

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi*



OLEH

**IKA PUTRIYANI
NPM: 210307035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H/2025 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ika Putriyani
Tempat/Tanggal Lahir : Pangkalan Indarung, 12 Februari 2000
NPM : 210307035
Alamat : Pangkalan Indarung
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIII DI SMPNEGERI 2 TELUK KUANTAN ”** adalah karya tulis saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya / pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh oranglain kecuali secara tertulis yang di acu dalam naskah ini dan disebut didalam daftar kepustakaan.

Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi saya bukan hasil karya saya pribadi atau merupakan jiplakan dari oranglain, maka saya bersedia menerima sanksi apapun yang berlaku di Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS).

Teluk Kuantan, 24 September 2025



Hormat Saya

Ika Putriyani
Ika Putriyani
NPM. 210307035

ANDRIZAL, S.Psi., M.Pd.I

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Ika Putriyani

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap
Skripsi saudara :

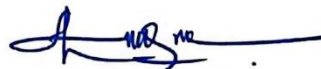
Nama : Ika Putriyani
NPM : 210307035
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*
Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti
Di Kelas VIII di SMP NEGERI 2 Teluk Kuantan

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam
sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu
Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamualikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Teluk Kuantan 24 September 2025

Pembimbing I



ANDRIZAL, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

ALHAIRI, S.Pd.I., M.Pd.I

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Ika Putriyani

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap
Skripsi saudara :

Nama : Ika Putriyani
NPM : 210307035
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*
Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti
Di Kelas VIII di SMP NEGERI 2 Teluk Kuantan

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam
sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu
Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamualikum Warahmatullhi Wabarakatuh.

Teluk Kuantan, 22 September 2025

Pembimbing II


ALHAIRI, S.Pd.I., M.Pd.I

NIDN. 1010038901

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan”** yang ditulis oleh **Ika Putriyani, NPM. 210307035**, telah disetujui untuk diseminarkan sebagai syarat skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 24 September 2025

Menyetujui,

Pembimbing I



Andrizal, S.Psi., M. Pd.I
NIDN. 2111108301

Pembimbing II



Alhairi, S.Pd. I., M. Pd. I
NIDN. 1010038901

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Alhairi, S.Pd. I., M. Pd. I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi dengan judul : “ Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan ”. Yang ditulis oleh **IKA PUTRIYANI, NPM 210307035** telah diseminarkan pada tanggal 08 Oktober 2025 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan sebagai syarat skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 08 Oktober 2025

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


Bustanur, S.Ag., M.U.s
NIDN. 2120067501

Moderator


Andrizar, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Sekretaris


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Penguji II


Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi



Bustanur, S.Ag., M.U.s

ABSTRAK

Ika Putriyani (2025) : Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, karena karena penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa adanya media sebagai pendukung. Media pembelajaran *Wordwall* dapat memberikan kontribusi berupa pengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan tipe *kuasi eksperimen*. Jumlah sampel yang datanya dikumpulkan adalah 57 orang dengan rincian 28 orang di kelas eksperimen dan 29 orang di kelas kontrol. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes sebagai sumber data primer yang akan dianalisis dengan rumus *Independent Sample T-Test* yang diolah menggunakan *software* SPSS. Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi (sig) $0,000 < 0,05$ nilai kritis dan nilai $t^{\text{hitung}} 3,830 > \text{nilai } t^{\text{tabel}} 2,004$ dengan besaran pengaruh perlakuan terhadap kelas eksperimen menurut nilai d Cohen d -Effect Size adalah 1,014 yang berarti efektivitas tersebut berada dalam kategori besar.

Kata Kunci:Media Pembelajaran *Wordwall*, Pemahaman Siswa

ABSTRACT

Ika Putriyani (2025) : *The Effect of Wordwall as a Learning Media on Student Understanding of Islamic Education Subjects in Class VIII at SMP Negeri 2 Teluk Kuantan*

This research was motivated by students' low understanding of the subjects of Islamic religious education and character, due to the use of conventional learning methods without media as support. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of Wordwall as learning media on student understanding of Islamic Education subjects in Class VIII at SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. This research is a quantitative experiment with a quasi-experimental type. The number of samples whose data were collected was 57 people with details of 28 people in the experimental class and 29 people in the control class. The data collection technique uses tests as a primary data source which will be analyzed by the Independent Sample T-Test formula which is processed using SPSS software. The conclusion of this study is that there is an effect of Wordwall learning media on student understanding of Islamic Education subjects in Class VIII at SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. This is because the significance value (sig) $0.000 < 0.05$ critical value and the tcount value $3.830 > t_{table}$ value 2.004 with the amount of treatment effect on the experimental class according to the Cohen d-Effect Size value is 1.014 which means that the effectiveness is in the large category.

Keywords: Wordwall Learning Media, Student Understanding

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHANAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teoritis	7
B. Penelitian Relevan	40
C. Kerangka Konseptual	46
D. Hipotesis	47
E. Defenisi Operasional	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Lokasi Penelitian dan Waktu	50

C. Populasi dan Sampel.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data	52
E. Teknik Analisis Data	54
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Penyajian Data	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	40
Tabel 2.2 Defenisi Operasional.....	48
Tabel 3.1 Jumlah Populasi	51
Tabel 4.1 Daftar Nama Guru SMP N 2 Teluk Kuantan.....	63
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.....	64
Tabel 4.3 Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan	65
Tabel 4.4 Keadaan Sarana Dan Prasarana.....	65
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Posttest</i>	67
Tabel 4.6 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas Soal <i>Posttest</i>	69
Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas Instrumen <i>Posttest</i>	69
Tabel 4.8 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	71
Tabel 4.9 Deskripsi Statistik Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Data Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen ...	73
Tabel 4.12 Kategori Norma Pemahaman <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	74
Tabel 4.13 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Soal No 1	75
Tabel 4.14 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 2	75
Tabel 4.15 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 3	76
Tabel 4.16 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 4	76
Tabel 4.17 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 5	77
Tabel 4.18 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 6	77
Tabel 4.19 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 7	78
Tabel 4.20 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 8	79
Tabel 4.21 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 9	79

Tabel 4.22 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 10	80
Tabel 4.23 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 11	81
Tabel 4.24 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No12	81
Tabel 4.25 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No13	82
Tabel 4.26 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 14	83
Tabel 4.27 Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen Soal No 15	83
Tabel 4.28 Deskripsi Statistik Data Hasil <i>Posttset</i> Kelas Kontrol	84
Tabel 4.29 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	85
Tabel 4.30 Distribusi Frekuensi Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.31 Kategori Norma Pemahaman Siswa Kelas Kontrol	87
Tabel 4.32 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 1	87
Tabel 4.33 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 2	88
Tabel 4.34 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 3	88
Tabel 4.35 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 4	89
Tabel 4.36 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 5	90
Tabel 4.37 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 6	90
Tabel 4.38 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 7	91
Tabel 4.39 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 8	91
Tabel 4.40 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 9	92
Tabel 4.41 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 10	93
Tabel 4.42 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No11	93
Tabel 4.43 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No12	94
Tabel 4.44 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 13	95
Tabel 4.45 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 14	95
Tabel 4.46 Hasil Posttset Kelas Kontrol Soal No 15	96

Tabel 4.47 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian.....	97
Tabel 4.48 Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian	98
Tabel 4.49 Hasil Pengolahan Data Penelitian <i>Group Statistics</i> Menggunakan SPSS	99
Tabel 4.50 Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil <i>Independent Sample Test</i> Menggunakan SPSS	101
Tabel 4.51 Interpretasi Nilai d Untuk Cohen d-Effect Size	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Gambar <i>Website</i> Untuk Login <i>Wordwall</i>	23
Gambar 2.2 Gambar <i>Template</i> Yang Akan Dipilih	24
Gambar 2.3 Gambar Tentang Judul Materi.....	24
Gambar 2.4 Gambar Tentang Tampilan Materi Dalam <i>Wordwall</i>	24
Gambar 2.5 Gambar Tentang Pemberian Quiz Pada Media <i>Wordwall</i>	25
Gambar 2.6 Kerangka Konseptual	46

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Jadwal Masuk
- Lampiran 2. Modul Ajar
- Lampiran 3. Pedoman Observasi
- Lampiran 4. Soal Tes Pemahaman Siswa
- Lampiran 5. Pedoman Wawancara Guru
- Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa
- Lampiran 7. Pedoman Wawancara Siswa
- Lampiran 8. Pedoman Wawancara Siswa
- Lampiran 9. Nilai Siswa
- Lampiran 10. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Inti pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh dirinya sendiri, maupun orang lain, dalam arti tuntunan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari.¹

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam, disamakan dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²

Pemahaman adalah salah satu kompetensi yang dapat dicapai dalam pembelajaran yaitu dengan menjelaskan hubungan antar konsep, menerapkan konsep secara tepat dan akurat dalam memecahkan suatu masalah.³

¹ Tatang, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Pustaka setia, 2012), hal. 14.

² Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 134

³ Tsania Noor Aini Azizah dkk, "Penerapan Media Pembelajaran *Worldwall* dalam menunjang Pemahaman Konsep Siswa", dalam *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, Vol. 6, No. 5, 2023, hal. 3171.

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran merupakan salah satu keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Seiring perkembangan zaman pendidikan terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Memasuki era digital seperti saat ini, perkembangan anak didik sangat berbeda dengan zaman dulu. Misalnya saja dari segi permainan. Jika anak-anak pada zaman dulu masih banyak yang memainkan permainan tradisional, anak-anak zaman sekarang sangat jarang yang pernah atau bisa memainkannya, justru mereka lebih akrab dengan permainan dalam aplikasi sebuah gadget.⁴

Sehubungan dengan hal tersebut, maka peran pendidik sangat besar dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Bagi pendidik, penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru. Salah satu inovasi yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game).⁵

Perkembangan pesat dalam teknologi dapat mengarah pada pembentukan lingkungan yang kompetitif, dan kondisi kompetitif ini dapat dimanfaatkan melalui media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game). gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik pada pelajaran, dan mendorong peserta didik untuk menjadi lebih ambisius.

⁴ Mohammad Fikriansyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Website (Wordwall)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran." hal. 1.

⁵ *Ibid.*, hal. 2.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di Smp Negeri 2 Teluk Kuantan yang dilakukan oleh peneliti dapat ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa indikator yang ditemukan dilapangan yaitu siswa belum mampu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan kembali materi pembelajaran. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya pemahaman tersebut adalah model pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang minim variasi dan guru belum memanfaatkan media digital secara optimal. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara satu arah tanpa disertai media atau aktivitas pembelajaran yang bervariasi. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif menyebabkan informasi yang diterima tidak tersimpan dengan baik dalam ingatan mereka, sehingga pemahaman siswa rendah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.⁶

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara langsung. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran adalah melalui penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis website yang

⁶ Wawancara dengan Mai Faizul Fazli, Tanggal 09 November 2024 di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan.

dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. sehingga dengan menggunakan *wordwall* bisa meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan pra penelitian menurut observasi dan wawancara peneliti menetapkan judul penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di Kelas VIII di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut;

1. Pemahaman siswa terhadap Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih tergolong rendah.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
3. Siswa kurang mampu menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan, baik secara lisan maupun tertulis.
4. Banyak siswa yang belum terbiasa meringkas materi secara sistematis.
5. Siswa kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan pemahaman siswa secara pengetahuan (kognitif) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dikelas VIII SMP Negeri 2 Teluk Kuantan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, agar penelitian lebih terarah maka perlu adanya rumusan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian yaitu : Adakah Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui adakah Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai penambah wawasan dalam ilmu pendidikan agama islam dan memberikan sumbangan ilmiah bagi kalangan akademis yang mengadakan penelitian dalam meningkatkan wacana tentang media pembelajaran *wordwall* terhadap pemahaman siswa kelas VIII.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi SMP Negeri 2 Teluk Kuantan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dalam menentukan kebijakan dalam meningkatkan kualitas dan wawasan khususnya berkaitan dengan media pembelajaran *wordwall* untuk pembelajaran yang bervariasi, sehingga bisa menambahkan pemahaman siswa.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman belajar yang lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall*.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dan referensi khusus yang berkaitan dengan masalah penerapan media pembelajaran pada siswa SMP Negeri 2 Teluk Kuantan, selain itu, hasil penelitian ini semoga dapat bermanfaat bagi kampus sebagai bahan referensi kajian untuk penelitian selanjutnya.

d. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru agar lebih memberikan variasi dalam penerapan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷

Secara bahasa media berarti pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap , memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁸

Gagne’ dan Briggs dalam buku Azhar Arsyad mengatakan bahwa media pembelajran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.⁹

Menurut Hasan dalam bukunya Widayati menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal. 3.

⁸ *Ibid.*,

⁹ *Ibid.*, hal.4.

lebih utuh dan bermakna. Dengan demikian, media merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran menjadi lengkap dan bermakna sehingga materi yang diajarkan oleh guru dapat lebih mudah diserap siswa.¹⁰ Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami.¹¹

Menurut Yusufhadi Miyarso dalam jurnalnya Teni Nurrita menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹²

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim (guru) kepada penerima pesan (siswa) sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

¹⁰ Widayati Mukti dkk, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran* (Jawah Tengah: Lakeisha, 2019), hal. 7.

¹¹ Amelia putri dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", dalam *Journal on Education*, Vol. 05, No. 02, Januari-Februari 2023, hal. 3930.

¹² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Vol 03, No 01, Juni 2018, hal. 173

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam terjadinya proses belajar mengajar karena pendidik dapat menyampaikan materi ajar kepada peserta didik lebih bermakna. Pendidik tidak hanya memberikan materi berupa ceramah akan tetapi membawa peserta didik untuk memahami materinya secara nyata. Adapun Wina Sanjaya dalam bukunya Widayati menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:¹³

- 1) Fungsi komunikatif : Media pembelajaran akan memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, dalam hal ini adalah guru dan peserta didik.
- 2) Fungsi Motivasi : Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Media tidak hanya mengandung unsur artistik saja, namun memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga akan meningkatkan gairah belajar peserta didik.
- 3) Fungsi Kebermaknaan : Penggunaan media pembelajaran akan memberikan kebermaknaan, yaitu tidak hanya memberikan informasi mengenai materi saja, namun juga meningkatkan kemampuan analisis peserta didik.

¹³ Widayati Mukti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran...*, hal. 13-14.

- 4) Fungsi Penyamaan Persepsi: Penggunaan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi seluruh peserta didik, sehingga mereka memiliki pandangan yang sama terhadap materi yang disampaikan.
- 5) Fungsi Individualitas : Adanya perbedaan karakteristik dan latar belakang peserta didik, baik itu minat belajar, gaya belajar, ataupun yang lainnya maka penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi perbedaan-perbedaan tersebut.

Adapun menurut Rowntree dalam jurnalnya Aisyah Fadilah mengemukakan enam fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:¹⁴

- 1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran nya.
- 2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
- 3) Memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas.
- 5) Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang

¹⁴ Aisyah Fadilah dkk, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", Journal of Student Research (JSR) Vol. 1, No. 2 Maret 2023, hal. 10.

tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahan pemahaman peserta didik dalam memahami materi.

6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Adapun menurut Hamalik dalam jurnalnya Puji Rahayuningsih menjelaskan lima fungsi media pembelajaran sebagai berikut:¹⁵

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar bagi siswa dalam mendapatkan informasi yang diberikan guru dalam pembelajaran, sehingga pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi meningkat.

¹⁵ Puji Rahayuningsih dkk, “ Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, Education Journal Vol. 1, 2022, hal. 7

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan efisien. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional dalam jurnal Amelia Putri mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:¹⁶

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Menurut Sudjana dan Rifai sebagaimana dalam buku Sukiman mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:¹⁷

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

¹⁶ Amelia putri , “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar” ..., hal. 3932.

¹⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta:PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 44.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasika, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi dan pemahaman belajar, dan dengan adanya media pembelajaran interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih baik.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran dalam bukunya Mukhamad Khujer sebagai berikut :¹⁸

- 1) Media Audio: Media Audio adalah media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran, seperti radio, rekaman dan laboratorium. Media audio ialah media yang penggunaannya menekankan pendengaran dari kita. Media audio menyampaikan pesan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata lisan) maupun non verbal.

¹⁸ Muhammad Khujer, *Pemanaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21* (Yogyakarta: Pustaka Egaliter, Agustus 2023), hal. 17-18.

Kelebihan Media audio yaitu mudah didapatkan seperti alat perekam, sehingga siswa bisa mengulang kembali atau memutar audio yang didapatkan. Adapun kekurangan dari media audio yaitu sifat media nya satu arah (one way communication). Media audio hanya bisa dinikmati oleh siswa yang mempunyai pendengaran yang bagus.

- 2) Media Visual: Media visual terdiri dari media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojected seperti gambar, tabel, poster dan karton. Media visual ini termasuk kedalam bentuk yang kongkrit, dan diperoleh dengan mudah tetapi membutuhkan kreativitas untuk merancang, mengembangkan sesuai kebutuhan siswa. Sedangkan media visual projected seperti kamera, slide, dan gambar digital. Media visual dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat dinikmati berupa gambar dan tontonan. Media ini dapat disebutkan sebagai media yang menggabungkan warna dan gagasan melalui media gambar.
- 3) Media Audiovisual: Media Audiovisual adalah media yang memiliki unsur bunyi dan unsur gambar. Media audio visual merupakan gabungan antara media audio serta media visual yaitu media audio visual memiliki dua unsur seperti gambar dan suaranya. Media audio visual bisa berupa film, LCD Proyektor, video maupun televisi.

Adapun macam-macam media pembelajaran dalam jurnalnya Nafilatur Rohmah sebagai berikut:¹⁹

- 1) Media pembelajaran berbasis cetakan: Merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Media ini merupakan media yang cukup sederhana dalam penggunaannya. Contoh media berbasis cetakan adalah buku, majalah, koran, dan lain-lain.
- 2) Media Pembelajaran Berbasis Animasi: Sebagaimana media pembelajaran audio visual, media pembelajaran berbasis animasi adalah media disertai dengan gambar bergerak dan suara. Akan tetapi, media animasi ini biasanya berbentuk gambar yang dihidupkan seperti film kartun. Saat ini pembuatan media pembelajaran berbasis animasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia secara online.
- 3) Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi: Media pembelajaran berbasis Game Edukasi dapat diterapkan pada pembelajaran online dan offline, dapat diterapkan dengan memanfaatkan teknologi informasi atau non teknologi. Untuk game edukasi berbasis non teknologi dapat dilakukan dengan membuat permainan edukasi sederhana di dalam kelas. Sedangkan untuk game edukasi berbasis teknologi dapat dibuat dengan memanfaatkan berbagai aplikasi game edukasi yang telah tersedia secara online.

¹⁹ Nafilatur Rohmah, “ media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya”, dalam jurnal PGMI, Vol. 4, No. 2, 2021, hal. 178.

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital yang ada di masa teknologi saat ini. *Worldwall* ialah situs web yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran digital. *Wordwall* adalah sebuah platform digital berbasis *website* yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang menghibur serta menyenangkan, sehingga siswa menjadi bersemangat dan tidak merasa jenuh selama dalam proses pembelajaran.²⁰

Wordwall adalah situs web yang memungkinkan para pengajar dapat membuat berbagai media pembelajaran digital. *Wordwall* memiliki keuntungan karena mudah digunakan karena penampilannya yang langsung, memberikan akses gratis ke fitur-fiturnya, dan memungkinkan anda memilih opsi yang tepat untuk membuat media pembelajaran digital. *Wordwall* khususnya dapat digunakan untuk membuat kuis pendidikan dengan berbagai fitur. Dengan penggunaan media digital, diharapkan bahwa siswa akan menjadi antusias, proses pembelajaran akan lebih efisien, dan materi akan dipahami dengan baik oleh siswa.²¹

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi.

Menurut Lesatari dalam jurnal Hilmi Fadhilla Akbar *wordwall* berguna

²⁰ Fitri Nuraeni dkk, "Pengaplikasian *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar", dalam Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri, Vol .2, No. 1, 2023, hal. 61.

²¹ *Ibid*, hal. 61.

sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membawa siswa tertarik.²²

Menurut Wagstaff dalam jurnal Zhenit Surya Pamungkas menjelaskan bahwa *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif.²³ Media *wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.²⁴

Menurut Nisa dalam jurnalnya Eiko Farah Diva Julen mengemukakan keunggulan dari media *Wordwall* yaitu memiliki fitur gamifikasi yang fleksibel, kreatif dan menarik, sehingga dapat melatih kreativitas siswa serta menciptakan suasana belajar yang antusias dan menantang, terutama dalam mengerjakan soal yang tersedia. Selain itu, keunggulan lainnya adalah kemudahan dalam mengakses *Wordwall*

²² Hilmi Fadhillah Akbar, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa", *Community Development Journal*, Vol. 4 , No. 2 Juni 2023, hal. 1654.

²³ Zhenith Surya Pamungkas dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih", : *Journal of Social Science Education*, Vol. 2, No. 2, Tahun 2021, hal. 139.

²⁴ *Ibid.*, hal. 139-140.

melalui handphone tanpa perlu membuat akun atau mengunduh aplikasi.²⁵

Berdasarkan definisi di atas, dapat dipahami bahwa *wordwall* adalah suatu media pembelajaran berbasis website yang menyediakan berbagai fitur maupun template seperti kuis, mencocokkan kata dan lain sebagainya untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran agar bersemangat dan termotivasi sehingga ada peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa.

b. Wordwall sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan penggunaannya, *Wordwall* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran *by utilization*, yakni media yang sudah ada atau diciptakan di mana para penggunanya kemudian hanya perlu menggunakannya untuk membuat kuis sesuai dengan kebutuhan.²⁶ *Wordwall* dikategorikan sebagai media *by utilization* berdasarkan keadaannya yang sudah disiapkan oleh pengembang (*developer*) pada situs di jaringan internet, dan pengguna tinggal memanfaatkan *game* atau kuis edukatif yang ada di dalamnya sesuai keperluan.²⁷

²⁵ Eiko Farah Diva Julen dkk., "Pengaruh Penggunaan Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 12 Malang Pada Mata Pelajaran Informatika", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 9, No. 2, Februari 2025, hal. 2.

²⁶ Sukmawati dkk., *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*, (Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2024), hal. 48.

²⁷ Cholid Syihabul Hikam dan Agus Setiawan, "Wordwall Website: Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Merespon Era Digital" dalam *Journal on Education*, Vol. 6, No. 3, 2024, hal. 17528.

Adapun dari segi jenisnya, *Wordwall* termasuk multimedia di dalam pembelajaran dikarenakan tiga dasar argumentasi sebagai berikut:²⁸

- 1) Penggunaannya yang berbasis komputer atau komputasi.
- 2) Adanya pengintegrasian berbagai jenis media secara digital yang meliputi komponen teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu bahan.
- 3) Mendorong adanya interaksi antara pengguna dan objeknya; dalam hal ini *Wordwall* membuat guru maupun siswa saling berinteraksi saat media ini digunakan.

Media pembelajaran dengan jenis multimedia seperti ini mempunyai kontribusi yang signifikan secara positif terhadap unsur-unsur di dalam pembelajaran, seperti membantu peningkatan pemahaman materi atau motivasi belajar.²⁹ *Wordwall* sebagai media pembelajaran merupakan hasil inovasi pada era globalisasi, di mana media yang diciptakan sudah memasuki konsep-konsep digital yang menggabungkan fungsi visual dan audio yang bersifat interaktif.³⁰

Media *Wordwall* merupakan aplikasi yang bersifat gamifikasi (permainan) digital, berbasis *web* atau jaringan pada situs internet sebagai media pembelajaran. Sederhananya, *Wordwall* dapat dikatakan

²⁸ Indrawan dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Banyumas: CV. Pena Persada, 2020), hal. 37-38.

²⁹ Alfusanah dkk., "Literatur Review Penggunaan Aplikasi Wordwall Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PAI" dalam *JIPP: Jurnal Ilmu Pendidikan & Pembelajaran*, Vol. 6, No. 3, 2024, hal. 466.

³⁰ Sukmawati dkk., *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*, (Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2024), hal. 49.

sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi³¹ Fitur yang tersedia pada *Wordwall* adalah fitur untuk membuat kuis. Kuis inilah yang nantinya akan dimainkan dalam kegiatan belajar oleh guru. Fungsinya meliputi sebagai alat atau media sekaligus sumber belajar dan instrumen evaluasi dalam konteks pendidikan.³² *Wordwall* dengan fitur pembuatan kuisnya menyediakan bentuk-bentuk permainan yang beragam, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, pilih kartu atau gambar, mencocokkan jawaban, dan lain-lain.³³

c. Pengaruh *Wordwall* terhadap Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran diperoleh setelah mereka menjalani serangkaian prosedur kegiatan belajar dan hal ini mendeskripsikan seberapa baik kompetensi yang dimiliki oleh siswa terkait dengan materi ajar.³⁴ Pemahaman sendiri dapat dipahami sebagai tingkat kemampuan seseorang dalam memahami arti, konsep, serta fakta yang diketahui. Artinya tidak hanya hafal secara verbal, namun dapat membedakan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan dan mengambil keputusan.³⁵

³¹ Lailyina dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan" dalam *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 1, 2023, hal. 3373.

³² Yosef Setiawan dan Dedi Andrianto, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN 02 Abung Pekurun" dalam *AL-BUSTAN: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 2, 2024, hal. 93.

³³ Pinta dkk., "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak" dalam *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, 2024, hal. 128.

³⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), hal. 38-39.

³⁵ Lilawati, dkk., "Strategi Pembelajaran Murder untuk Meningkatkan Pemahaman materi PAI di SMK TI Bahrul Ulum Jombang" dalam *DINAMIKA*, Vol. 6, No. 2, 2021, hal. 75.

Dalam rangka mendukung terciptanya pemahaman siswa yang baik terhadap materi pembelajaran, maka media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan. *Wordwall* sendiri dapat memberikan interaksi kepada siswa yang menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif dan aktif serta adaptif sehingga dapat berdampak terhadap pemahaman siswa.³⁶

Pada beberapa penelitian terdahulu, *Wordwall* dinyatakan dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa seperti pada penelitian Putri Febrianti yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP Al-Amanah”, di mana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Al-Amanah. Hal ini berdasarkan hasil analisis hipotesis menggunakan Uji Mann-Whitney U yang menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.00 lebih kecil dari taraf signifikan 5% atau 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Demikian pula dengan penelitian Nida`ul Mufidah yang berjudul “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Baiquniyyah Jejeran” dengan hasil terdapat pengaruh pada penggunaan media *wordwall* untuk

³⁶ Ramanda, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Pemahaman Belajar IPAS Siswa SD” dalam *Jurnal Edu Research*, Vol. 4, No. 4, 2024, hal. 216.

meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di MI Baiquniyyah Jejeran. Penemuan pada penelitian ini dibuktikan dengan rata-rata awal nilai pretest sebesar 64,37 kemudian rata-rata meningkat pada hasil posttest yang menjadi 77,87 untuk hasil pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dibuktikan juga dalam pengujian hipotesis hasil pretest posttest peserta didik menggunakan uji Paired Sample T-Test dengan hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dengan demikian 0,0000,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu dalam uji N-Gain dengan besar 40,48% didapatkan hasil belajar bahasa Arab peserta didik meningkat dengan persentase kenaikan sebesar 21,86% yang termasuk kedalam kategori kurang efektif karena dipengaruhi oleh variable- variabel diluar penelitian sebesar 78,14%.

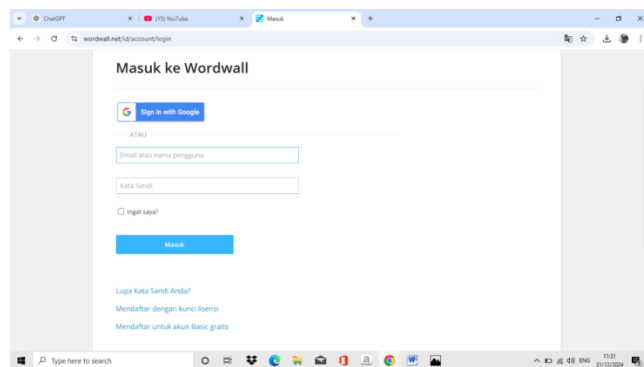
Selain penelitian-penelitian di atas, *Wordwall* dinyatakan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa juga ditemukan pada penelitian Ayu Andini di mana kesimpulan penelitian tersebut terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur. Hal ini berdasarkan hasil Posttest uji Man-Whitney hasil Sig (2-tailed) sebesar $0.003 < \alpha (0,05)$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan rata-rata nilai Posttest dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan untuk kelas kontrol adalah 70,15.

Dengan demikian, *Wordwall* sebagai media pembelajaran memang dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa berdasarkan fakta-fakta literatur di atas.

d. Langkah-langkah penggunaan *Wordwall*

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan dalam penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai berikut:

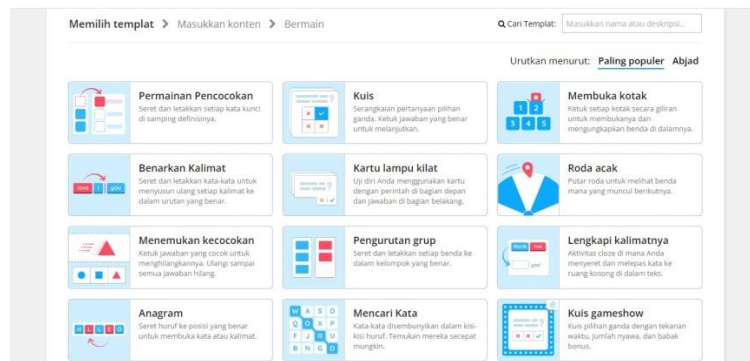
- 1) Langkah awal yang harus dilakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://worldwall.net> dan lengkapi data yang tertera seperti nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.



Gambar 2.1

Tampilan Gambar *Website* untuk Login *Wordwall*

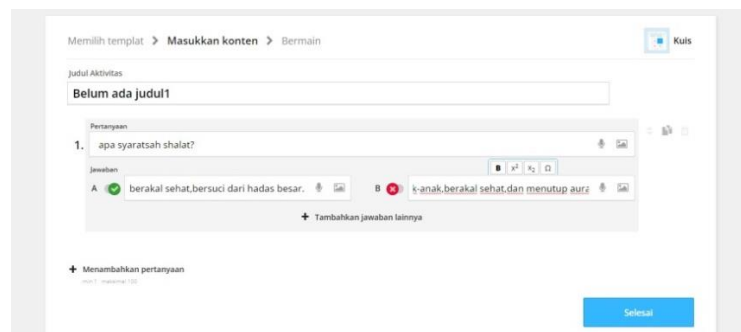
- 2) Setelah masuk, pilihlah create activity atau buat aktivitas dan pilihlah salah satu template yang disediakan serta sesuaikan dengan materi pembelajaran.



Gambar 2.2

Gambar Template yang akan dipilih Wordwall

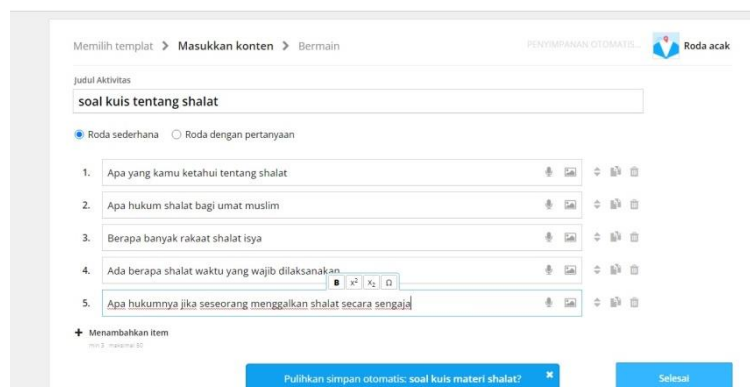
3) Selanjutnya tuliskan judul dan deskripsi permainan



Gambar 2.3

Gambar tentang Judul Materi

4) Ketikkan konten sesuai tipe permainan, dapat juga mengunggah gambar



Gambar 2.4

Gambar tentang tampilan materi dalam Wordwall

5) Pilihlah “done” atau “selesai” jika telah selesai membuat desain³⁷



Gambar 2.5

Gambar tentang pemberian quiz pada media *Wordwall*

e. Kelebihan dan kekurangan *wordwall*

Kelebihan dari media *Wordwall* yaitu:³⁸

- 1) Meningkatkan minat siswa
- 2) Membangkitkan kesenangan dalam belajar
- 3) Mendorong kreativitas siswa
- 4) Menyajikan fitur menarik
- 5) Bersifat kreatif dan mudah di gunakan
- 6) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- 7) Mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar

Kekurangan dari media *Wordwall* yaitu:³⁹

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam membuatnya
- 2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual

³⁷ Nur Aidah, Nurafni, “Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi”, dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, hal. 168-169.

³⁸ Mutiara Zulkarnain, “ Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT ”, hal. 1677.

³⁹ Zhenith Surya Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*” ..., hal. 140.

- 3) Apabila tidak memiliki akses internet maka tidak dapat membuka aplikasi *web worldwall* tersebut

f. Pelaksanaan Penggunaan Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis. Kata-kata itu dicetak dalam huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus-menerus oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan. Pada Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih dititik beratkan pada pemahaman anak secara penuh terhadap kosakata yang diberikan melalui media *Wordwall*. Dan makna dibuat sejelas mungkin melalui penjelasan dari guru dengan media *Wordwall*. Ini juga menggambarkan alat untuk pengajaran kosakata yang dapat membantu guru memilih kosakata untuk dinding kata pada kelas yang akan dipelajari.⁴⁰

Menurut Nafisatul Aliya media *wordwall* ditampilkan melalui layar proyektor di ruang kelas. Meskipun guru yang mengoperasikan dari laptop, namun siswa dapat berinteraksi langsung dengan tampilan *game wordwall* dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.⁴¹

Adapun tahapan pelaksanaan media pembelajaran *wordwall* yaitu kegiatan pertama dilakukan dengan guru memasuki kelas, mengucapkan salam, menyiapkan media, sarana dan prasarana, mengecek kehadiran

⁴⁰ Ibid., hal.139.

⁴¹ Nafisatul Aliya, dkk, Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II-C SDN Margorejo VI, Vol 9 No 2, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 2024 hal. 1096

siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.

Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan dan model pembelajaran konvensional. Kegiatan ini dimulai dari menjelaskan materi, membentuk kelompok dan dilakukan dengan tanya jawab. Pada aktivitas ini guru memantau perkembangan perilaku dan sikap peserta didik dengan berpedoman dengan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Menimbulkan semangat dan fokus siswa dalam pembelajaran, guru mengajak siswa untuk bermain kuis yang ada pada *wordwall* dan peserta didik diminta untuk maju kedepan menjawab soal yang ada di *wordwall*. Game *wordwall* ini ditampilkan melalui layar proyektor, sehingga siswa dapat menyentuh layar untuk menjawab pertanyaan. Setelah bermain game guru melakukan penilaian kepada siswa.

Kegiatan penutup dilaksanakan dengan menyimpulkan materi bersama siswa., melakukan refleksi terhadap materi yang sudah dipelajari. Kemudian melakukan evaluasi serta mengakhiri pembelajaran⁴²

Berdasarkan penjelasan diatas maka pelaksanaan media pembelajaran *wordwall* yaitu:

- 1) Kegiatan Pendahuluan, dalam hal ini kegiatan yang dilaksanakan adalah:

⁴² Ibid., hal 196-1098

- a) Guru menyiapkan perangkat dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan *Wordwall* sebagai medianya. Di antara perangkat tersebut adalah laptop, koneksi internet, dan proyektor.
 - b) Guru mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi untuk membangkitkan perhatian siswa dengan mengajukan pertanyaan pemantik.
 - c) Guru menyampaikan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *Wordwall*.
- 2) Kegiatan inti, di mana kegiatan yang dilaksanakan adalah:
- a) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan dan model yang telah ditetapkan, dalam hal ini menggunakan model pembelajaran konvensional. Kegiatan ini dimulai dari memperhatikan penjelasan guru tentang materi, dan dilakukan tanya jawab.
 - b) *Wordwall* mulai digunakan di mana setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan di proyektor sesuai dengan *template* atau permainan yang digunakan. Siswa akan ditunjuk secara acak untuk menjawab pertanyaan yang tersedia pada *Wordwall*.
 - c) Pengajuan jawaban, di mana siswa memberikan jawaban untuk tiap pertanyaan yang diajukan pada *Wordwall*. Jawaban yang diajukan akan diberi skor.

- d) Pengulangan proses, di mana yang akan menjawab pertanyaan pada *Wordwall* adalah siswa berikutnya sampai semuanya mendapat giliran.
 - e) Setelah selesai, diumumkan siapa yang memperoleh skor paling tinggi dan diberikan pujian sebagai penyemangat.
- 3) Kegiatan penutup di mana kegiatan yang dilaksanakan adalah:
- a) Refleksi materi, baik dengan mengulang maupun menguatkan pemahaman siswa. Apa saja pertanyaan yang tidak terjawab atau dijawab dengan keliru akan dikoreksi pada kegiatan ini.
 - b) Menutup pembelajaran dengan memberikan umpan balik, yakni agar siswa menyimak dan fokus dalam pembelajaran berikutnya sehingga mempunyai pemahaman yang baik terhadap materi.

3. Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti. Sedangkan menurut Bloom dan Utami Munandar dalam jurna Ina Magdalena, pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda. Pemahaman adalah sasaran kognitif di tingkat dua setelah pengetahuan meliputi keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsirkan.⁴³

⁴³ Ina Magdalena dkk, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengakalan 1", Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, 2020, hal. 55.

Suharsimi menyatakan dalam jurnal Roehadi Soelistyono bahwa pemahaman adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep. Pembelajaran yang telah dilaksanakan lebih mengaktifkan siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi antara guru dengan siswa lebih akrab sehingga guru lebih mengenal anak didiknya dengan baik.⁴⁴

Jadi, dapat diartikan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk mendefinisikan menjelaskan sesuatu serta menguasai hal tersebut. Pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam konsep yang dipelajari.

b. Faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa⁴⁵

- 1) Faktor Internal :** adalah hal-hal yang terkait langsung dengan diri siswa. Seperti kondisi atau kesehatan alat atau panca indera siswa, dan kondisi memori yang baik.
- 2) Faktor Eksternal:** Yaitu persoalan-persoalan yang tidak terkait langsung dengan siswa, akan tetapi mempengaruhi tingkat kesuksesan

⁴⁴ Roehadi Soelistyono, " Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Media Belajar Audio Visual Lcd Pada Siswa Kelas X Ipa 1 Man Lumajang.", dalam Jurnal Edukasi, Vol. 1, No. 1, 2019, hal. 46.

⁴⁵ Vesha Nuriefer Haliza dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV.", Vol. 8, No. 1, Tahun 2024, hal. 16202.

dalam proses pembelajaran, seperti lingkungan keluarga yang supportif (mendukung) minat dan bakat siswa, lingkungan sekolah (cara mengajar guru dalam menyampaikan materi) dan lingkungan masyarakat (teman bergaul).

c. Indikator Pemahaman siswa

Indikator pemahaman menurut Anderson dan Krathwoh dalam jurnal Yuyu Hendawati yang dimana difokuskan pada dominan kognitif memahami sesuai taksonomi Bloom revisi tentang kriteria:⁴⁶

- 1) Menafsirkan (memahami dan menjelaskan dengan kata-kata sendiri), yaitu mengubah dari suatu bentuk informasi ke bentuk informasi lainnya, misalnya dari kata-kata ke grafik atau gambar, atau sebaliknya, dari kata-kata ke angka, atau sebaliknya, maupun dari kata-kata ke kata-kata.
- 2) Memberikan contoh (*exemplifying*), yaitu memberikan contoh konkret yang relevan dengan materi.
- 3) Mengklasifikasikan (mengelompokkan berdasarkan kategori), yaitu mengenali bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu, dengan kata lain mengelompokkan sesuatu berdasarkan kategori tertentu.
- 4) Meringkas (*summarizing*), yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan.

⁴⁶ Yuyu Hendawati dkk, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya", hal. 17.

- 5) Menarik inferensi/menyimpulkan (*inferring*), yaitu menemukan inti dari materi yang dipelajari.
- 6) Membandingkan (*comparing*), yaitu mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide, ataupun situasi.
- 7) Menjelaskan (*explaining*), yaitu menguraikan makna atau konsep dengan kata-kata sendiri.

Adapun pada penelitian ini, pemahaman siswa dikumpulkan datanya lewat pemberian tes yang diberikan oleh guru untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa terhadap materi. Tes ini diberikan setelah siswa mengikuti kegiatan belajar atau mendapat pemberian materi.⁴⁷ Tes menurut pengertiannya adalah upaya untuk mengetahui seberapa jauh hasil belajar siswa sudah mencapai tujuannya.⁴⁸ Bentuknya bisa berupa pertanyaan yang harus dijawab, perintah yang harus dikerjakan, dan lain-lain yang membuat *tester* (pemberi tes) dapat mengetahui pengetahuan yang dimiliki siswa.⁴⁹ Adapun data yang dihasilkan dapat berupa hasil secara kuantitatif (angka) seperti nilai atau skor maupun hasil secara kualitatif atau deskripsi tentang kecakapan yang dimiliki siswa sesuai dengan kebutuhannya.⁵⁰

Siswa dikatakan lulus pada tes apabila dapat mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai *grade/tingkatan* minimum yang harus dicapai oleh peserta didik atau siswa agar dapat

⁴⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), hal. 66.

⁴⁸ Syarnubi, "Hakikat Evaluasi Dalam Pendidikan Islam" dalam *JURNAL PAI Raden Patah*, Vol. 5, No. 2, 2023, hal. 469.

⁴⁹ Abdul Qodir, *Evaluasi Dan Penilaian Pembelajaran*, (Yogyakarta: K-Media, 2017), hal. 91.

⁵⁰ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: ALFABETA, 2019), hal. 209.

dinyatakan kompeten sehingga dapat melanjutkan tahap pembelajaran ke fase berikutnya. Sedangkan yang menentukan berapa KKM tersebut, diberikan kepada masing-masing Satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar yang ingin dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik.⁵¹

4. Pengaruh Media pembelajaran *Wordwall* Terhadap pemahaman Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan teknik didalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat bisa membangkitkan semangat belajar siswa sehingga pemahaman siswa akan meningkat. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan siswa serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran guru bisa menerapkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif.⁵²

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan guru dalam mendesain pembelajaran serta menjadi sumber interaktif yang menarik untuk siswa. Penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan mendorong mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik.⁵³

Media pembelajaran *Wordwall* dapat diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama islam agar siswa tidak merasa bosan ketika guru

⁵¹ Asrul dkk., *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2015), hal. 199.

⁵² Ni Kadek Suarmini dkk, "Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia.", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 6, No. 2, 2023, hal. 329.

⁵³ Waluyo Hadi dkk, "Analisis Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar.", dalam *Jurnal Pendidikan MIPA*, Vol. 14, No. 2, 2024, hal. 467.

menjelaskan materi yang masih menggunakan metode konvensional. Dengan media *Wordwall* membuat siswa menjadi kompetitif. Dan pada mata pelajaran pendidikan agama islam membutuhkan banyak penjelasan yang perlu dipahami, oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung mata pelajaran pendidikan agama islam agar siswa menjadi lebih bersemangat dalam memahami pengajaran yang inovatif.

Menurut Piaget dan Vygotsky, dalam pembelajaran *Wordwall* menyediakan aktivitas seperti kuis interaktif, Mencocokkan kata, dan permainan edukatif yang mendorong keterlibatan langsung siswa dengan materi pelajaran. Melalui kegiatan ini siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.⁵⁴ Menurut B.F. Skinner *Wordwall* memberikan umpan balik secara langsung berupa skor atau penilaian dalam setiap permainan atau kuis. Hal ini berfungsi sebagai penguatan positif yang mendorong siswa untuk terus mencoba dan memperbaiki kesalahan, serta mempertahankan informasi dalam ingatannya, dengan adanya penguatan tersebut, pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat.⁵⁵

⁵⁴ Hikmah Sasita Dewi dkk, Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Pemahaman Konsep Materi IPAS Kesehatan Lingkungan Di SD Sungguminasa II Melalui Penerapan Game Edukatif *Wordwall* Dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah, dalam jurnal ilmiah PGSD ,Vol 10 No 04, 2024. hal 340.

⁵⁵ Sri Melda, Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Gadang, Jurnal Pendidikan Kolabratif, 2024, Hal. 242

Dengan demikian penulis simpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini secara langsung akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

6. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Tayar Yusuf dan A. Tafsir dalam bukunya Abdul Majid menjelaskan Pendidikan Agama Islam. Menurut Tayar yusuf adalah usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertakwa kepada Allah SWT. sedangkan menurut A. Tafsir Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam.⁵⁶

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan, moral, dan etika Islam kepada peserta didik. Pendidikan ini mencakup pengajaran tentang aqidah (keyakinan), ibadah (praktik keagamaan), akhlak (moral), dan muamalah (interaksi sosial).⁵⁷

⁵⁶ Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi...*, hal. 130.

⁵⁷ Siti Khopipatu Salisah dkk, "Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Era Digital: Tinjauan Literatur", *Jurnal Pendidikan Islam* Vol.10, No.1, Juni 2024, hal. 37.

Menurut Zakiyah Daradjat dalam bukunya Heri Gunawan mendefenisikan Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh, kemudian menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.⁵⁸

Berdasarkan penjelasan di atas dapat saya pahami bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di kelas dengan tujuan utama membimbing peserta didik untuk mengenal, memahami, dan mengamalkan ajaran islam dikehidupan sehari-hari. Sebagai bagian dari kurikulum sekolah, Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfungsi untuk menambah pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kepribadian, sikap, dan akhlak siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat.

b. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Adapun fungsi Pendidikan Agama Islam dijelaskan dalam buku Abdul Majid sebagai berikut:⁵⁹

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

⁵⁸ Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 201.

⁵⁹ Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi...*, hal. 134-135.

- 2) Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- 3) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal negatif dari lingkungannya atau budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya.
- 6) Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- 7) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik

tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan .⁶⁰

Adapun menurut Hamdan dalam jurnalnya Dino Yudiana Permana menegemukakan bahwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk:⁶¹

- 1) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia Muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah Swt.
- 2) Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.
- 3) Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan secara harmonis.
- 4) Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

⁶⁰ Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi...*, hal. 135.

⁶¹ DinoYudia Permana , Fadriati, “Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah”, Vol.1. No 2, hal. 688.

Menurut Mulyasa dalam jurnalnya Dino Yudiana Permana menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah adalah untuk menumbuh dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia Muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Drajat dalam jurnalnya Mokh Iman Firmansyah mengemukakan tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai berikut. Pertama menumbuhsuburkan dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa, taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya. Kedua, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik siswa terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridlaan Allah Swt. Ketiga, menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan.⁶²

Dari beberapa pernyataan di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa bahwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk

⁶² Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi", Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim Vol. 17 No. 2 – 2019, hal. 84.

membentuk manusia lebih sempurna lagi bukan hanya di dunia tetapi juga di akhirat yang mana kesempurnaan itu dapat didapatkan melalui menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran Agama Islam itu dengan sebaik-baiknya agar menjadi manusia Muslim seutuhnya sebagai Khalifatullah dengan baik dan membentuk manusia yang hanya beribadah hanya kepada Allah Swt.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan dan sejenis dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, sehingga dapat dijadikan acuan perbandingan. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No	Nama, Judul Dan Tahun
1	Penelitian yang dilakukan oleh Putri Febrianti, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta. Tahun 2024. Dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii Di Smp Al-Amanah”
	Persamaan
	Persamaan penelitian Putri Febrianti dengan penelitian penulis sama-sama menggunakan variabel X yaitu meneliti tentang media <i>Wordwall</i> dan dikelas yang sama yaitu kelas Vii. Teknik pengumpulan data

	penelitian Putri Febrianti sama dengan teknik pengumpulan data dengan Penulis yaitu, observasi, tes, dan dokumentasi. Sama menggunakan mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian Putri Febrianti dengan penelitian penulis, yaitu: 1) variabel Y Putri Febrianti yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, sedangkan variabel Y penulis meneliti tentang pemahaman siswa. 2) ruang lingkup penelitian Smp Al-Amanah.
	Hasil Penelitian
	Ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Al-Amanah. Hal ini berdasarkan hasil analisis hipotesis menggunakan Uji Mann-Whitney U yang menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.00 lebih kecil dari taraf signifikan 5% atau 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran wordwall memiliki perolehan nilai akhir yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran wordwall, dengan demikian dengan adanya penelitian ini menjadi sebuah bukti bahwasanya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

	kelas VII.
2	Nida'ul Mufidah, Mahasiswa Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tahun 2024. Dengan judul “Pengaruh Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Baiquniyyah Jejeran”.
	Persamaan
	Persamaan penelitian Nida'ul Mufida dengan penelitian penulis, yaitu: 1) sama-sama menggunakan variabel X yaitu tentang media <i>Wordwall</i> 2) jenis penelitian sama menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian Nida'ul Mufida dengan penelitian penulis, yaitu: 1) variabel Y Nida'ul Mufida yaitu hasil belajar, sedangkan variabel Y penulis meneliti tentang pemahaman siswa. 2) Nida'ul Mufida meneliti dikelas II sedangkan penulis meneliti di kelas Vii. 3) ruang lingkup penelitian di MI Baiquniyyah Jejeran.Nida'ul Mufida menggunakan mata pelajaran bahasa arab sedangkan penulis pendidikan agama islam dan budi pekerti.
	Hasil Penelitian
	Terdapat pengaruh pada penggunaan media <i>wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di MI Baiquniyyah Jejeran. Penemuan pada penelitian ini dibuktikan dengan rata-rata awal

	nilai pretest sebesar 64,37 kemudian rata-rata meningkat pada hasil posttest yang menjadi 77,87 untuk hasil pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dibuktikan juga dalam pengujian hipotesis hasil pretest posttest peserta didik menggunakan uji Paired Sample T-Test dengan hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dengan demikian 0,0000,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu dalam uji N-Gain dengan besar 40,48% didapatkan hasil belajar bahasa Arab peserta didik meningkat dengan persentase kenaikan sebesar 21,86% yang termasuk kedalam kategori kurang efektif karena dipengaruhi oleh variable-variabel diluar penelitian sebesar 78,14%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran kurang efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Arab kelas II MI Baiquniyyah lejeran. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan SPSS 25 for windows menggunakan uji N-Gain Score.
3	Syukron Ma'mun, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Tahun 2023. Dengan judul “ Pengaruh Media <i>Wordwall</i> Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 01 Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023”
	Persamaan
	Persamaan penelitian Syukron Ma'mun dengan penelitian penulis, yaitu: 1) Syukron Ma'mun dan penulis sama-sama menggunakan variabel X yaitu tentang media <i>Wordwall</i>. 2) teknik pengumpulan data

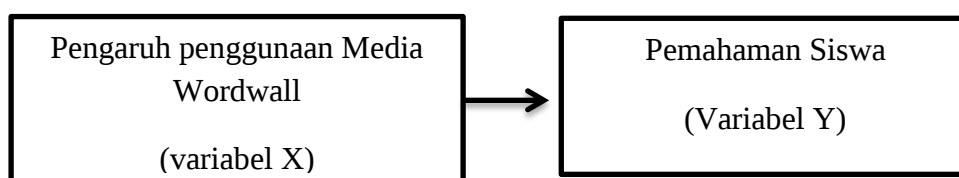
	sama-sama menggunakan observasi, tes, dan wawancara. 3)metode penelitian sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian 1) Syukron Ma'mun menggunakan mata pelajaran IPA, sedang penulis pendidikan agama islam dan budi pekerti. 2) variabel Y Syukron Ma'mun yaitu tentang Keaktifan Belajar sedangkan penulis Pemahaman Siswa. 3) Ruang lingkup di Sma Negeri 01 Kunir Lumajang. 4) Syukron Ma'mun di sma kelas Vii sedangkan peunulis di smp kelas Vii.
	Hasil Penelitian
	Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran games <i>wordwall</i> pada materi sistem reproduksi terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA di 2)SMA Negeri 01 Kunir Lumajang tahun pelajaran 2022/2023 dengan nilai signifikansi yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu juga hasil perhitungan Zhitung < Ztabel yaitu $-4,034 < -1,96$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
4	Ayu Andini, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Tahun 2022. Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur” .
	Persamaan
	Persamaan penelitian Ayu Andini dengan penelitian penulis yaitu: 1)

	sama-sama menggunakan variabel X yaitu tentang media <i>Wordwall</i> . 2) sama-sama menggunakan penelitian Kuantitatif kuasi eksperimen.
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian 1) Ayu Andini menggunakan variabel Y hasil belajar sedangkan penulis menggunakan variabel Y pemahaman belajar siswa. 2) Ayu Andini menggunakan materi tentang sistem periodik unsur sedangkan penulis menggunakan Pendidikan Agama Islam.
	Hasil Penelitian
	Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur. Hal ini berdasarkan hasil Posttest uji Man-Whitney hasil Sig (2-tailed) sebesar $0.003 < \alpha (0,05)$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan rata-rata nilai Posttest dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan untuk kelas kontrol adalah 70,15. Artinya pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i> memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang belajar tidak menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i> (belajar konvensional) sehingga penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penggunaan media pembelajaran wordwall. Kemudian perbedaannya terletak pada judul terdahulu mengenai hasil belajar, keaktifan belajar dan kemampuan berpikir siswa. Sedangkan peneliti menggunakan pemahaman siswa. Selanjutnya Lokasi penelitian dan jenjang pendidikan yang akan peneliti lakukan juga berbeda dengan yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

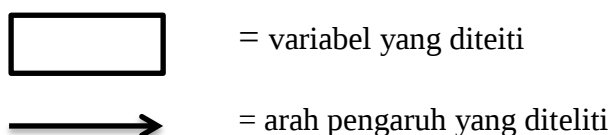
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁶³ Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.6
Kerangka Konseptual

Keterangan:



⁶³ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), hal. 95.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Namun, jawaban sementara baru didasarkan pada teori yang relevan daripada fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis juga disebut sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, bukan sebagai jawaban data.⁶⁴

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian di atas dapat disusun Hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap pemahaman siswa di kelas VIII di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan.

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman siswa di kelas VIII di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan.

E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator siswa dikelas VIII di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan.yang membentuknya. Konsep operasional yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu media pembelajaran *wordwall* sebagai variabel bebas (X) dan pemahaman siswa sebagai varibael terikat (Y).

⁶⁴ *Ibid* ., hlm. 99.

Tabel 2.2
Defenisi Operasional Penelitian

No.	Variabel	Indikator
1	Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> (X)	1) Guru menyiapkan perangkat dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan <i>Wordwall</i> . 2) Guru melakukan apersepsi untuk membangkitkan perhatian siswa dengan mengajukan pertanyaan pematik. 3) Guru menyampaikan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu <i>Wordwall</i> . 4) Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan dan model yang telah ditetapkan. 5) Guru menggunakan <i>Wordwall</i> di mana setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan di <i>proyektor</i> sesuai permainan yang digunakan. 6) Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengajukan jawaban. 7) Guru melakukan pengulangan proses untuk memberikan pertanyaan dan siswa mengajukan jawaban pada siswa yang lainnya. 8) Guru mengumumkan perolehan skor siswa. 9) Guru memberikan refleksi materi. 10) Guru menutup pembelajaran dengan memberikan umpan balik.
2	Pemahaman Siswa (Y)	1) Siswa mampu menyatakan ulang materi yang sudah dipelajari 2) Siswa mampu memberikan contoh dari materi yang dipelajari 3) Siswa bisa mengorganisasikan informasi dengan membuat kategori berdasarkan pemahaman mereka. 4) Siswa bisa mengambil poin penting dari materi yang disampaikan guru dan menyampaikannya dengan lebih singkat.

		5) Siswa dapat menarik kesimpulan dari suatu materi yang telah dipelajari. 6) Siswa mampu menjelaskan persamaan dan perbedaan dari materi yang disampaikan oleh guru. 7) Siswa bisa menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasa mereka sendiri didepan kelas.
--	--	--

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen di mana peneliti akan menerapkan suatu percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam situasi yang terkendali. Sedangkan pendekatan eksperimen yang digunakan adalah *kuasi eksperimen* di mana terdapat dua kelas yang akan dikumpulkan datanya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun penelitian kuantitatif, sebagaimana menurut Kasirman yang dikutip oleh Wiratna Sujareni, proses menemukan pengetahuannya menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.⁶⁵

B. Lokasi Penelitian dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan yang beralamat di Jl. Tuanku Tambusai, RT. 08/ RW. 03, Beringin Taluk, Kec. Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan terhitung mulai Tanggal 31 Mei 2025 – 31 Agustus 2025.

⁶⁵ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta:PT PUSTAKA BARU, tahun 2014), hal. 39.

C. Populasi dan Sampel

Sebagaimana yang sudah dijelaskan oleh Sugiyono dalam bukunya bahwa yang dimaksud dengan Populasi dan Sampel adalah sebagai berikut.

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁶ Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. Sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VIII ¹	17	12	29
2	VIII ²	17	11	28
3	VIII ³	17	12	28
Total		51	35	85

⁶⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hal. 80

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁶⁷ Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) Adapun teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan yaitu teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dimana pada penelitian ini siswa yang menjadi populasi telah dibagi oleh guru kelas dan kelas VIII¹ ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas VIII² sebagai kelas eksperimen.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan sebuah penelitian, untuk mengumpulkan data diperlukan teknik, penulis menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁶⁸

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu dengan cara menggunakan pengamatan langsung dilokasi penelitian untuk memperoleh data tentang aktivitas guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dan peserta didik kelas VIII¹ dan VIII² sebanyak 53 orang

⁶⁷ Ibid., hal.81.

⁶⁸ Ibid., hal, 142-145.

untuk memperoleh data tentang pemahaman siswa selama penerapan media *Wordwall*.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab di dalam penelitian yang berlangsung secara lisan yang terdiri dari dua orang dengan bertatap muka secara langsung untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam topik tertentu.⁶⁹

Jenis wawancara yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan informasi atau data penelitian adalah wawancara semi terstruktur, dengan pertanyaan yang dapat diubah sesuai keadaan. Penulis melakukan wawancara dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang penerapan media pembelajaran apa saja yang sudah diterapkan di sekolah. Wawancara ini dilangsungkan dengan guru yang bersangkutan yaitu ibu Desri Susianti, selaku guru pendidikan agama islam dan budi pekerti.

3. Tes

Tes adalah instrument atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, artinya kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diajarkan.⁷⁰ Tes dilakukan untuk mengetahui pemahaman materi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan Media Pembelajaran *Wordwall*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes

⁶⁹ *Ibid*, hal 62.

⁷⁰ Wina Sanjaya. “*Penelitian Pendidikan Jenis Metode Dan Prosedur*”. Jakarta : Kencana. 2013. hal. 251

tertulis berupa pemberian soal-soal sebanyak 15 butir setelah penerapan media pembelajaran *Wordwall* selesai dilaksanakan.

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang keadaan pendidik, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana, maupun kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

E. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data dapat diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian di olah dengan statistik yang dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dengan demikian teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah.⁷¹

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji Validitas menunjukkan ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17.0 *for windows* dengan kriteria berikut:

- 1) Jika r hitungan $>$ r tabel maka butir pada instrumen tersebut dinyatakan valid.
- 2) Jika r dihitung $>$ r tabel maka pernyataan butir pada instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

⁷¹ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian...*, hal. 103.

3) Nilai r hitung dapat dilihat pada kolom *corrected item item correlation*.

Rumus yang digunakan untuk uji Validitas adalah menggunakan teknik analisis *Correlation Pearson* dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi yang dicari

X = Nilai X

Y = Nilai Y

$\sum xy$ = Jumlah Perkalian x dan y

X^2 = Kuadrat dari X

Y^2 = Kuadrat dari Y

n = Banyak sampel

Suatu instrumen dinyatakan valid apabila r yang diperoleh dari hasil perhitungan (r_{xy}) lebih besar dari pada nilai r_{tabel} dengan huruf signifikan dengan 5%

b. Uji Realibilitas

Sebelum melakukan pengujian validitas instrument perlu adanya pengujian realibilitas instrument terlebih dahulu. Realibilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda.⁷² Untuk

⁷² A. Muri Yusuf, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 219

menguji reliabilitas instrument penelitian ini digunakan rumus KR.20 (Kuder Richardson) sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k = Jumlah item dalam instrument

p_i = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i = 1- p_i

S_t² = Varian total

2. Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau general. Dalam penelitian ini dilakukan perhitungan rata-rata untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sudah diperlakukan. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah yang digunakan untuk mengetahui apakah ada data berdistribusi normal atau tidak.⁷³ Suatu penelitian data yang diperlukan harus bervariasi normal, apabila data setiap variabel tidak normal maka tidak bisa menggunakan statistik parametrik Uji kenormalan

⁷³ Jakson Pasini Mairing, *Statika Pendidikan* (Yogyakarta, 2017), hal. 127

yang dilakukan adalah uji “*Kolmogorof-Smirnov*”. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Hipotesis :

1) Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang distribusi normal

H_a : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

2) Taraf signifikan: = 0,05:

3) Uji statistic dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS* . Statistic pilihan modelnya adalah “*Kolmogorov-Smirnov*” dikarenakan jumlah sampel dalam penelitian ini lebih dari 50.

4) Keputusan Uji di mana data dikatakan normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 (5%).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian untuk memeriksa apakah varian dari dua atau lebih distribusi memiliki kesamaan atau perbedaan. Pengujian data dari sampel menggunakan teknik uji analisis *One-way Anova*. Kriteria uji homogeny data dari sampel adalah jika nilai signifikansi > 0,05, maka varian setiap sampel homogeny dan (H_a) ditolak, dan jika nilai signifikansi < 0,05, maka varian setiap sampel tidak homogeny (H_0) diterima.

4. Uji Hipotesis (Uji Test)

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dengan membandingkan rata-rata

dari dua sampel. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah perbedaan nilai rata-rata dari kelompok memiliki perbedaan secara signifikan. Adapun uji statistik yang digunakan dalam proses pengujian hipotesis tersebut adalah Uji *Independent Sample T-Test*, yakni uji yang membandingkan data dua sampel yang tidak berpasangan atau data kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil pemberian perlakuan.⁷⁴

Adapun tahap pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:⁷⁵

- a. Perumusan masalah dan pengajuan hipotesis penelitian.
- b. Proses pelaksanaan penelitian eksperimen dengan pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran.
- c. Pengumpulan data *posttest* dengan pemberian tes sebagai data primer yang akan dianalisis dalam uji hipotesis kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran.
- d. Tabulasi data hasil *posttest* kedua kelas untuk mengetahui bagaimana perolehan nilai tes pada siswa.
- e. Melakukan Uji Prasyarat untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal atau tidak; dan apakah variansnya homogen atau tidak.
- f. Data *posttest* yang lulus uji prasyarat diolah dengan teknik analisis Uji *Independent Sample T-Test* yang merupakan uji-T, dengan menggunakan

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ..., hal. 117.

⁷⁵ Gito Supriadi, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2021), hal. 150.

bantuan SPSS diiringi dengan pembacaan hasil output untuk melihat nilai sig.(2-tailed).⁷⁶

g. Pengujian hipotesis untuk menentukan apakah H_a yang diterima sehingga H_o ditolak, atau sebaliknya di mana H_a yang ditolak dan H_o diterima.

h. Pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Jika $\text{sig} > 0,05$ atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

⁷⁶ Ibid., hal. 150-151.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah ada pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. Hal ini berdasarkan hasil pengolahan data kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai kritis 0,05 dengan model ($0,000 < 0,05$). Sedangkan nilai t^{hitung} 3,830 lebih besar > dari pada nilai t^{tabel} 2,004. Adapun besaran pengaruh perlakuan terhadap kelas eksperimen berdasarkan nilai d Cohen d-Effect Size adalah 1,014 yang berarti pengaruh tersebut berada dalam kategori “besar”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi SMP Negeri 2 Teluk Kuantan

Hasil penelitian ini dapat digunakan pihak sekolah untuk menentukan kebijakan yang mendukung peningkatan kualitas pemahaman siswa terhadap belajar dengan pengadaan maupun optimalisasi media *Wordwall* di dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik serta menyenangkan dengan menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran.

3. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan dapat mengoptimalkan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan serta mempertahankan pemahaman siswa terhadap materi belajar. Dalam hal ini guru juga dapat melakukan pengembangan maupun pengintegrasian media tersebut dengan berbagai macam model pembelajaran agar lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2006. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA. 213 hal.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 16, No. 1. 98-107 hal.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 237 hal.
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*. Vol. 1. No. 2. 17 hal.
- Farah Diva Julen, E., Hadi Wijoyo, S., Rahman, 2025. *Pengaruh Penggunaan Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 12 Malang Pada Mata Pelajaran Informatika* Vol. 9. No. 2. 1-10 hal.
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan. 2022. “Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran.” *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik* 3, no. 2: 81–87 hal. [Diakses 13 November 2024].
- Fitri Nuraeni, Puji Rahayu, Buldan Hasyim, Debi Septiani, Den Ajeng Khuluqiyah , Dhias Adria Nurinsani. “Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar.” : *Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*. Vol.2, No.1. 60-68 hal
- Gunawan Heri. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta. 279 hal.

- Haliza, Vesha Nuriefer, Dinie Anggraeni Dewi, and Agus Mulyana. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8: 16195-16221 hal.
- Hendawati, Yuyu, and Cici Kurniati. 2017. "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya." *Metodik Didaktik* 13, no. 1. 15-25 hal. Jakson Pasini Mairing. 2017. *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta. 127 hal.
- Khujer Muhammad. 2023. *Pemanaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Egaliter. 83 hal.
- Magdalena, Ina, Melanis Melanis, and Yulianti Dewi. 2020. "Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengakalan 1." *As-Sabiqun* 2, no. 2: 49–65 hal.].
- Mohammad Fikriansyah, and Idzi' Layyinnati. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan* 4, no. 2: 1–34 hal.
- Mokh Iman Firmansyah 2019. "Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi". *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* Vol. 17 No. 2. 79-90 hal.
- Nanda, Indra, Hasan Sayfullah, Rahmadanni Pohan, Devi Suci Windariyah, Fakhrurrazi, Kherrmarinah, and Syibran Mulasi. 2021. "Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif." *CV Adanu Abimata*. 198 hal.
- Nur Aidah dan Nurafni. 2022. "Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2. 162 hal

- Nurrita, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Vol. 03. No. 01. 171-187 hal.
- Pamungkas, Zhenith Surya, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, and Atik Purwasih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih." *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2: 135-148 hal.
- Permana, D. Y., & Fadriati. 2023. Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah. *Social Science Academic*, Vol. 1 No. 2. 665–672 hal . <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nurhaliza Primar, C., & Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa (Vol. 2, Issue 1). 1-11 hal.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya. *Jurnal PGMI*. Vol. 4. No. 2. 176-181 hal.
- Salisah Darmiyanti, & Arifudin. 2024. Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Era Digital: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10. No. 1. 36-42 hal.
- Suarmini, Ni Kadek. 2023. "Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 6, no. 2: 328-339 hal.
- Sugiyono. 2020. Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 330 hal.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madan. 252 hal.

Tatang. 2012. Ilmu Pendidikan. Bandung: Pustaka setia. 313 hal.

Waluyo Hadi, Yofita Sari, and Nadra Maulida Pasha. 2024. “Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar.” Jurnal Pendidikan Mipa 14, no. 2: 466-473 hal. Widayati Mukti dkk. 2019. Pemanfatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran. Jawah Tengah: Lakeisha. 52 hal.

Wiratna Sujarweni. Metodologi Penelitian. Yogyakarta:PT PUSTAKA BARU. 118 hal.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” Journal on Education 5, no. 2: 3928-3936 hal

Zulkarnain, Mutiara, and Yasin Efendi. 2024. “Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 8 . 3 SMP Dharma Karya.”1676-1681hal.

