

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Dalam dunia pendidikan Islam, ketanggapan terhadap revolusi industri 4.0 yang kini beranjak menuju era *society* 5.0, masih belum terasa. Kurangnya kualitas sumber daya didukung oleh kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam menyampaikan pendidikan Islam. Oleh karena itu, perlu diakui secara strategis bahwa pendidikan agama Islam sudah sewajarnya menjadi kontrol bagi kemajuan teknologi agar tidak lepas dan hilang. Maka dari itu, perlu adanya pengintegrasian pendidikan Agama Islam dengan teknologi yakni bisa dimulai dari media pembelajaran agama Islam (Rifa'i and Choli 2023).

Namun permasalahan yang sering dirasakan dan ditemui ketika mempelajari pendidikan agama islam adalah media pembelajaran belum mendapat perhatian serius dan kurang diterapkan. Ini tidak berarti bahwa tidak terdapat guru PAIBP yang menggunakan media dalam proses belajar mengajar, akan tetapi fakta dilapangan ditemukan bahwa banyak guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang hanya fokus pada pembelajaran klasikal yang berakibat pada hasil belajar siswa yang dinilai kurang baik (Maghfirah and Sulaiman 2022).

Untuk mendapat hasil belajar yang maksimal diperlukan inovasi yang bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa guna mengembangkan siswa yang kreatif, inovatif, kritis dan mandiri. Perkembangan dunia pendidikan memerlukan media teknologi sebagai salah satu alternatif pembelajaran saat ini. Begitu pula halnya dengan penggunaan media dalam pembelajaran yang ragam akan manfaat seperti memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa untuk belajar sehingga mambantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (Gabriela 2021) .

Diharapkan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa dengan baik. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang mencakup bidang pembahasan mengenai ajaran agama Islam

sesuai dengan pokok-pokok Al-Quran dan Al-Hadits.(Khoiriyah and Muhid 2022). Pada jenjang (SD, SMP, SMA/SMK) PAIBP diajarkan sebagai mata pelajaran wajib yang memiliki bobot 4 jam perminggu (Maryam et al. 2020). Maka dari itu diperlukan strategi dan teknik penyampaian yang tepat, efektif, dan dinamis agar mudah dipahami oleh siswa (Jaelani et al. 2020).

Bentuk upaya guru untuk meningkatkan hasil pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Alat teknologi yang sering digunakan yaitu *handphone*, seperti dilansir dalam bisnis.com (2018), yang disampaikan oleh Nursyahrizal selaku kepala seksi statis kemiskinan, BPS, bahwa *handphone* sebagai media yang sering digunakan untuk mengakses internet di Indonesia, yakni mencapai 91,67% sementara laptop 22,91 % dan komputer 16,96% (Hafsah et al. 2021). Sehingga pembelajaran menggunakan teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan di masa kini. Media pembelajaran yang bisa diakses menggunakan *handphone* sangat bermacam-macam, seperti halnya media yang bisa membantu pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dengan berbasis *game digital* yaitu media *wordwall* (Rohmatunnisa 2022).

*Wordwall* adalah aplikasi yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran, sumber belajar atau alat evaluasi secara *online* yang menyenangkan (Maryanti et al. 2022). Media *wordwall* ini merupakan aplikasi *multiplayer* (I. K. Sari 2021). *Wordwall* merupakan *platform* digital berbasis *website* yang interaktif yang berfungsi untuk mempermudah dan mendukung guru dalam memfasilitasi proses mengajar. *Wordwall* memiliki berbagai macam *template* yang menjadikannya menarik bagi guru untuk mengemas materi pelajaran yang akan disampaikan menyenangkan dan memastikan siswa tidak jenuh dengan materi yang diberikan. Tak hanya itu, *wordwall* juga kompatibel untuk merancang evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa termasuk dalam pembelajaran PAIBP (Nurdin et al. 2023). Siswa menjadi tertarik dengan media yang digunakan dan termotivasi untuk terlibat lebih spesifik dengan materi yang dipelajari.

SMPN 2 Cileunyi menjadi pilihan penulis disebabkan penulis melihat perkembangan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti relatif rendah. Hal ini dapat diamati dari hasil penilaian pembelajaran sehari-hari yang memiliki nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sekitar 58% dari jumlah keseluruhan siswa kelas VIII.

Berdasarkan hasil observasi, SMPN 2 Cileunyi mempunyai sarana dan prasarana yang memadai untuk menyelenggarakan *e-learning*. Siswa mengeluh karena kegiatan belajar di kelas membosankan sebab guru menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah dan merangkum materi saja. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penting untuk diselesaikan guna mencoba menerapkan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang sekolah menengah pertama. Peneliti terdorong untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, oleh karena itu, penulis akan melaksanakan penelitian yang berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Cileunyi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Cileunyi?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Cileunyi terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mereka?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Mengetahui realitas hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Cileunyi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Cileunyi.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Cileunyi terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mereka.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa menjadi solusi yang tepat yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* untuk pembelajaran di sekolah sebagai bentuk kreatifitas dan inovasi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dan khasanah bacaan sekaligus sebagai bahan kajian peneliti selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, diharapkan bisa memberi pengalaman dalam menyusun skripsi sehingga mendapat ilmu pengetahuan tambahan terutama dalam penelitian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- b. Bagi Guru, diharapkan bisa mengetahui penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan merekomendasikan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- c. Bagi Siswa, diharapkan bisa memberik pengalaman dalam proses belajar yang baru dan mengasyikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## E. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pembelajaran, kita bisa mengembangkan berbagai keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar ialah perubahan pada diri seseorang yang terjadi melalui pengalaman agar manusia menjadi tahu, memahami dan mengerti sesuatu.

Keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran tergantung pada keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, guru harus mampu menyampaikan pemahamannya kepada siswa, dan siswa juga dapat memahami serta menerapkan penjelasan guru.

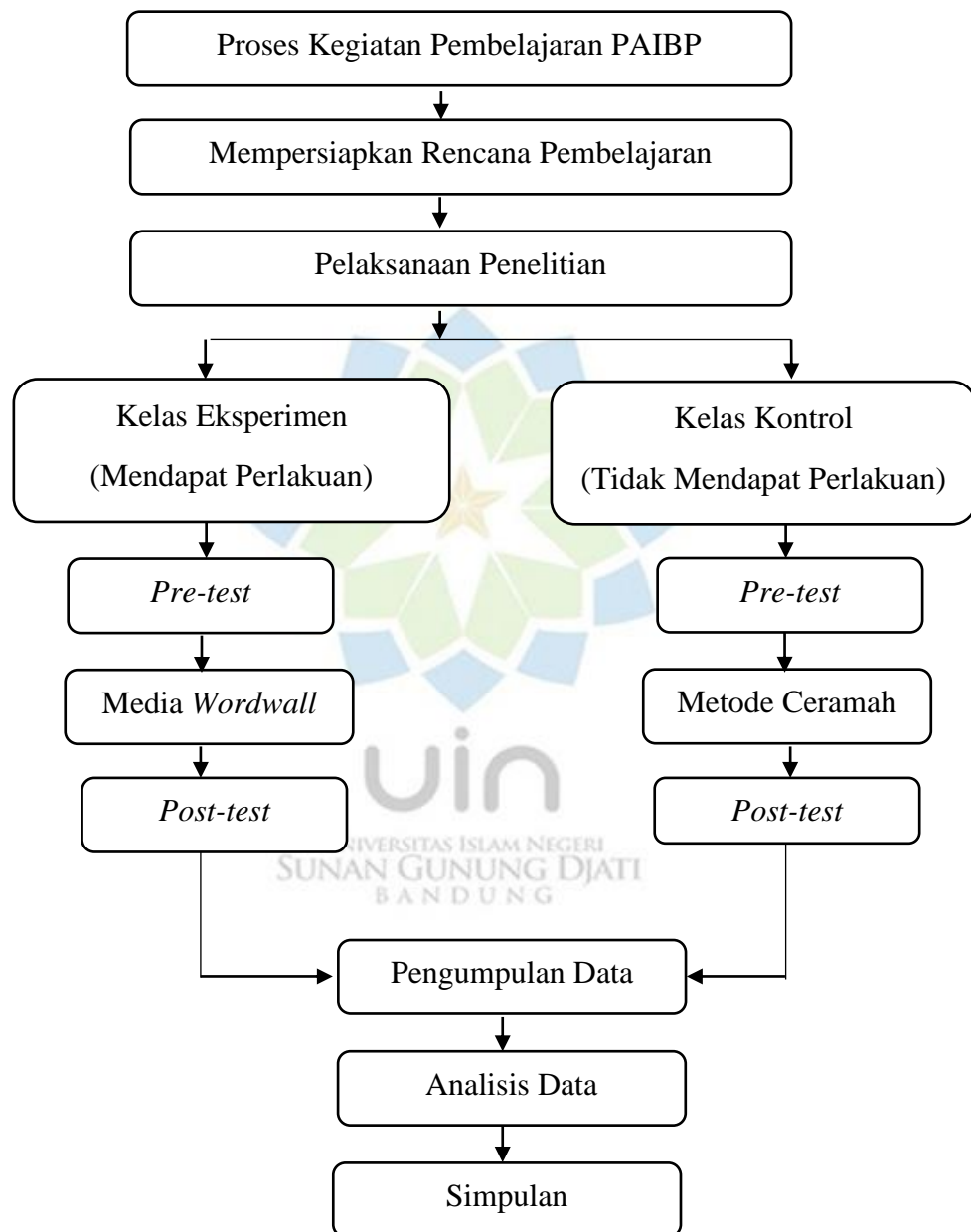
Media pembelajaran adalah salah satu yang harus selalu diperhatikan oleh guru karena media pembelajaran yang tepat dan sesuai berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Jihad et al. (2013), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Ahmadi dalam Sari (2018), hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang diukur melalui hasil tes yang berkaitan dengan berbagai mata pelajaran (Sari 2018).

Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif bila seluruh komponen di dalamnya saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk upaya yang bisa diterapkan pada kegiatan belajar mengajar adalah menerapkan media pembelajaran berbasis *wordwall*.

*Wordwall* merupakan *platform* digital berbasis *website* yang berfungsi untuk mendukung dan memfasilitasi guru. *Wordwall* menawarkan berbagai macam *template*, menjadikannya tempat yang menyenangkan bagi guru untuk belajar tanpa siswa merasa bosan dengan materi yang disampaikan. *Wordwall* juga cocok untuk merancang evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman siswa termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Nurdin et al. 2023).

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, kerangka berpikir ini, dapat dilihat melalui bagan berikut:



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis didefinisikan sebagai pernyataan yang sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara yang bersifat logis tentang suatu populasi. Dalam statistik, hipotesis adalah parameter pernyataan populasi.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran maka dapat disusun suatu hipotesis yang merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, yaitu:

Secara deskriptif, hipotesis penelitian ini dapat digambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 2 Cileunyi.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis antara lain adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar” pada tahun 2023** yang dilakukan oleh Dea Aldani dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Berdasarkan hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian secara parsial menggunakan uji t dengan nilai hitung = 4.080 dengan harga  $t_{tabel} = 1,701$  untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan nilai  $df = 28$  menunjukkan bahwa  $4,080 > 1,701$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sedangkan hasil uji N-Gain pada nilai *pre-test* dan *post-test* berada pada kriteria tinggi yaitu 0,7, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan media berbasis *wordwall*. Perbedaan secara umum yaitu terdapat pada mata pelajaran yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Dea Aldani menggunakan mata pelajaran matematika, sedangkan penulis menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adapun persamaannya terletak pada penggunaan media berbasis *wordwall*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mela Asnita dari Universitas Negeri Padang dengan judul **“Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Hiragana” pada tahun 2023**. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil uji tes dengan uji *paired sample t-test* nilai signifikan pada kolom *sig.(2tailed)* bernilai 0,000, artinya lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar *hiragana* siswa kelas X MIPA SMAS Adabiah Padang. Kemudian hasil data angket mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media *wordwall* dalam belajar *hiragana* menunjukkan nilai rata-rata 87. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar *hiragana*. Dari judul ini, perbedaan secara umum yaitu terletak pada mata pelajaran yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Mela Asnita menggunakan mata pelajaran Bahasa (Hiragana), sedangkan penelitian saya menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adapun persamaannya yaitu pada penggunaan media berbasis *wordwall*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Aldika Rohmatunnisa dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul **Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama. pada tahun 2021/22**. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa terdapat pengaruh positif media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* terhadap hasil menyimak teks biografi siswa di SMAS Triguna Utama. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *Independent sampel T-Test* yaitu diperoleh taraf signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 karena signifikansi lebih kecil dari 0,005 ( $0,000 < 0,005$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selanjutnya pada penelitian ini, terdapat peningkatan rata-rata nilai di kelas eksperimen dari nilai sebesar 74 menjadi sebesar 91. Nilai rata-rata tersebut lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol, dari nilai sebesar 70 meningkat menjadi 76. Sehingga media



pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* berpengaruh terhadap hasil menyimak teks biografi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI IPS 2 SMAS Triguna Utama. Dari judul ini perbedaan secara umum yaitu pada mata pelajaran yang digunakan, penelitian saya menggunakan mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Aldika Rohmatunnisa menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan kedua yakni dari segi responden yang digunakan. Peneliti menggunakan responden siswa Sekolah Menengah Pertama, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Aldika Rohmatunnisa menggunakan responden siswa Sekolah Menengah Atas Swasta. Adapun persamaannya yaitu menggunakan media pembelajaran *wordwall*".

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi dan Zulfa yang berasal dari STKIP PGRI Sumatera Barat dengan *judul Pengaruh Game Wordwall terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG*, diterbitkan dalam jurnal Putri Hijau: Pendidikan Sejarah Vol.6, No.2,hlm. 78- 83, 2021. Hasil analisis uji validitas diketahui  $R_{tabel}$  adalah 0,344 dengan taraf signifikansi 5% sehingga  $R_{hitung} > R_{tabel}$  dari 25 soal 3 di antaranya diketahui tidak valid. Uji reliabilitas penelitian tergolong tinggi nilai *Cronbach alpha* 0,714 dan 0,724,<sup>29</sup> sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* sangat berpengaruh. Dari judul ini persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan media *wordwall* dan menggunakan metode eksperimen. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, pada peneliti Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi dan Zulfa menggunakan mata pelajaran sejarah, sedangkan penelitian saya menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Perbedaan selanjutnya yaitu responden yang dipakai pada penelitian saya yaitu adalah Sekolah Menengah Pertama sedangkan peneliti Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi dan Zulfa menggunakan responden Sekolah Menengah Atas.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati yang berasal dari Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah 07 Paciran dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Website (Wordwall)* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran**, diterbitkan Vol.1, No.1, hlm. 1-34, 2021. Hasil analisis menggunakan rumus persamaan Korelasi *Product Moment*  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,284,0,955.0,478), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Interpretasi penilaian didapatkan 0,955 yaitu antara 0,80-1.000, sehingga dapat dikategorikan kuat. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pengaruh *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran sangat berpengaruh. Dari judul ini persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama dalam hal penggunaan media *wordwall*. Persamaan kedua terletak pada respondennya yaitu sama menggunakan responden Sekolah Menengah Pertama. Perbedaanya terletak dari metode yang digunakan, pada penelitian Mohammad Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati menggunakan metode observasi, sedangkan penelitian saya menggunakan metode eksperimen. Perbedaan selanjutnya pada mata pelajarannya, penelitian Mohammad Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati menggunakan pelajaran fiqih, sedangkan penelitian saya menggunakan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti