, seperti: slide bisu, halaman cetak, foto.
- e. Media audio, seperti: radio, telephon, pita audio.

⁵² Cahyadi Ani.

f. Media cetak, seperti: buku, modul.

Menurut Sadiman ada 3 Jenis Media Pembelajaran yaitu⁵³:

- a. Media Grafis termasuk media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe.
- b. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Seperti radio, alat perekam pita magnetik, piringan laboratorium bahasa.
- c. Media Proyeksi Diam seperti film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video.

Maka dapat disimpulkan bahwa Jenis-jenis Media Pembelajaran Adalah:

a. Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya: radio, kaset audio, MP3.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor karena melalui media ini perangkat lunak (software) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan; contohnya foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan

⁵³ Cahyadi Ani.

penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: film bersuara, video, televisi, sound slide.

d. Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

e. Media Realita

Media nyata yang ada di dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dll.

5. Kriteria Pemilihan Dalam Penggunaan Media

Keberagaman setiap media masing-masing memiliki ciri-ciri, kelebihan, ataupun kekurangan dalam penggunaannya, sehingga guru perlu menganalisis dalam memilih ataupun menggunakan sebuah media agar dapat digunakan dengan tepat.⁵⁴ Para pakar media pembelajaran telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan ini didasarkan pada aspek kesesuaian mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Berikut ini kriteria pemilihan media yang di perhatikan, yaitu sebagai berikut.

- a. Media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Ketepatangunaan media pembelajaran.
- c. Ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak.
- d. Ketersediaan media yang akan digunakan.
- e. Kesiapaan atau kondisi siswa yang dapat menggunakan media pembelajaran.
- f. Media diharapkan mampu untuk menyalurkan materi kepada siswa dengan tepat guna.

Berdasarkan penggunaan media diharapkan mampu membantu dan mempermudah guru dalalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut

⁵⁴ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*.

Hubbard yang dikutip oleh Rusman terdapat sembilan kriteria dalam menilai keefektifan sebuah media diantaranya⁵⁵:

- a. Biaya.
- b. Ketersediaan fasilitas seperti listrik.
- c. Kecocokan media dengan ukuran atau kondisi ruang kelas.
- d. Keringkasan dalam penggunaan media pembelajaran.
- e. Kemampuan untuk diubah.
- f. Waktu dan tenaga penyiapan yang tidak memerlukan waktu yang cukup lama.
- g. Pengaruh yang ditimbulkan. Media pembelajaran yang efektif memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran, seperti meningkatnya motivasi belajar siswa, bahkan mudahnya siswa dalam memahami isi materi pembelajaran.
- h. Kerumitan. Penggunaan media yang begitu rumit dan mempersulit siswa belumlah dikatakan efektif, karena tingkat kerumitan haruslah disesuaikan dengan kondisi ataupun kesiapan siswa dalam menggunakan sebuah media.
- i. Kegunaan media pembelajaran yang dapat membantu pencapaian dalam proses pembelajaran.

Sedangkan, Sanjaya mengemukakan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu menggunakan kata ACTION (*Access, Cost, Tecnology, Interactivity, Organization, Novelty*). Lebih jelasnya mengenai hal diatas diuraikan sebagai berikut⁵⁶:

- a. Access, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang di perlukan itu tersedia, mudah di dapat dan dimanfaatkan, akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan.
- b. Cost, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.

⁵⁵ Rusman.

⁵⁶ Sanjaya Wina, *Perencanaan Dan Sistem Pembelajaran* (jakarta: Kencana, 2015).

- c. Technology, artinya ketersediaan teknologi nya dan kemudahan dalam penggunaannya.
- d. Interctivity, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- e. Organization, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
- f. Novelty, artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

Menurut Haling sebagai pedoman pemilihan media pembelajaran, antara lain dapat dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut⁵⁷:

- a. Sebelum memilih media pembelajaran, pembelajar harus menyadari bahwa tidak ada satu pun yang paling baik untuk semua tujuan. Tiap media tertentu mempunyai kebaikan dan kelemahan, serta keserasian tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif, artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektivitas pembelajaran, bukan karena kesenangan pembelajar atau sekedar selingan.

Pemilihan media hendaknya memperhatikan syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai.
- b. Sesuai dengan pembelajar yang belajar.
- c. Ketersediaan bahan media
- d. Biaya pengadaan.
- e. Kualitas/mutu teknik.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus penuh dengan pertimbangan, karena tidak semua media pembelajaran dapat diterima oleh siswa, jadi pemilihan dan penggunaan media hendaklah di pertimbangkan sesuai dengan materi dan tujuan pemeblajaran yang akan dicapai.

⁵⁷ Haling Abdul, *Belajar Dan Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar (UNM), 2007).

6. Game Edukasi *Wordwall*

a. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dijalankan diperangkat berbasis komputer yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang mealui materi yang berisikan gambar, suara, teks, video, dan animasi, yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Adapun penggunaan media game edukasi ini yakni agar dapat memperluas konsep, memberikan paham lebih, serta mempermudah penyajian materi dalam kegiatan pembelajaran. Game edukasi dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran karena dapat menarik inti siswa agar tidak merasa jenuh.⁵⁸ Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya digunakan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaanya melalui suatu media menarik.

Menurut Ismail game edukasi adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik, Wolf menyatakan bahwa game edukasi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan unsur pemberian nilai (*scoring*), waktu, dan suatu umpan balik di dalamnya.

⁵⁸ Ady Soejoto Retno Mustika Dewi, Muhammad Abdul Ghofur, "Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran," *Abimanyu: Journal Of Community Engagement* 1, no. 1 (2020): 59–67.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Game edukasi selain dapat digunakan sebagai sarana pendidikan dapat digunakan untuk hiburan.

b. Pengertian Wordwall

Wordwall adalah sebuah platform digital yang menyediakan berbagai permainan interaktif yang bisa disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran di Tingkat sekolah. Aplikasi berbasis web ini memungkinkan pengguna untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, mencocokkan pasangan, anagram, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lain-lain. Media yang telah dibuat dapat dibagikan secara online maupun diunduh dan dicetak dalam bentuk fisik. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.⁵⁹

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Aplikasi ini berbasis web dan dapat dimanfaatkan untuk merancang berbagai media pembelajaran, seperti kuis, mencocokkan pasangan, pengacakan kata, dan sebagainya. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran digital berbasis permainan yang dikategorikan sebagai game edukatif. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis kuis interaktif yang dipadukan dengan elemen visual, warna, dan audio, sehingga disajikan dalam bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses mengajar. Penggunaan *Wordwall* membantu guru dalam menerapkan cara-cara penilaian yang inovatif terhadap pemahaman siswa.⁶⁰

⁵⁹ Resna Yuliana Sari Fauzia Turohmah, Elsa Mayori, "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Arab, Bogor: JPLS, Vol. 14, No. 1, (2020), 16.," *JPLS* 14, no. 1 (2020): 16.

⁶⁰ Wayan Mertha, Mahfud, "History Learning Based On Wordwall Applications To Improve Student Learning Results Class X IPS In MA As'adiyah Ketapang Banyuwangi," *International Journal of Educational* 02, no. 05 (2022): 106.

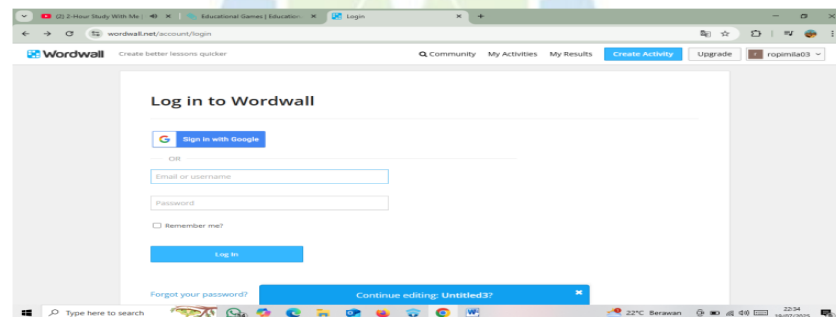
Dari beberapa pengertian diatas dapat kita tarik garis besarnya yaitu Wordwall adalah platform berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif yang dapat disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat media pembelajaran seperti kuis, pencocokan pasangan, anagram, dan aktivitas lainnya dengan tampilan menarik yang dilengkapi elemen visual dan audio. Wordwall mendukung pembelajaran daring maupun luring karena konten dapat dibagikan secara online atau dicetak.

7. Langkah-langkah Media *Wordwall*

Berikut beberapa Langkah dalam membuat media pembelajaran *wordwall*.⁶¹

- a. langkah awal yaitu guru harus membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapi data yang tertera di dalamnya.

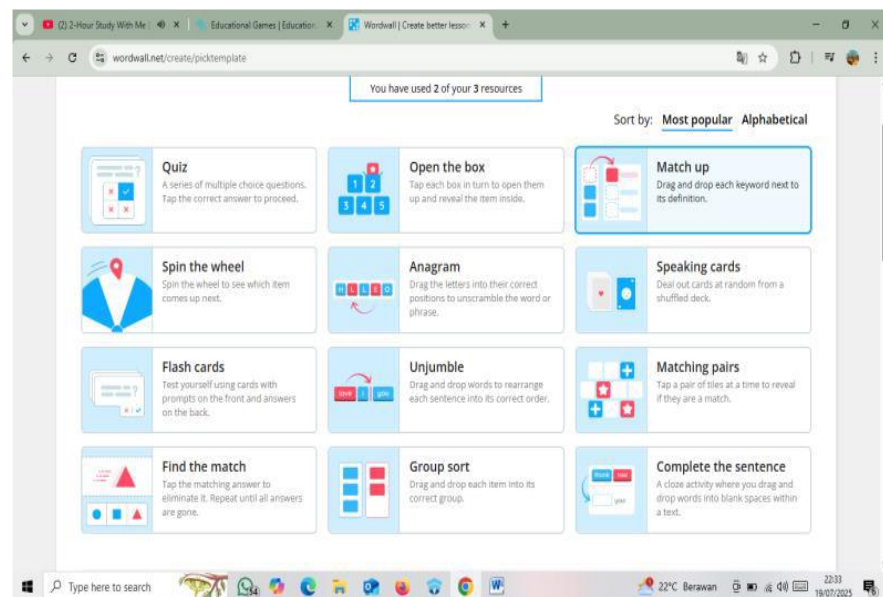
Gambar 2. 1 Pendaftaran Akun *Wordwall*



- b. Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang tersedia.

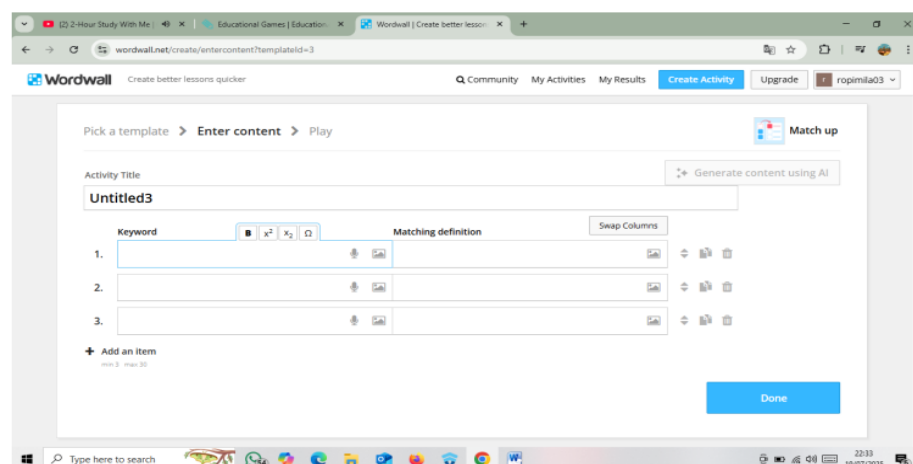
Gambar 2. 2 Langkah Pembuatan Media *Wordwall*

⁶¹ Cristiyanti Aprinastuti, *Special Book For Media Tutorial ICT Based Learning*.



- c. Setelah memilih template kemudian, tuliskanlah judul dan deskripsi permainan media pembelajaran. Memasukan konten pada template yang telah dipilih sebelumnya. Misalnya menggunakan tipe make a match yang terdapat pada aplikasi wordwall yaitu matchup, yaitu guru tinggal memasukan pertanyaan serta jawaban yang sesuai kedalam kotak-kotak kosong yang sudah tersedia. Konten yang dimasukan bukan hanya berupa teks, tetapi juga dalam bentuk gambar dan suara. Jika sudah merasa cukup maka pada akhir template pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Gambar 2. 3 Penyelesaian Pembuatan Media *Wordwall*



- d. Langkah terakhir yakni; Share link/ barcode pada Peserta Didik atau guru bisa melakukan uji coba terlebih dahulu sebelum dibagikan kepada siswa.

8. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

a. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*

- 1) Dengan beberapa fitur menarik *Wordwall* sangat berguna saat digunakan untuk sebuah media pembelajaran.
- 2) Mudah diaplikasikan/digunakan berbagai tingkatan pada siswa (fleksibel)
- 3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar
- 4) Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun
- 5) Keunggulan dari media *Wordwall* ini yakni tampilan website yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis game juga mudah digunakan
- 6) mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri, percaya diri dalam belajar.⁶²
- 7) Memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, seperti, *fantasy* (Khayalan), *Challenge* (tantangan), dan *challenge* (keingintahuan).⁶³

b. Kekurangan Media Pembelajaran *wordwall*

Selain beberapa kelebihan di atas tentu ada pula kekurangan pada *Wordwall*, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya

⁶² Mawardi Maulina Zaidatul Ma'rifah, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan *Wordwall*," *Ponerogo: Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 3 (2022): 229.

⁶³ Trie Dede Maryanti Sri, Hartati Sri, *Assesment For Learning Educandy & Wordwall* (Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia, 2022).

- 2) Media ini lebih condong menggunakan pancaindra penglihatan karena berupa media visual
- 3) Jika tidak membeli paket premium maka tidak semua fitur dalam Wordwall mudah digunakan
- 4) Jika tidak membeli paket premium, hanya bisa membuat 5 konten saja di Wardwall
- 5) Platform ini lebih cocok diterapkan untuk pendidikan tingkat dasar saja seperti taman kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI).⁶⁴

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan suatu dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Retnowati⁶⁵, dalam kamus umum bahasa Indonesia motivasi adalah sebuah dorongan yang timbul dalam diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak pada diri seseorang untuk melakukan aktivitas demi mencapai suatu tujuan tertentu. Perilaku seseorang timbul karena adanya motif tertentu sehingga aktivitas seseorang akan sangat tergantung pada motivasi yang dimilikinya, karena motivasi berkenaan dengan aktivitas untuk mencapai tujuan. Motivasi berpengaruh terhadap keseluruhan proses belajar. Semakin termotivasi orang untuk belajar, semakin efektif belajar mereka.

Sedangkan Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran tersebut melalui berbagai pengalaman yang telah diciptakan oleh pendidik⁶⁶. belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh setiap manusia untuk mendapatkan suatu perubahan dalam tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan atau keterampilan yang didapat

⁶⁴ Maryanti Sri, Hartati Sri.

⁶⁵ Gina Nurul Walidah, Achmad Mudrikah, and Samnur Saputra, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)* 7, no. 2 (2022): 105–15, <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>.

⁶⁶ Walidah, Mudrikah, and Saputra.

dari berbagai pengalaman dan materi yang dipelajari⁶⁷. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai sebuah dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar memiliki peranan yang besar dalam keberhasilan peserta didik dalam belajar karena hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi belajar⁶⁸. Menurut Noehi Nasution, motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Termasuk motivasi belajar yang membuat seseorang terdorong untuk belajar. Oleh karena itu, kuat lemahnya motivasi belajar turut berperan penting dalam pembelajaran terutama motivasi yang ada dalam diri sendiri.⁶⁹

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.⁷⁰ Menurut pendapat Risk dalam Rohani, bahwa motivasi belajar adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan keinginan pada diri siswa yang menunjang aktivitas kearah tujuan belajar.⁷¹

2. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut “Motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik”.⁷²

a. Motivasi Intristik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan

⁶⁷ Maghfiroh, “Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda.,” *Jurnal Profesi Keguruan* 4, no. 1 (2018): 64–70.

⁶⁸ Rasto Andriani, “Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

⁶⁹ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar Pendidikan*, 2020.

⁷⁰ W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar* (Jakarta: Gramedia, 1984).

⁷¹ Abu Ahmadi Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).

⁷² Syarifan Nurjan and Ma Editor Wahyudi Setiawan, *Psikologi Belajar*, 2015.

yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan di masa mendatang.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Seperti adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Motivasi eksternal akan berubah menjadi motivasi internal jika timbul kesadaran dari dalam dirinya sendiri untuk melakukan sesuatu karena senang melakukannya.

Ada beberapa strategi yang bisa digunakan guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut⁷³:

- 1) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus yang akan dicapai oleh siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar.
- 2) Hadiah Berikan hadiah untuk siswa berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengajar siswa yang berprestasi.
- 3) Saingan/kompetisi. Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya.

⁷³ Toni Ariani Nurlina, Masruro Zulaini, Saragih Zahara Siti, Hasibuan Rosmidan, *Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Rismawati, juli 2022 (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022).

- 4) Pujian Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk di berikan pujian yang sifatnya membangun
- 5) Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Harapan pemberian hukuman adalah agar siswa berusaha merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.
- 6) Memberikan perhatian yang maksimal kepada peserta didik.
- 7) Membantu kesulitan belajar anak secara individual maupun kelompok.
- 8) Menggunakan metode pengajaran yang bervariasi.
- 9) Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 10) Menggunakan gambar dalam proses menerangkan, hal ini untuk mengurangi rasa jenuh siswa.
- 11) Menggunakan lelucon/bercanda sebagai bentuk “refreshing” dan untuk mendapatkan perhatian siswa kembali.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan ketiganya menyatu dalam sikap terimplikasi dalam perbuatan. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang melahirkan hasrat untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan. Karena itulah baik dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar.

Menurut Afi Parnawi dalam bukunya *Psikologi Belajar*, motivasi memiliki tiga fungsi utama dalam proses belajar⁷⁴:

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Motivasi berperan sebagai pendorong yang menimbulkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar. Rasa ingin tahu terhadap sesuatu

⁷⁴ Parnawi, *Psikologi Belajar Pendidikan*.

membuat peserta didik terdorong mengambil sikap dan tindakan untuk mencari tahu. Dengan demikian, motivasi menjadi kekuatan yang memengaruhi arah dan intensitas perilaku belajar.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Motivasi juga berfungsi sebagai penggerak yang menimbulkan aktivitas belajar secara mental dan fisik. Dorongan psikologis dalam diri peserta didik menggerakkan pikiran dan tindakan untuk berusaha memahami nilai serta makna dari materi yang dipelajari.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Sebagai pengarah, motivasi membantu peserta didik menentukan tindakan yang sesuai dengan tujuan belajarnya. Peserta didik akan berfokus pada pelajaran yang dianggap penting untuk mencapai tujuannya, sehingga motivasi berperan dalam mengarahkan usaha dan konsistensi belajar.

Secara keseluruhan, ketiga fungsi motivasi sebagai pendorong, penggerak, dan pengarah memiliki peran yang saling berkaitan dalam membentuk perilaku belajar peserta didik. Motivasi mendorong timbulnya keinginan untuk belajar, menggerakkan energi psikis dan fisik dalam proses pembelajaran, serta mengarahkan tindakan agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya motivasi, peserta didik akan lebih fokus, tekun, dan konsisten dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, motivasi menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di berbagai jenjang pendidikan.

Sanjaya mengemukakan bahwa terdapat tujuh cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar, antara lain⁷⁵:

- a. Memberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- b. Melakukan apersepsi, menggunakan model dan strategi yang bervariasi.
- c. Menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.
- d. Memberikan pujian kepada siswa.
- e. Melakukan penilaian yang objektif.

⁷⁵ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali pers, 2014).

- f. Memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan yang telah dilakukan siswa.
 - g. Menciptakan kompetisi belajar mengajar yang sehat dan kerja sama
- Syarifan Nurjan dalam bukunya Psikologi belajar juga mengemukakan bahwa motivasi memiliki tiga fungsi utama dalam proses kegiatan manusia, termasuk dalam konteks belajar⁷⁶:
- a. Motivasi berfungsi sebagai pendorong tindakan, yaitu kekuatan yang menggerakkan individu untuk bertindak dan mengeluarkan energi dalam melakukan suatu aktivitas. Dalam konteks ini, motivasi berperan sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan seseorang.
 - b. Motivasi berperan dalam mengarahkan perbuatan, yaitu menentukan arah kegiatan agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya motivasi, individu dapat mengarahkan tindakannya secara terarah dan terencana menuju sasaran yang telah ditetapkan.
 - c. Motivasi juga berfungsi sebagai penyeleksi tindakan, yakni membantu individu memilih perbuatan yang relevan dengan tujuan dan menghindari aktivitas yang tidak bermanfaat.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

4. Indikator Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar, peranan motivasi sangat diperlukan. Motivasi belajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat

⁷⁶ Nurjan and Editor Wahyudi Setiawan, *Psikologi Belajar*.

mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Sejalan dengan itu, Asrori berpendapat bahwa ada sejumlah indikator untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah:

- a. Memiliki gairah yang tinggi
- b. Penuh semangat
- c. Memiliki rasa penasaran atau ingin tahu yang tinggi
- d. Mampu " jalan sendiri" untuk mengerjakan sesuatu
- e. Memiliki percaya diri
- f. Memiliki daya konsentrasi yang tinggi
- g. Kesulitan dianggap sebagai tantangan
- h. Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.

Apabila indikator-indikator di atas muncul dalam proses pembelajaran di kelas, maka guru akan merasa antusias dalam menyelenggarakan proses pembelajarannya. Namun demikian keadaan sebaliknya, boleh jadi akan ditemukan. Artinya ada sejumlah siswa yang memiliki motivasi rendah. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki motivasi rendah, yaitu:

- a) Perhatian terhadap pelajaran kurang
- b) Semangat juangnya rendah
- c) Mengerjakan sesuatu merasa seperti diminta membawa beban berat
- d) Sulit untuk bisa "jalan sendiri" ketika diberikan tugas
- e) Memiliki ketergantungan kepada orang lain
- f) Mereka bisa jalan kalau sudah "dipaksa"
- g) Daya konsentrasi kurang. Secara fisik mereka dalam kelas, tapi pikirannya mungkin berada di luar kelas
- h) Mereka cenderung menjadi pembuat kegaduhan
- i) Mudah berkeluh kesah dan pesimis ketika menghadapi kesulitan

Menurut Hamzah Uno, motivasi belajar dapat diketahui melalui sejumlah indikator yang merefleksikan tingkat dorongan belajar seseorang. Indikator-indikator tersebut meliputi⁷⁷.

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Sardiman, motivasi yang terdapat dalam diri siswa itu memiliki ciri-ciri atau indikator sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas, yaitu dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan, yaitu tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas untuk berprestasi sebaik mungkin.
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, misalnya kritis terhadap masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi yang terjadi di sekitar.
- d. Lebih senang bekerja mandiri, yakni lebih menyukai untuk mengerjakan tugas sendiri tidak melihat jawaban teman.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, hal-hal yang bersifat berulang-ulang kurang disukai karena tidak mengasah kreativitas.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Abin syamsudin mengidentifikasi indikator motivasi sebagai berikut:

- a. Durasi kegiatan adalah berapa lama kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan.

⁷⁷ Uno Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (jakarta: Bumi Aksara, 2021).

- b. Frekuensi kegiatan, yaitu berapa sering kegiatan yang dilakukan dalam periode tertentu. Dalam artian seberapa sering proses pembelajaran PAI dilaksanakan pada periode tertentu.
- c. Persistensi adalah ketetapan atau kelekatan pada tujuan kegiatan. Indikator ini difahami dengan motivasi akan menyelesaikan kegiatan yakni kegiatan-kegiatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, adalah indikator untuk mengetahui sebesar besar hal tersebut digunakan siswa untuk menghadapi segala kesulitan dan rintangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI.
- e. Devosi (pengabdian dan pengorbanan) Indikator ini untuk mengetahui seberapa besar kesungguhan dan pengorbanan siswa mengeluarkan tenaga, pikiran, uang bahkan jiwa atau nyawanya untuk mencapai tujuan pembelajaran PAI secara maksimal.
- f. Tingkat Aspirasinya, Aspirasi yang dimaksud adalah gairah, keinginan, atau harapan yang keras, yaitu maksud, rencana, cita-cita atau sasaran, target idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, untuk mengetahui seberapa besar rencana, cita-cita, sasaran atau target siswa dalam mencapai pembelajaran PAI.
- g. Tingkat Kualifikasi Presatsi atau Produk atau Output yang dicapai dari Kegiatan. Indikator ini untuk mengetahui berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak prestasi, produk, atau outpun yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran PAI.
- h. Arah Sikap terhadap Sasaran Kegiatan (like or dislike, positif atau negatif).

Berdasarkan uraian di atas, indikator motivasi belajar yang dipakai dalam tesis ini diantaranya, durasi belajar, frekuensi kegiatan belajar, persistensinya pada belajar, ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan belajar, devosi (pengabdian) dan

pengorbanan (uang, tenaga, pikiran) untuk mencapai tujuan belajar, tingkatan aspirasinya yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar yang dilakukan, tingkatan kualifikasi prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegiatan belajar, arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan belajar.

5. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak selalu berjalan mulus, melainkan selalu ada hambatan didalamnya, sama halnya dengan motivasi belajar. Setiap orang mempunyai motivasi dengan kekuatan yang berbeda-beda, terkadang tinggi saat memulai hari, tetapi bisa menurun sehingga mempengaruhi konsentrasi. Motivasi belajar seseorang tidak timbul begitu saja, tetapi ada beberapa faktor yang memengaruhinya. Adapun faktor tersebut diuraikan sebagai berikut:⁷⁸

- a) Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:
 - 1) Aspek fisiologis
Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai Tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.
 - 2) Aspek psikologis
Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.
- b) Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial
 - 1) Lingkungan Sosial
Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas
 - 2) Lingkungan Nonsosial
Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

⁷⁸ Ariani Nurlina, Masruro Zulaini, Saragih Zahara Siti, Hasibuan Rosmidan, *Belajar Dan Pembelajaran*.

Disamping kedua factor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa tersebut, ada beberapa unsur yang juga dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar, Dimiyati & Mudjiono, menyebutkan terdapat beberapa Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar antara lain sebagai berikut: a) Cita-cita atau aspirasi yaitu suatu target yang ingin dicapai, b) kemampuan siswa dalam belajar, c) kondisi siswa, d) kondisi lingkungan, e) unsur-unsur dinamis dalam belajar, f) Upaya guru dalam membelajarkan siswa.⁷⁹

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang telah dipaparkan diatas maka dapat dipahami bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa factor, kiranya sebagai pendidik harus mengetahui factor-faktor tersebut agar tujuan dari belajar juga dapat tercapai.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya sesuatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional⁸⁰. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan pada individu yang belajar, Perubahan itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.⁸¹ Gagne menyatakan bahwa belajar terjadi ketika individu memperoleh kemampuan tertentu untuk melakukan sesuatu.⁸² Keller yang dikutip oleh Mulyono Abdurrahman mengatakan bahwa, hasil belajar merupakan prestasi actual yang ditampilkan oleh anak.⁸³ Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. hasil belajar pada dasarnya menunjukkan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.

⁷⁹ Fadhilah Suralaga, *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*, ed. Solicha (Depok: Raja Grafindo Persada, 2021).

⁸⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Jogyakarta: Pustaka Belajar, 2009).

⁸¹ Purwanto.

⁸² wahyudin nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, Perdana Publishing, 2018.

⁸³ Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999).

Dalam hal ini, Aronson, mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Hasil belajar ini sering dinyatakan dalam bentuk tujuan-tujuan pembelajaran. Soedijarto mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Sementara itu, Gagne dan Briggs menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.⁸⁴ Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas belajar.

Hasil belajar sebagai kompetensi peserta didik yang didapatkan sesudah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar berhubungan dengan perubahan yang terjadi dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik sesudah melewati proses pembelajaran. Hasil belajar memperlihatkan perubahan kondisi yang terbaik hingga memiliki manfaat untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, menjadikan mengerti akan suatu pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memiliki wawasan dan pandangan yang luas dan baru bagi sesuatu. Hasil belajar dilakukan untuk mendapatkan informasi terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi dalam diri peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik agar hasil belajar menjadi meningkat.⁸⁵

Bukti keberhasilan usaha yang telah dicapai setelah seseorang mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pengukuran serta penilaian usaha belajar. Seseorang bisa dikatakan berprestasi jika dia telah memperoleh sesuatu kemajuan atas usaha yang telah dilakukannya. Pencapaian prestasi seringkali kali

⁸⁴ Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*.

⁸⁵ Purwati Zisca Diana, Syaputra Artama, Andi Fitriani Djollong, Ismail, Leli Hasanah Lubis, Kalbi, Riska Yulianti, Mukarramah, Herinda Mardin, Muhammad Buchori Ibrahim, Tanuri Abu Fatih, Laskmi Holifah, *Evaluasi Hasil* (Medan: Mifandi Mandiri Digital, 2023).

disertai dengan adanya usaha yang keras. Dalam potongan Q.S al-Ahqaf ayat: 19, Allah SWT berfirman:

وَلِكُلِّ دَرَجَةٌ مِّمَّا عَمِلُوا وَلِيُوَفِّيَهُمْ أَعْمَالَهُمْ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Artinya: “Dan setiap orang memperoleh tingkatan sesuai dengan apa yang telah mereka kerjakan dan agar Allah mencukupkan balasan amal perbuatan mereka dan mereka tidak dirugikan.”

Ayat di atas menjelaskan bahwa apabila seseorang mau berusaha maka seseorang itu akan mendapatkan hasil dari apa yang telah dikerjakannya. Demikian juga dengan siswa, jika ingin prestasi belajarnya tinggi, maka ia harus berusaha yaitu dengan giat belajar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa bersifat heterogen, artinya terdapat variasi capaian prestasi belajar antarindividu. Perbedaan ini disebabkan oleh berbagai faktor yang memengaruhi proses dan hasil pembelajaran. Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga dibagi menjadi dua bagian⁸⁶:

a. Faktor Internal:

- 1) Kesehatan: Kondisi kesehatan fisik yang baik mempengaruhi kemampuan belajar.
- 2) Minat: Kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang sesuai dengan minat.
- 3) Bakat: Kemampuan belajar yang akan terealisasi menjadi kecakapan nyata dengan belajar dan berlatih.
- 4) Motivasi: Dorongan yang erat hubungannya dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Faktor Eksternal:

⁸⁶ Agus Prasetyo Abadi Nabillah Tasya, *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa* (Jakarta: Sesiomedika, 2019).

- 1) Faktor Keluarga: Pengaruh cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor Sekolah: Metode mengajar, kurikulum, relasi antara guru dan siswa, serta kondisi fisik sekolah.
- 3) Faktor Masyarakat: Pengaruh dari kegiatan dan kehidupan masyarakat di sekitar siswa

Menurut Al-Rasydin dan Nasution, secara psikologis, aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain:⁸⁷

a. Perhatian

Perhatian direktif non direktif, intensif non intensif, terpusat- terpecah akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar yang akan dicapai siswa. Bila seorang siswa memiliki perhatian yang terarah, intensif, dan terpusat pada materi yang sedang dipelajarinya, maka ia akan dapat mencapai hasil belajar yang tinggi.

b. Pengamatan

Pengamatan adalah kemampuan siswa dalam memperhatikan suatu objek atau materi ajar. Pengamatan bisa muncul dikarenakan adanya objek yang menimbulkan stimulus inderawi atau dikarenakan adanya rasa ingin tahu yang kuat dalam diri siswa. Selain itu, kualitas pengamatan juga sangat dipengaruhi oleh kondisi indera siswa.

c. Tanggapan

Tanggapan merupakan respon yang diberikan siswa terhadap stimulus atau rangsangan belajar yang diberikan guru kepadanya. Idealnya, setiap siswa mampu memberikan respon positif terhadap semua stimulus yang diberikan guru. Tanggapan yang baik adalah respon yang didasarkan atas kesadaran, rasa suka/ senang dari siswa.

d. Fantasi

⁸⁷ Wahyudin Nur Nasution Al Rasydin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Perdana Publishing, 2020).

Fantasi merupakan daya imajinasi yang dimiliki siswa. Kemampuan siswa menggunakan daya imajinasinya dalam belajar akan mendorong munculnya prakarsa, inisiatif, dan kreativitas dalam belajar.

e. Ingatan

Ingatan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyimpan suatu informasi dalam struktur kognisinya. Kemampuan ini berkaitan dengan upaya menghubungkan antara informasi, pengetahuan dan pengalaman yang telah lalu dengan informasi, pengetahuan dan pengalaman yang sekarang. Siswa yang baik dan kuat ingatannya akan mampu menyimpan informasi, pengetahuan dan pengalaman tersebut dan suatu saat akan siap memunculkan kembali semua informasi, pengetahuan dan pengalaman yang pernah disimpan tersebut.

f. Berpikir

Berpikir berkaitan dengan kemampuan siswa dalam melakukan operasi intelektual untuk berpikir, menalar atau memahami sesuatu.

g. *Intelligence Question (IQ)*

Kemampuan kecerdasan intelektual siswa yang bisa diukur lewat usia kalender dan kematangan psikologis. Semakin tinggi iq seseorang, maka akan semakin mudah ia belajar.

h. *Emotional Question (EQ)*

Kecerdasan emosi siswa yang mencakup kemampuan mengenal, memahami, dan menggunakan emosi diri sendiri dan orang lain untuk mendukung kegiatan belajar. Apabila seorang siswa mampu menggunakan dan memanfaatkan emosinya dengan baik, maka ia berpeluang besar untuk berhasil dalam belajar.

i. Motif dan motivasi

Dorongan yang timbul, baik yang berasal dari dalam maupun luar diri individu siswa, yang menyebabkan ia mau belajar. Semakin tinggi motif dan

motivasi siswa untuk belajar maka semakin tinggi pula hasil belajar yang akan dicapainya.⁸⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa jika kondisi fisiologis dan psikologis siswa baik, maka siswa mudah mencapai hasil belajar yang maksimal. Sebaliknya, ketika kondisi fisiologis dan psikologis siswa tidak baik maka siswa tidak akan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

3. Macam -macam Hasil Belajar

Menurut Benyamin S. Bloom, dkk (1956) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak. Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut⁸⁹:

- a. Domain kognitif (*cognitive domain*). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:
 - 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mendefinisikan, memberikan, mengidentifikasi, memberi nama, menyusun daftar, mencocokkan, menyebutkan, membuat garis besar, menyatakan, dan memilih.
 - 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga, yakni menterjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi. Kata kerja

⁸⁸ Al Rasydin.

⁸⁹ Muhammad Ropii and Muhammad Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar [Evaluation of Learning Outcomes]*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengubah, mempertahankan, membedakan, memprakirakan, menjelaskan, menyimpulkan, memberi contoh, meramalkan, dan meningkatkan.

- 3) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkrit. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, mengungkapkan, mengerjakan dengan teliti, menjalankan, memanipulasikan, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan, menggunakan
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengurai, membuat diagram, memisah-misahkan, menggambarkan kesimpulan, membuat garis besar, menghubungkan, merinci.
- 5) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menggolongkan, menggabungkan, memodifikasi, menghimpun, menciptakan, merencanakan, merekonstruksikan, menyusun, membangkitkan, mengorganisir, merevisi, menyimpulkan, menceritakan.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau

patokan untuk mengevaluasi sesuatu. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menilai, membandingkan, mempertentangkan, mengeritik, membeda-bedakan, mempertimbangkan kebenaran, menyokong, menafsirkan, dan menduga

- b. Domain afektif (*affective domain*), yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:

- 1) Kemauan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan penyadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menanyakan, memilih, menggambarkan, mengikuti, memberikan, berpegang teguh, menjawab, menggunakan.
- 2) Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menjawab, membantu, memperbincangkan, memberi nama, menunjukkan, mempraktikkan, mengemukakan, membaca, melaporkan, menuliskan, memberitahu, dan mendiskusikan.
- 3) Menilai (*valuing*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten. Kata kerja operasional yang digunakan

diantaranya: melengkapi, menerangkan, membentuk, mengusulkan, mengambil bagian, dan memilih.

- 4) Organisasi (*organization*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan, mempertahankan, menggeneralisasikan, memodifikasi
- c. Domain psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Perubahan pola gerakan memakan waktu sekurang-kurangnya 30 menit. Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu:
 - 1) *Muscular or motor skill*, yang meliputi: mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, menampilkan.
 - 2) *Manipulations of materials or objects*, yang meliputi: mereparasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, membentuk.
 - 3) *Neuromuscular coordination*, yang meliputi: mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik dan menggunakan

4. Indikator hasil belajar

Pada hasil belajar pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian yang menekankan pada ranah kognitif. Aspek kognitif tersebut, dapat diukur dengan cara melakukan tes tulisan. Aspek kognitif ini meliputi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Sehingga siswa bukan hanya dituntut untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam akan tetapi siswa dapat mengembangkan materi. Adapun penjelasan mengenai indikator aspek kognitif ini meliputi:⁹⁰

⁹⁰ Sudijono Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.

- a. Mengingat (*Remember*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.
- b. Memahami (*Understand*), ialah proses kognitif yang berkaitan dengan mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa.
- c. Mengaplikasikan (*Applying*), adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Aplikasi atau penerapan ini merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.
- d. Menganalisis (*Analyzing*), ialah proses kognitif yang melibatkan kemampuan untuk menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unit-unitnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antara unit-unit tersebut (melakukan analisis unit, hubungan dan pengorganisasian), sehingga struktur informasi dan hubungan antar komponen informasi tersebut menjadi jelas.
- e. Mengevaluasi (*Evaluating*), ialah proses kognitif berkenaan dengan kemampuan untuk membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada, dan
- f. Mencipta (*Creating*), ialah kemampuan menggabungkan atau mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah-pisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu atau membentuk kesatuan.

D. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam arti sempit Pendidikan Agama Islam merupakan usaha yang dilakukan untuk pentransferan pengetahuan, nilai, dan keterampilan berdasarkan

agama Islam dari si pendidik kepada siswa guna terbentuk pribadi muslim seutuhnya. Dalam arti luas Pendidikan Agama Islam tidak hanya terbatas kepada proses pentransferan tiga ranah yang menjadi sasaran pembelajaran tersebut (pengetahuan, nilai, dan keterampilan), tapi juga mencakup berbagai hal yang berkenaan dengan pendidikan Islam secara luas yang mencakup: sejarah, pemikiran, dan lembaga.⁹¹ Menurut As Said, Pendidikan Agama Islam adalah keseluruhan daya budaya yang mempengaruhi kehidupan individu maupun kelompok dalam masyarakat berdasarkan norma-norma agama Islam menuju terwujudnya keperibadian utama berdasarkan kriteria Islam.⁹² Hal ini sejalan dengan pendapat Basri yang menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilakukan untuk pentransferan ilmu yang mendatangkan manfaat bagi kehidupan manusia, baik terhadap aktivitas jasmaninya, pikirannya maupun ketajaman dan kelembutan hati nuraninya yang berbasis kepada al-Qur'an dan as-Sunnah.⁹³

Pendidikan Agama merupakan usaha untuk mendidik seorang anak berupa bimbingan dan asuhan supaya siswa dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran agama ketika kelak ia menyelesaikan pendidikannya serta menjadikan agama sebagai *way of life*. Pendidikan Agama yang di dalamnya ditanamkan pendidikan karakter di anggap lebih efektif untuk membentuk karakter pada siswa sehingga mereka lebih bermoral dan religious.⁹⁴ Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, meghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah ia yakini secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat nanti.⁹⁵ Menurut Abdul Majid, Pendidikan Agama

⁹¹ Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam Dalam Lintasan Sejarah* (Jakarta: Kencana, 2013).

⁹² Muhammad As Said, *Filsafat Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2011).

⁹³ Basri Hasan, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: pustaka setia, 2009).

⁹⁴ Farid Setiawan et al., "Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (2021): 1–22, <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.2809>.

⁹⁵ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996).

Islam juga merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik mengenal, memahami, menghayati, dan kemudian meyakini serta mengamalkan ajaran Islam. Ajaran tersebut bersumber utama dari Al-Qur'an dan Hadis, dan disampaikan melalui berbagai metode seperti bimbingan, pengajaran, latihan, serta pemanfaatan pengalaman belajar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat kita tarik garis besar bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk akhlak serta kepribadian yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Kepribadian seorang muslim tercermin dari penerapan secara menyeluruh ajaran Allah dan Rasul-Nya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan adalah hasil akhir yang ingin dicapai setelah suatu kegiatan atau proses dilaksanakan. Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai suatu proses yang berlangsung secara bertahap dan melalui beberapa tingkatan. Dalam setiap usaha atau aktivitas, tujuan memegang peran yang sangat penting sebagai arah dan sasaran yang ingin diwujudkan. Secara umum, tujuan dari pendidikan agama Islam adalah untuk menumbuhkan dan memperkuat keimanan, pemahaman, penghayatan, serta pengamalan ajaran Islam. Dengan demikian, peserta didik diharapkan menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, serta mampu menjalani kehidupan dengan akhlak yang mulia baik dalam konteks pribadi, sosial, maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pusat Kurikulum desdiknas menyatakan bahwa pendidikan agama Islam diindonesia bertujuan untuk mengembangkan, menumbuhkan dan meningkatkan keimanan siswa melalui pemberian serta pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengealaman siswa agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan kepada Allah SWT dan juga berkahlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Zuhairini berpendapat bahwa tujuan umum Pendidikan Agama Islam adalah membimbing anak agar mereka

menjadi orang muslim sejati. Beriman yang teguh, beramal sholeh, berakhlak mulia dan bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat, nusa dan bangsa.⁹⁶

Jadi dapat disimpulkan tujuan Pendidikan Agama Islam adalah menuju terwujudnya kepribadian muslim yang utama, utuh rohani dan jasmani, dalam rangka meningkatkan ketaqwaan dan keimanan kepada Allah SWT, dengan mengambil tauladan dari Nabi Muhammad SAW untuk diterapkan dalam kehidupan, demi mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama islam

Mata pelajaran pendidikan agama tidak hanya dilihat dari aspek materi atau substansi pelajaran yang hanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), tetapi lebih luas yaitu mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Ruang lingkup Mata pelajaran PAI meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara: hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dirinya sendiri, hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. Adapun ruang lingkup bahan pelajaran PAI meliputi lima unsur pokok, yaitu: al-Qur'an-Hadist, Aqidah, Syari'ah, Akhlak, Tarikh⁹⁷.

Dengan demikian Pendidikan Agama Islam tidak hanya untuk membentuk peserta didik memiliki pemahaman tentang ajaran agama yang luas dan menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan, akan tetapi pendidikan agama juga membentuk akhlak mulia sekaligus peningkatan potensi spiritual peserta didik. Sehingga dapat dikatakan ruang lingkup Pendidikan agama Islam lebih luas dibanding dengan Pendidikan ajaran agama lainnya.

Dengan mencakup aspek-aspek ini, Pendidikan Agama Islam berusaha membimbing manusia untuk menjadi individu yang berakarakter, berpengetahuan, dan mampu mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya baik secara jasmani maupun rohani, serta hidup selaras dengan nilai-nilai Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam.

⁹⁶ Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007).

⁹⁷ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (jakarta: Kalam Mulia, 2005).

4. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Fase B Kurikulum Merdeka

Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A). Pada akhir Fase B, pada elemen Al-Qur'an Hadis peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik. Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban shalat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada elemen akidah peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaul husna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani. Pada elemen akhlak, peserta didik menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan positif (*kalimah tayyibah*) dalam keseharian. Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah Swt. (*sunnatullāh*).

Peserta didik mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkungan yang lebih luas, percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan. Pada elemen fikih, peserta didik dapat melaksanakan puasa, salat jumat dan salat sunah dengan baik, memahami konsep balig dan tanggung jawab yang menyertainya (*taklīf*). Dalam pemahamannya tentang sejarah, peserta didik mampu menceritakan kondisi Arab pra Islam, masa kanak-kanak dan remaja Nabi Muhammad saw. hingga diutus menjadi rasul, berdakwah, hijrah dan membangun Kota Madinah.

Tabel 2. 1 Elemen Mata Pelajaran Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan	Memahami Q.S. al-Fil, al-'Alaq, at-Takātsur, Q.S. al-Hujurat/49:13, dan Q.S. al-	1. Memahami Q.S. al-Fil, al-'Alaq, al-Takātsur, Q.S. al-Hujurat/49:13, dan Q.S. al-Qari'ah, Q.S. al-Bayyinah.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
	pokoknya dengan baik. Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.	Qari'ah, Q.S. al-Bayyinah. Memahami pesan pokok Hadis tentang salat berjamaah dan menjaga hubungan baik dengan sesama.	2. Memahami pesan pokok Hadis tentang salat berjamaah dan menjaga hubungan baik dengan sesama.
Akidah	Peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaulhusna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani	Memahami sifat – sifat wajib, mustahil dan jaiz bagi Allah. Memahami Asmaul Husna al-Razzāq dan al-Wahhāb, al-Kabir, al-Adhim, al-Quddus, As-Salam, dan al-Mukmin Memahami iman kepada Kitab-	3. Memahami sifat – sifat wajib, mustahil dan jaiz bagi Allah. 4. Memahami Asmaul Husna al-Razzāq dan al-Wahhāb, al-Kabir, al-Adhim, al-Quddus, As-Salam, dan al-Mukmin 5. Memahami iman kepada Kitab- kitab Allah, dan Rasul Allah.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
		kitab Allah, dan Rasul Allah.	
Akhlak	Pada elemen akhlak, peserta didik menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan positif (<i>kalimah thayyibah</i>) dalam keseharian. Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah Swt. (<i>sunnatullāh</i>). Peserta didik mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkungan yang	Memahami makna menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru. Memahami kalimah thayyibah subhanallah, masyaallah, insyaallah dan Allahu akbar. Memahami konsep keragaman sebagai sunnatullah. memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan persatuan	6. Memahami makna menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru. 7. Memahami kalimah thayyibah subhanallah, masyaallah, insyaallah dan Allahu akbar. 8. Memahami konsep keragaman sebagai sunnatullah. 9. Memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
	lebih luas, percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan.		
Fiqih	Pada elemen fikih, peserta didik dapat melaksanakan puasa, salat jumat dan salat sunah dengan baik, memahami konsep balig dan tanggung jawab yang menyertainya (<i>taklīf</i>).	Memahami puasa, salat Jum'at, dan salat sunnah. Memahami konsep balig dan tanggung jawab yang menyertainya (<i>taklīf</i>)	10. Memahami puasa, salat Jum'at, dan salat sunnah. 11. Memahami konsep balig dan tanggung jawab yang menyertainya (<i>taklīf</i>)
Sejarah Peradaban Islam	Dalam pemahamannya tentang sejarah, peserta didik mampu	Memahami kondisi Arab pra Islam, masa kanak-kanak dan remaja Nabi	12. Memahami kondisi Arab pra Islam, masa kanak-kanak dan

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
	menceritakan kondisi Arab pra Islam, masa kanak-kanak dan remaja Nabi Muhammad saw. hingga diutus menjadi rasul, berdakwah, hijrah dan membangun Kota Madinah.	Muhammad SAW. hingga diutus menjadi Rasul, berdakwah, hijrah dan membangun Kota Madinah	remaja Nabi Muhammad SAW. hingga diutus menjadi Rasul, berdakwah, hijrah dan membangun Kota Madinah

