

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi dasar dalam proses memperoleh pengetahuan untuk keseimbangan kehidupan manusia. Dalam Undang-undang No. 20 Pasal 1 ayat 1 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.¹

Dari pembahasan di atas bahwa dapat disimpulkan Pendidikan memiliki peran penting sebagai fondasi utama dalam membentuk manusia yang seimbang secara spiritual, emosional, intelektual, dan sosial. Sejalan dengan isi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, pendidikan bukan hanya sekadar proses pengajaran, melainkan merupakan usaha yang disadari dan dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya. Dengan begitu, pendidikan diharapkan mampu mencetak individu yang memiliki akhlak mulia, kecerdasan, pengendalian diri, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu bentuk penerapan dari usaha sadar dan terencana tersebut maka dilakukan sebuah proses yakni, pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses, mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.² Pendidikan nasional memiliki tujuan seperti dinyatakan pada pasal 3 Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 pasal 1 ayat Tahun 2003 pada buku Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), Bab 1, Pasal 1.

² Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): hal. 337.

Nasional, diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Maka dapat disimpulkan bahwa Proses pembelajaran merupakan bentuk nyata dari pelaksanaan pendidikan yang dirancang secara sadar dan terencana. Melalui pembelajaran, lingkungan diatur sedemikian rupa agar dapat mendorong siswa untuk aktif belajar dan mengembangkan diri. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional seperti tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu untuk membentuk manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Quran bahwasanya manusia yang berilmu akan memiliki derajat yang lebih tinggi dari pada manusia yang tidak berilmu. Allah SWT mengistimewakan bagi orang-orang yang beriman dan berilmu, sebagai firman-Nya dalam QS. Al-Mujadalah

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :

“Hai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah : 11).

³Undang-Undang Negara Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

Dari Tafsir di atas dapat disimpulkan bahwasanya betapa pentingnya pendidikan bagi manusia dan secara tidak langsung menempatkan pendidikan sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dengan hidup dan kehidupan manusia. Sangat disadari bahwa kehidupan dan peradaban manusia akan terus mengalami perubahan dan kemajuan dari masa ke masa. Terutama kehidupan pada zaman ini mengalami proses perubahan yang begitu cepat dan banyak fenomena yang demikian tidak terkecuali juga terjadi dalam konteks pendidikan.

Dalam merespon fenomena perubahan global tersebut, pengembangan pendidikan di segala bidang ilmu dan penerapannya terus dilakukan dalam rangka menghasilkan produk pendidikan yang kompetitif dan berkualitas. Proses pemerolehan pengetahuan perlu diperhatikan. Pemberian stimulasi yang baik dan tepat karena akan mempengaruhi setiap aspek perkembangan anak dengan optimal.⁴

Maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak bisa dipisahkan dari proses hidup itu sendiri. Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu cepat, pendidikan juga menghadapi berbagai tantangan dan perubahan. Oleh karena itu, pendidikan harus terus dikembangkan di berbagai bidang agar mampu menghasilkan generasi yang berkualitas dan mampu bersaing secara global. Dalam proses memperoleh pengetahuan, pemberian rangsangan atau stimulasi yang tepat sangat diperlukan karena hal ini berpengaruh besar terhadap tumbuh kembang dan potensi anak secara menyeluruh.

Setiap aspek perkembangan anak benar-benar harus diperhatikan yakni aspek perkembangan bahasa, fisik motorik, nilai agama, moral, sosial emosional, seni, dan kognitif. Banyak faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan dalam pelaksanaan kegiatan belajar, Salah satu faktor yang paling mendasar yakni tidak adanya kegiatan yang eksploratif yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif serta penggunaan metode dan media yang

⁴ Fatma Hajar Lu'luah Azizah and Junita Dwi Wardhani, "Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022):hal. 6248.

tidak variatif sehingga membuat anak merasa bosan sehingga mengabaikan kegiatan di dalam kelas.

Siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran agar apa yang telah dipelajari akan selalu diingat dan tidak mudah lupa. Dan untuk membantu menjadi aktif dan mendapatkan hasil yang maksimal dalam belajar, maka kegiatan yang menyenangkan dalam belajar harus diperhatikan. Dalam membangkitkan keaktifan belajar, guru hendaknya dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Metode pembelajaran akan lebih efektif dengan adanya variasi penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan siswa mampu menerima pesan yang disampaikan oleh guru.

Pendidikan Agama Islam termasuk kedalam kategori pelajaran yang materinya bervariasi, untuk itu guru dituntut untuk dapat menggunakan media dalam mengajar materi termasuk memerlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Tanpa media pembelajaran yang bervariasi, maka kegiatan belajar menjadi monoton dan kurang menarik menjadikan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penggunaan media menjadi pilihan atau saran yang termasuk kategori penting dalam meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini memberikan dampak dalam keterlibatan dalam belajar siswa dan proses berinteraksinya kepada guru.

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi strategis dalam membina peserta didik agar memiliki akhlak mulia, spiritualitas yang kuat, serta pemahaman terhadap ajaran Islam yang komprehensif. Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran PAI sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang masih monoton, kurangnya inovasi dalam penyampaian materi, serta minimnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran itu sendiri. Ketika peserta

didik bersikap pasif, proses transfer ilmu dan internalisasi nilai-nilai keislaman pun tidak berjalan secara optimal.

Kondisi tersebut juga terjadi di SMA Swasta Bandung Bandar Setia, di mana dalam beberapa observasi awal ditemukan bahwa sebagian besar siswa cenderung tidak aktif saat mengikuti pelajaran PAI. Mereka kurang antusias saat guru menyampaikan materi, jarang mengajukan pertanyaan, dan enggan terlibat dalam diskusi atau kegiatan kelompok. Padahal, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh partisipasi aktif peserta didik, baik secara fisik maupun mental. Keaktifan belajar bukan hanya sekadar hadir di kelas, tetapi mencerminkan sejauh mana siswa terlibat dalam memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif dalam proses pembelajaran PAI agar siswa tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, berbagai media pembelajaran digital telah dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satu media interaktif yang saat ini banyak digunakan adalah Wordwall, yaitu platform berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, roda acak, dan pencocokan pasangan kata. Wordwall memungkinkan guru untuk mengubah materi pelajaran menjadi bentuk permainan yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar siswa. Media ini sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, maupun smartphone. Dalam pelajaran PAI yang cenderung bersifat teoritis dan memerlukan pendekatan nilai, penggunaan game Wordwall dapat menjadi sarana untuk membangkitkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan partisipatif.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Game edukatif seperti Wordwall tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat, kolaborasi, dan keterlibatan aktif. Selain itu, pembelajaran berbasis

permainan dapat menciptakan suasana kelas yang dinamis dan kondusif, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dalam konteks pelajaran PAI, penggunaan Wordwall memungkinkan guru untuk menyampaikan materi seperti rukun iman, akhlak, sejarah Islam, dan fiqih dengan cara yang lebih mudah diterima dan diingat oleh peserta didik. Penyajian materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa remaja akan lebih efektif dalam mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi.

Namun demikian, tidak semua guru mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran secara maksimal. Di lapangan, masih banyak guru yang cenderung menggunakan metode ceramah konvensional dan belum terbiasa menggunakan media digital. Padahal, generasi peserta didik saat ini adalah generasi yang akrab dengan teknologi dan cenderung lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, guru PAI dituntut untuk mampu berinovasi dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Penerapan Wordwall dalam pembelajaran PAI merupakan salah satu bentuk inovasi yang patut diuji efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya di tingkat SMA yang merupakan masa transisi menuju kedewasaan berpikir dan bertindak.

Dalam konteks SMA Swasta Bandung Bandar Setia, keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih menjadi permasalahan yang cukup menonjol. Banyak siswa yang tampak pasif, kurang berinteraksi, bahkan menganggap mata pelajaran PAI sebagai pelajaran hafalan semata. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan adanya media seperti Wordwall, guru memiliki alternatif pendekatan yang dapat mengaktifkan peran siswa dalam pembelajaran. Kegiatan bermain sambil belajar yang ditawarkan Wordwall diyakini mampu menumbuhkan semangat dan keaktifan belajar yang sebelumnya rendah. Namun, efektivitas media ini masih perlu diteliti lebih lanjut dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, sangat penting dilakukan penelitian mengenai pengaruh game Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, khususnya dalam membentuk karakter dan pemahaman keislaman peserta didik secara lebih mendalam. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi bahan evaluasi dan refleksi bagi guru, sekolah, serta pemangku kebijakan pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital yang terus berkembang. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi kewajiban formal, tetapi juga pengalaman bermakna yang mampu membentuk generasi muda yang aktif, cerdas, dan berakhlak mulia.

Media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Menurut Heinich, dkk dalam buku Cecep Kustandi dan Daddy darmawan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran”, mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media.⁵

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam buku yang sama, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam hal ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁶

Dapat disimpulkan bahwa Media memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Berdasarkan pandangan para ahli, media tidak hanya terbatas pada alat-alat teknologi seperti televisi, radio, atau gambar, tetapi juga mencakup manusia, materi, atau situasi yang menciptakan pengalaman belajar bagi siswa. Dengan kata lain, guru, buku teks, bahkan lingkungan belajar pun termasuk dalam kategori media. Keseluruhan unsur tersebut membantu menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik

⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2020), hal. 5.

⁶ Ibid.

memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, sebuah media tidak hanya berkutat pada wujud sebuah alat, tetapi dapat berupa manusia yang dapat dijadikan sumber belajar atau dapat juga berupa kegiatan yang dapat dijadikan sumber atau pengalaman belajar, bentuk kegiatan tersebut seperti seminar, diskusi, karyawisata, dan lainnya. Penggunaan media pada tingkat sma merupakan hal yang penting. Piaget berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia 7 sampai 18 tahun merupakan tahap operasional konkret, "pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai befikir logis terhadap obyek yang konkret sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri".⁷

Kesimpulannya ialah keberhasilan pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keaktifan ini bukan sekedar bersikap tidak acuh atau berbicara dengan teman, melainkan keaktifan yang bermutu, ditandai dengan tingginya jumlah respon siswa, banyaknya

Mulai Tahun Ajaran 2023/2024 "satuan pendidikan dapat mengimplementasikan kurikulum merdeka secara bertahap sesuai kesiapan masing-masing".⁸ Pada jenjang SMA SWASTA BANDUNG sudah mulai diterapkan kurikulum merdeka. Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah SMA SWASTA BANDUNG BANDAR SETIA . Berdasarkan hasil survei awal yang peneliti lakukan di SMA SWASTA BANDUNG bahwasannya peneliti menemukan proses pembelajaran siswa cenderung diam dan tidak merespon guru pada saat proses pembelajaran, selain itu masih ada beberapa siswa yang sama sekali tidak mengerjakan tugas

⁷Nazilatul Mifroh, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI," *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): hal. 260.

⁸"Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran," Pub. L. No. 262/M/2022 (2022).hal 30.

dari guru dan lebih asik sendiri walaupun sudah mendapat teguran dari guru, hal ini ditandai dengan kurangnya motivasi belajar dalam diri siswa.

Berdasarkan informasi dari guru PAI di SMA SWASTA BANDUNG tersebut mengatakan bahwa saat ini media pembelajaran yang digunakan untuk materi PAI hanyalah buku bacaan dan gambar- gambar saja, dan sesekali menggunakan infocus. suasana di kelas selama pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dan terlihat seperti merasa bosan. Akan tetapi jika guru menggunakan media selain buku bacaan, siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya motivasi dan minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya ketertarikan pada mata pelajaran dan tentunya akan mempengaruhi proses akhir dan hasil pembelajaran.⁹ Kurangnya motivasi dan minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya ketertarikan pada mata pelajaran dan tentunya akan mempengaruhi proses akhir dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas, menunjukkan bahwa keaktifan dan motivasi belajar siswa serta penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Mengacu pada pengalaman belajar, dan sebagai solusi mengatasi hal tersebut bisa diwujudkan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis game online untuk menunjang pembelajaran di kelas, maka keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI diharapkan bisa lebih meningkat. Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti akan menerapkan media pembelajaran berbasis wordwall dalam menumbuhkan keaktifan dan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul "Pengaruh Game Wordwall Dalam Meningkatkan keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran PAI Di SMA SWASTA BANDUNG BANDAR SETIA.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti akan menerapkan media pembelajaran berbasis wordwall dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk

⁹Waginah Dwi Nuryaningsih, "Penerapan Media Schoology Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 3 Bojong Pekalongan ,," *Jurnal Paedagogy* 8, no. 1 (2021) hal. 17.

mengangkat penelitian yang berjudul ” Pengaruh Game Wordwall Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran PAI Di SMA SWASTA BANDUNG BANDAR SETIA.

B. Batasan Istilah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Siswa kurang aktif karena sebagian besar pembelajaran di dominasi oleh guru .
3. Belum tersedianya media berbasis wordwall sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI DI SMA SWASTA BANDUNG BANDAR SETIA
4. Guru belum mencoba menerapkan media pembelajaran baru pada mata pelajaran PAI
5. Penggunaan media pembelajaran kurang interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai batasan masalah. Peneliti hanya meneliti terkait rendahnya motivasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Untuk lebih terarahnya penelitian ini, maka perlu adanya perumusan masalah. Sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah penerapan wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMA SWASTA BANDUNG BANDAR SETIA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah penerapan media berbasis wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV mata pelajaran PAI di SMA SWASTA BANDUNG BANDAR SETIA

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa:

- a) Dengan adanya penerapan media wordwall siswa dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b) Dengan adanya media wordwall keterampilan intelektual siswa dan keaktifan siswa dapat meningkat.
- c) Wordwall, memberikan pemahaman mengenai materi yang diajarkan.

2. Bagi Guru:

- a) Dengan adanya media berbasis wordwall dapat membantu guru dalam menyalurkan informasi terkait materi yang diajarkan.
- b) Dengan adanya media berbasis wordwall guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajarannya

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin “Medium” yang bermakna “Perantara” Media yaitu suatu perantara sebuah pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tercapainya keberhasilan. Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra merumuskan bahwa “ media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”.¹⁰

Ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan, media ini berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam mentransmisikan materi pelajaran. Penggunaan media bertujuan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi pendidikan. Media pembelajaran bisa berupa alat, bahan, atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar. Fungsi utamanya adalah membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Dalam konteks ini, media dapat bersifat visual, audio, maupun audiovisual. Semakin berkembangnya teknologi, pilihan media pembelajaran pun semakin beragam dan inovatif.

Secara etimologis, kata “media” berasal dari bahasa Latin yaitu “medius” yang berarti “tengah” atau “perantara.” Dalam pembelajaran, media bertindak sebagai jembatan antara sumber belajar dengan peserta didik. Artinya, media berfungsi menyampaikan pesan instruksional dari guru kepada siswa dengan lebih efisien. Media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak. Keberadaan media dapat meminimalkan verbalisme dalam pembelajaran. Media membantu memperjelas informasi yang kompleks melalui visualisasi dan simulasi. Oleh karena itu, pemanfaatan media sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

¹⁰Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Vol.2 No.2, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Juli 2018, hal.105

Media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk dan fungsinya. Jenis-jenis tersebut antara lain media visual (gambar, grafik, peta), media audio (radio, rekaman suara), dan media audiovisual (video, film). Selain itu, terdapat pula media berbasis teknologi seperti komputer, internet, dan multimedia interaktif. Pemilihan jenis media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan. Media visual sangat baik digunakan untuk memperjelas materi yang bersifat spasial dan kompleks. Sedangkan media audiovisual sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih realistis. Kombinasi berbagai jenis media dapat memperkaya pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu komunikasi yang mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara lebih jelas dan menarik. Media juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan variasi dalam penyampaian materi. Dalam pembelajaran yang menggunakan media, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga dapat berpartisipasi aktif. Dengan media, proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Media juga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Selain itu, media membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Dalam konteks pembelajaran modern, media bahkan memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh secara efektif.

Media pembelajaran memiliki kontribusi besar dalam peningkatan hasil belajar siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan daya serap dan retensi informasi oleh siswa. Dengan bantuan media, siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya. Selain itu, media memungkinkan penyajian materi secara sistematis dan terstruktur. Hal ini mempermudah siswa dalam mengorganisasi dan memahami informasi. Dalam pembelajaran sains atau matematika, misalnya, media seperti animasi atau simulasi sangat membantu menjelaskan proses yang sulit diamati langsung. Dengan demikian, media dapat meningkatkan pemahaman

konsep secara lebih mendalam. Media yang interaktif juga dapat menumbuhkan sikap kritis dan kreatif siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran tidak lepas dari tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik. Salah satu tantangan adalah keterbatasan fasilitas dan infrastruktur di lingkungan sekolah. Tidak semua sekolah memiliki akses terhadap teknologi modern atau internet yang stabil. Selain itu, guru juga memerlukan keterampilan khusus dalam memilih dan menggunakan media secara efektif. Kurangnya pelatihan dan penguasaan teknologi bisa menjadi hambatan dalam optimalisasi penggunaan media. Tantangan lainnya adalah adaptasi siswa terhadap media baru, terutama di tingkat pendidikan dasar. Namun, dengan pendekatan yang tepat, tantangan-tantangan ini dapat diatasi. Kerja sama antara pihak sekolah, pemerintah, dan masyarakat sangat diperlukan dalam mendukung penggunaan media dalam pembelajaran.

Dalam era digital saat ini, peran media pembelajaran semakin vital dan strategis. Transformasi digital dalam pendidikan menuntut inovasi dalam penggunaan media untuk menjawab kebutuhan zaman. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator dalam proses belajar yang kaya akan media. Siswa pun dituntut lebih mandiri dalam mengeksplorasi materi dengan bantuan berbagai media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum menjadi sangat penting. Media yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya saing pendidikan. Untuk itu, literasi media bagi pendidik dan peserta didik harus terus ditingkatkan. Dengan media pembelajaran yang tepat, proses pendidikan akan menjadi lebih dinamis, menarik, dan bermakna.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam proses dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, serta perhatian dan kemampuan peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran. Briggs juga berpendapat bahwa media yaitu semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan

serta merangsang siswa untuk belajar adapun contoh media dalam pendidikan seperti buku, film kaset, bingkai, dan lainnya.¹¹

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan atau materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran, tidak semua konsep dapat dijelaskan hanya dengan kata-kata, terutama yang bersifat abstrak atau kompleks. Melalui media, informasi dapat divisualisasikan, disuarakan, atau disimulasikan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Gambar, grafik, animasi, video, atau alat peraga fisik memungkinkan peserta didik untuk melihat langsung representasi materi yang sedang dipelajari. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan tidak bersifat verbalisme semata. Media juga mempercepat proses pemahaman karena dapat menunjukkan hubungan antar konsep secara lebih nyata. Dengan demikian, media membantu meningkatkan efektivitas komunikasi pendidikan di kelas.

Fungsi kedua dari media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Proses pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias. Penggunaan media yang variatif dan menarik, seperti video edukatif, permainan interaktif, atau simulasi digital, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta semangat untuk belajar. Media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, yang pada akhirnya membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Ketika siswa merasa terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih fokus dan memiliki keinginan yang lebih besar untuk memahami materi. Inilah sebabnya media sering digunakan sebagai strategi untuk mengatasi kejenuhan belajar, terutama dalam pembelajaran daring atau jarak jauh.

Media pembelajaran juga berperan dalam membantu proses internalisasi nilai dan pengembangan keterampilan. Tidak hanya menyampaikan pengetahuan, media dapat digunakan untuk menanamkan sikap dan nilai-nilai tertentu melalui tayangan atau cerita edukatif. Sebagai contoh, media video dapat menampilkan

¹¹Sapriyah, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*, Vol.2 , No.1, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKI, 2019, hal. 41

contoh perilaku positif yang dapat diteladani oleh siswa. Selain itu, media juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan tertentu, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, atau penggunaan teknologi. Melalui media interaktif, siswa dapat berlatih secara langsung dalam situasi yang menyerupai kenyataan (real-life context). Hal ini sangat berguna dalam pendidikan vokasional maupun pembelajaran berbasis proyek.

Fungsi lainnya dari media pembelajaran adalah mendukung terjadinya pembelajaran yang mandiri dan fleksibel. Dengan berkembangnya teknologi informasi, banyak media pembelajaran yang kini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, seperti video pembelajaran di YouTube, modul digital, dan aplikasi edukasi. Ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi media yang tersedia. Media juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran, yakni materi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting dalam mendorong terciptanya sistem pendidikan yang lebih inklusif dan adaptif.

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 materi secara nyata. Menurut Wina Sanjaya dalam Tenni Nurrita, ada beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan supaya tidak ada kesulitan dalam menjelaskan materi yang akan di sampaikan.

2) Fungsi Kebermaknaa

Media pembelajaran akan lebih bermakna, yaitu pembelajaran yang dilakukan bukan hanya dapat meningkatkan informasi tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis.

3) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi siswa serta mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi siswa hingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan

5) Fungsi Individual

Dengan adanya latar belakang yang berbeda diantara para siswa, seperti gaya belajar hingga kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat memberikan kebutuhan tiap individu yang memiliki minat ataupun gaya belajar yang berbeda.¹²

Maka dapat disimpulkan 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.

C. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat utama dalam membantu proses penyampaian materi menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Materi yang kompleks dan bersifat abstrak dapat divisualisasikan atau disimulasikan melalui media tertentu, sehingga siswa lebih mudah menangkap inti pembelajaran. Contohnya, materi keagamaan seperti kisah nabi atau konsep akidah dalam Pendidikan Agama Islam dapat lebih efektif disampaikan melalui video animasi atau gambar interaktif. Hal ini mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan hanya dengan metode ceramah. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap informasi yang diberikan guru.

Manfaat lain dari media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan penggunaan media yang bervariasi dan interaktif, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Media seperti permainan edukatif, animasi, atau simulasi digital mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. Hal ini sangat penting karena motivasi belajar merupakan faktor internal yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Ketika siswa merasa bahwa pembelajaran menyenangkan, mereka akan lebih bersemangat untuk terlibat dan memahami materi yang diajarkan.

¹²Tenni Nurita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol. 03, No.01, Misykat, 2018, hal.176

Media pembelajaran juga bermanfaat dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Melalui media, siswa dapat melihat hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata mereka. Misalnya, dalam pembelajaran berbasis proyek atau studi kasus, media seperti video dokumenter atau infografis dapat memperkaya pemahaman siswa tentang isu-isu sosial, budaya, atau keagamaan. Pengalaman belajar yang bermakna akan meningkatkan retensi siswa terhadap informasi yang mereka pelajari dan membantu mereka dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai jembatan pembentuk pemahaman dan aplikasi.

Selain itu, media pembelajaran memberikan manfaat dalam efisiensi waktu dan tenaga guru dalam menyampaikan materi. Dengan bantuan media, guru tidak perlu lagi menjelaskan materi secara berulang-ulang, karena materi dapat diputar atau ditampilkan kembali sesuai kebutuhan siswa. Media juga memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat berguna dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau blended learning. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mempercepat pencapaian tujuan pendidikan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan adaptif.

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 menyebutkan delapan manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi yang diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
- 3) Proses pembelajaran menjadi interaktif
- 4) Efisiensi dalam tenaga dan waktu
- 5) Meningkatkan kualitas belajar peserta didik
- 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran
- 7) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih produktif¹³Media 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.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda satu sama lain. Adapun jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut :

1) Media Audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang menyampaikan informasi dalam bentuk suara atau bunyi yang dapat didengar oleh indera pendengaran. Media ini mencakup rekaman suara, radio pendidikan, podcast, narasi, musik pembelajaran, hingga CD atau file audio digital yang digunakan dalam proses pengajaran. Salah satu keunggulan media audio adalah kemampuannya dalam membangkitkan imajinasi dan konsentrasi siswa, terutama dalam pelajaran bahasa, sastra, atau pelatihan keterampilan berbicara. Media audio juga bermanfaat untuk siswa tunanetra atau siswa dengan gaya belajar auditori, yang lebih mudah memahami materi melalui suara daripada gambar atau tulisan. Selain itu, penggunaannya fleksibel karena dapat diputar berulang kali dan tidak memerlukan visualisasi kompleks.

Dalam penerapannya, media audio sering digunakan untuk menyampaikan cerita, dialog, instruksi, atau penjelasan konsep yang kompleks secara sederhana dan menarik. Contohnya, dalam pembelajaran bahasa asing, siswa dapat mendengarkan pengucapan kata atau percakapan langsung dari penutur asli, sehingga mereka dapat meniru pelafalan dan intonasi yang benar. Guru juga dapat menggunakan audio untuk menyajikan materi dengan suara yang ekspresif agar siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan. Meski tidak menampilkan gambar, media audio tetap dapat dikombinasikan dengan media lain seperti teks atau gambar agar pemahaman siswa semakin kuat. Dengan strategi yang tepat, media audio dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

¹³Amelia Putri Wulandari dkk, *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*, Vol 05, No. 02, Journal on Education, 2023, hal.3932

Media Audio Adalah media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran, seperti radio, rekaman dan laboratorium bahasa. 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. 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.¹⁴

2) Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk tampilan visual yang dapat dilihat oleh indera penglihatan. Jenis media ini mencakup gambar, foto, diagram, grafik, peta, poster, chart, ilustrasi, serta presentasi visual seperti slide PowerPoint. Tujuan utama dari media visual adalah untuk memperjelas konsep, memperkuat pemahaman, dan mempercepat proses belajar siswa. Dengan menggunakan tampilan visual, informasi yang kompleks dapat disederhanakan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Media ini sangat efektif untuk membantu siswa dengan gaya belajar visual, yaitu siswa yang lebih mudah memahami pelajaran melalui gambar dan bentuk visual lainnya. Selain itu, media visual juga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus selama proses pembelajaran.

Dalam praktiknya, media visual sering digunakan oleh guru untuk memperjelas isi materi yang bersifat abstrak atau teoritis, seperti struktur sel dalam biologi, peta geografi, atau bagan alur dalam ekonomi. Visualisasi ini memungkinkan siswa untuk memahami hubungan antar elemen dan proses secara lebih konkret. Media visual juga sering digunakan untuk mendukung pembelajaran yang berbasis proyek, presentasi kelompok, maupun pembelajaran mandiri. Guru dapat mengombinasikan media visual dengan media lainnya, seperti audio atau teks, agar lebih interaktif dan komprehensif. Dengan

¹⁴Nursifa Faujiah dkk, *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media*, Vol, 3 No. 2, Jutkel : Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik, 2022, hal. 84

pengemasan yang menarik, media visual tidak hanya menambah variasi metode mengajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Yakni media visual yang non projectd 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 di sebutkan sebagai media yang menggabungkan warna dan gagasan melalui media gambar”.¹⁵

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Contoh media audiovisual meliputi video pembelajaran, film edukatif, animasi, televisi pendidikan, hingga konten multimedia interaktif. Kelebihan utama dari media ini adalah kemampuannya menyajikan materi secara lebih lengkap, menarik, dan mendekati pengalaman nyata. Melalui kombinasi suara dan gambar bergerak, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep kompleks serta meningkatkan daya serap dan retensi informasi. Media audiovisual sangat cocok digunakan untuk menjelaskan proses dinamis seperti eksperimen sains, prosedur kerja, atau simulasi peristiwa sejarah. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih hidup dan kontekstual.

Dalam implementasinya di kelas, guru dapat menggunakan media audiovisual sebagai alat bantu untuk menarik perhatian, memfasilitasi diskusi, atau memperkuat pemahaman siswa terhadap topik tertentu. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa, video percakapan dalam konteks kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa memahami penggunaan bahasa secara nyata. Di bidang IPA atau IPS, dokumenter atau video eksperimen sangat efektif menjelaskan proses yang sulit diamati secara langsung. Media audiovisual juga dapat

¹⁵Ibid, hal. 83

digunakan dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Ketika dirancang dan dipilih dengan tepat, media audiovisual tidak hanya menambah variasi metode mengajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendalam, dan bermakna. 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.

D. Media Pembelajaran Wordwall

a. Pengertian Wordwall

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital yang ada di masa teknologi saat ini. Wordwall ialah situs web yang bisa digunakan oleh 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. Wordwall memberikan akses gratis ke fitur-fiturnya, dan berbagai template yang beragam dapat digunakan untuk membuat kuis pendidikan dan dengan penggunaan media pembelajaran wordwall ini siswa akan menjadi antusias, proses pembelajaran menjadi efisien dan materi akan dipahami dengan baik oleh siswa.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang sangat relevan di era teknologi saat ini. Platform ini memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa. Dengan berbagai template kuis yang menarik dan akses gratis ke banyak fitur, Wordwall mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan Wordwall membuat proses pembelajaran lebih efisien dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Aplikasi Wordwall adalah jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang mudah diakses secara online melalui worldwall.net

¹⁶Fitri Nuraeni dkk, *Pengaplikasian Worldwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*, Vol, 2, No. 1, Sejahtera : Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri, 2023, hal. 61

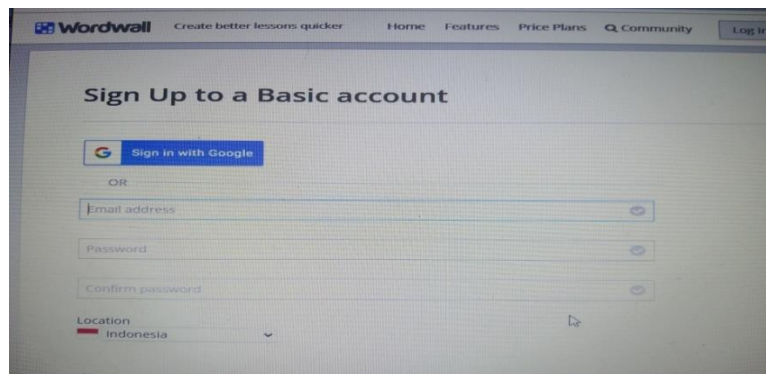
dengan tampilan yang variatif, nantinya akan dijawab oleh siswa sehingga dapat memotivasi siswa¹⁷ Menurut Hasram, media pembelajaran wordwall dapat menyajikan gambar serta video sehingga membantu siswa fokus kepada kuis yang di sampaikan dan memperkuat ingatan siswa serta mendukung pemahaman siswa dari kuis-kuis yang di paparkan.¹⁸

Berdasarkan defenisi diatas, 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. Langkah-langkah Pembuatan Wordwall

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan dalam membuat aplikasi wordwal sebagai berikut :

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



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

¹⁷Hilmi Fadhillah Akbar dan Muhammad Sofian Hadi, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa*, Vol.2 No.2, community Development Journal, 2023, hal.1656

¹⁸Sri Maryanti dkk, *Assesment For Learning Educandy dan Wordwall*, (Jawa Barat : Yayasan Rumah Rahwda Indonesia : 2022) hal. 36



3) Selanjutnya tuliskan judul dan deskripsi permainan

Activity Title

Pai 10 SMA

Simple boxes

Boxes with questions

Question

1. Berikut ini adalah car

Answers

a membaca har

b mengerjakan

c berpuasa sep

d belajar

+ Add more answers

Question

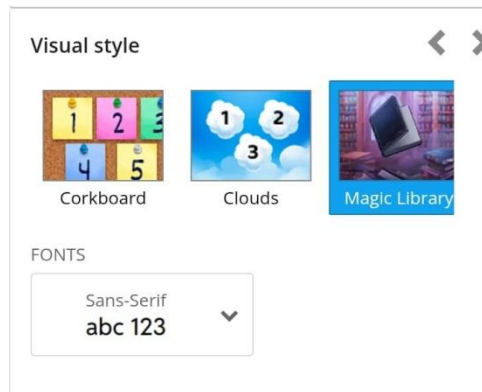
2. Berikut yang tidak ter

Answers

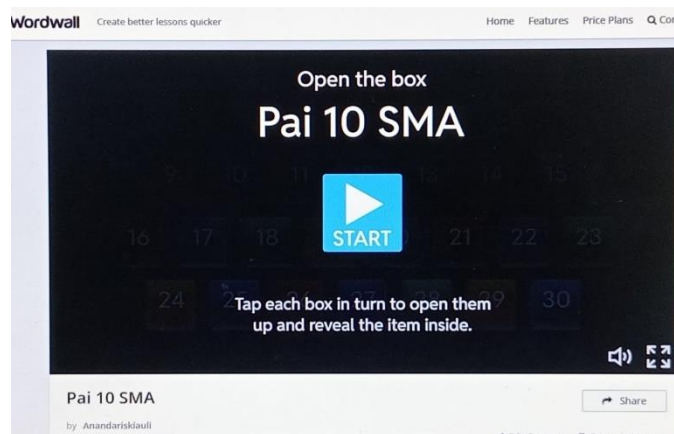
a rendah hati

b berbohong

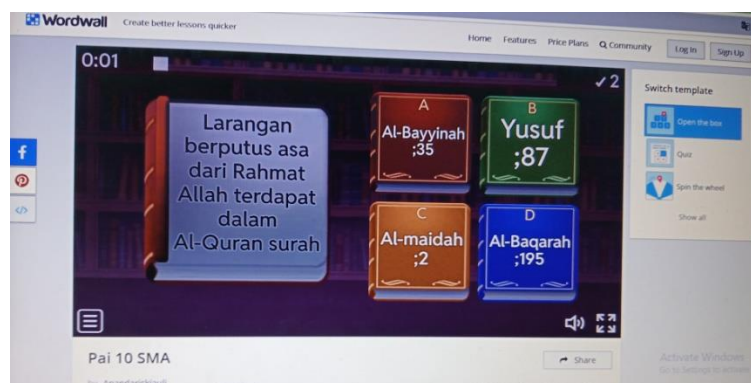
4) Ketikkan konten sesuai tipe permainannya, dapat juga mengunggah gambar



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



6) Berikut dibawah ini contoh tampilan yang sudah di desain



c. Pelaksanaan Penggunaan Media Wordwall

Media Wordwall merupakan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran. Media wordwall adalah sekelompok kata yang di tampilkan di dinding, atau papan tulis di dalam kelas. Dalam pembuatan media wordwall kata-

kata itu dicetak dalam huruf besar dan ditampilkan dengan proyektor sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih diberatkan pada pemahaman anak secara penuh terhadap materi yang diberikan melalui media wordwall dan penjelasan dari guru.¹⁹

Dapat ditarik kesimpulan Media Wordwall merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan kumpulan kata penting secara visual, baik melalui papan tulis, dinding kelas, maupun proyektor. Penggunaan huruf besar dan tampilan yang jelas bertujuan agar semua siswa dapat melihat dan memahami materi dengan mudah dari posisi duduk masing-masing. Dalam prosesnya, media ini membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dengan dukungan penjelasan dari guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah.

Menurut Wagstaff wordwall merupakan suatu 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. Media wordwall ini juga dapat melihat perkembangan kemampuan siswa.²⁰

Pernyataan tersebut memperkuat bahwa penggunaan wordwall tidak hanya bersifat visual, Tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa. Ini artinya, Wordwall tidak hanya sekedar menjadi alat bantu guru tetapi bisa menjadi sarana interaktif yang mengajak siswa berperan langsung dalam proses pembelajaran. Dengan begitu pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton.

Menurut Nafisatul Aliya dkk, dalam implementasinya, media wordwall ditampilkan melalui layar proyektor di ruang kelas. Meskipun guru yang

¹⁹Zhenith Surya Pamungkas dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih*, Vol. 2 No 2, Social Pedagogy: Journal of Social Science Education, Tahun 2021, h.139

²⁰Ibid, hal. 17

mengoperasikan dari laptop, namun siswa dapat berinteraksi langsung dengan tampilan game wordwall dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.²¹

Adapun tahapan pelaksanaan media pembelajaran wordwall yaitu kegiatan pertama dilakukan dengan guru memasuki kelas, mengucapkan salam, menyiapkan media, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan dan model pembelajaran demonstrasi. Kegiatan ini dimulai dari mengamati video, memperhatikan penjelasan guru tentang materi, dan dilakukan tanya jawab. Pada aktivitas ini guru juga memantau perkembangan perilaku dan sikap peserta didik dengan berpedoman dengan lembar observasi yang telah disiapkan 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. Akan tetapi, pengoperasian game tetap dilakukan oleh guru melalui laptop. Setelah bermain game bersama 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 pembelajaran.²²

Berdasarkan penjelasan diatas maka pelaksanaan wordwall yaitu :

- 1) Menyediakan Video
- 2) Penjelasan Mengenai Materi
- 3) Melakukan Tanya Jawab dengan siswa
- 4) Melakukan Observasi berdasarkan lembar observasi
- 5) Bermain Kuis
- 6) Mengajukan pertanyaan yang ditampilkan di wordwall
- 7) Menyuruh siswa maju untuk menjawab pertanyaan

²¹Nafisatul 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

²²Ibid, hal. 18

- 8) Memberikan Kesimpulan
- 9) Refleksi
- 10) Evaluasi Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

a. Kelebihan dari media wordwall yaitu :

Salah satu kelebihan utama media Wordwall adalah kemampuannya dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Wordwall menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, roda acak, pencocokan kata, dan sebagainya, yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman materi. Dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Interaktivitas ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, terutama pada siswa sekolah dasar dan menengah. Selain itu, Wordwall juga mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga cocok digunakan dalam kelas yang heterogen.

Kelebihan lainnya dari Wordwall adalah fleksibilitas dan kemudahan aksesnya. Guru dapat membuat media pembelajaran dalam waktu singkat tanpa perlu kemampuan teknis yang tinggi. Wordwall juga bisa digunakan baik secara daring (online) maupun luring (offline), serta kompatibel dengan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, dan ponsel. Fitur ini sangat membantu dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Selain itu, Wordwall memungkinkan guru untuk memantau hasil aktivitas siswa secara langsung, sehingga proses evaluasi menjadi lebih cepat dan efisien. Dengan fitur yang lengkap dan user-friendly, Wordwall menjadi salah satu media digital yang sangat mendukung proses pembelajaran modern dan berbasis teknologi.

- 1) Menyajikan fitur menarik
- 2) Bersifat kreatif dan mudah di gunakan
- 3) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- 4) Mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar
- 5) Menyediakan banyak template pembelajaran yang dapat digunakan
- 6) Tidak perlu mendownload aplikasi

Kekurangan dari media wordwall yaitu :

Meskipun Wordwall memiliki banyak kelebihan, media ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangannya adalah ketergantungan terhadap koneksi internet, terutama saat menggunakan versi daring. Di wilayah yang memiliki jaringan internet tidak stabil atau terbatas, penggunaan Wordwall menjadi kurang optimal dan dapat mengganggu jalannya pembelajaran. Selain itu, sebagian besar fitur menarik di Wordwall hanya tersedia dalam versi berbayar, sehingga guru dengan akun gratis tidak dapat mengakses semua template atau menyimpan banyak aktivitas. Hal ini bisa menjadi kendala bagi guru atau sekolah yang memiliki keterbatasan anggaran dalam menggunakan platform digital berbayar secara rutin.

Kekurangan lainnya terletak pada keterbatasan dalam menyajikan materi yang bersifat kompleks atau membutuhkan penjelasan mendalam. Wordwall lebih cocok digunakan untuk latihan soal, pengulangan materi, atau permainan edukatif, bukan sebagai media utama dalam penyampaian materi baru. Selain itu, terlalu sering menggunakan Wordwall juga dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa jika variasi aktivitas tidak diperbarui secara kreatif. Beberapa siswa mungkin hanya fokus pada permainan, bukan pada isi materi yang ingin dicapai. Oleh karena itu, guru tetap perlu menyeimbangkan penggunaan Wordwall dengan metode dan media pembelajaran lainnya agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih dalam membuatnya
- 2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual
- 3) Apabila tidak memiliki akses internet maka tidak dapat membuka aplikasi web worldwall tersebut²³

B. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Menurut Budimansyah keaktifan belajar merupakan proses pembelajaran di mana guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa dapat

²³ Ibid, hal. 40-42

aktif mengajukan pertanyaan, dapat mengemukakan gagasan, dan mencari data atau informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.²⁴

Keaktifan belajar dalam proses belajar mengajar adalah berfungsinya semua alat yang ada pada diri siswa dalam proses pembelajaran. Terutama pikiran, pandangan, penglihatan, tangan dan lain-lain yang digunakan dalam proses pembelajaran.²⁵

Dari defenisi di atas dapat di simpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu kondisi dalam proses pembelajaran di mana siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental. Guru dituntut menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, serta mencari informasi sendiri guna menyelesaikan masalah. Keaktifan ini mencakup penggunaan seluruh potensi yang dimiliki siswa, seperti pikiran, penglihatan, pendengaran, dan anggota tubuh lainnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan efektif.

Keaktifan belajar merupakan suatu kondisi di mana peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini mencakup berbagai bentuk keterlibatan siswa, seperti mendengarkan, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mencatat, hingga mempraktikkan materi yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran modern, keaktifan belajar menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan pendidikan karena menunjukkan adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Dengan aktif belajar, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan keterlibatan personal. Keaktifan ini juga mencerminkan sikap tanggung jawab terhadap proses belajar yang sedang dijalani. Semakin aktif siswa dalam belajar, semakin besar peluangnya untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Secara psikologis, keaktifan belajar berkaitan erat dengan motivasi internal dan eksternal siswa. Ketika siswa memiliki motivasi tinggi, mereka akan cenderung aktif dalam mencari informasi, mengeksplorasi materi, dan

²⁴ Iin Puji Rahayu, „Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik,“*Joernal of Education Reserch*, Vol.3, No. 3, 2019, hal. 195

²⁵Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 86

menyelesaikan tugas. Keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh minat terhadap pelajaran, rasa ingin tahu, serta persepsi terhadap pentingnya suatu materi dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan relevan agar keaktifan siswa dapat tumbuh dengan alami. Pembelajaran yang mendorong rasa percaya diri, kemandirian, dan penghargaan terhadap pendapat siswa akan membentuk pola keaktifan yang positif. Dalam kondisi seperti itu, siswa tidak hanya aktif dalam kegiatan kelas, tetapi juga dalam belajar secara mandiri di luar kelas.

Keaktifan belajar dapat terlihat melalui berbagai bentuk aktivitas, baik secara individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran individu, keaktifan dapat terlihat dari bagaimana siswa membaca, mengerjakan tugas, membuat catatan, dan merangkum materi. Sementara dalam pembelajaran kelompok, keaktifan tampak saat siswa berdiskusi, bekerja sama menyelesaikan proyek, atau saling memberikan umpan balik. Aktivitas-aktivitas ini mencerminkan bahwa siswa sedang membangun pemahaman dan keterampilan melalui interaksi sosial dan eksplorasi aktif. Oleh karena itu, metode pembelajaran seperti diskusi, problem based learning, dan project based learning sangat cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar. Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama mendorong mereka untuk lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Keaktifan belajar juga berkaitan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Siswa yang aktif tidak hanya menerima dan mengingat informasi, tetapi juga mampu mengolah dan mengembangkan informasi tersebut menjadi pengetahuan baru. Dalam hal ini, guru perlu memberikan tantangan intelektual yang memancing siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Tugas yang menuntut pemecahan masalah, studi kasus, atau eksperimen akan melatih siswa untuk terlibat secara mendalam dalam materi pembelajaran. Keaktifan semacam ini penting dalam membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*), yang tidak hanya belajar karena tugas, tetapi karena kebutuhan dan kesadaran pribadi.

Dengan demikian, keaktifan belajar bukan hanya soal kehadiran fisik siswa di kelas, tetapi lebih pada keterlibatan penuh dalam proses berpikir dan berperilaku yang mendukung pembelajaran. Keaktifan ini harus ditumbuhkan secara berkelanjutan melalui pendekatan yang humanis, partisipatif, dan kontekstual. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendorong partisipasi, dan memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi. Lingkungan belajar yang interaktif, suportif, dan adaptif sangat menentukan keberhasilan upaya menumbuhkan keaktifan belajar. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran bukan semata ditentukan oleh seberapa banyak materi yang diajarkan, tetapi sejauh mana siswa terlibat aktif dalam mengalaminya.

Menurut Sardiman Keaktifan belajar kegiatan yang bersifat fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Kegiatan fisik seperti membaca, mendengar, menulis, dan berlatih keterampilan. Sedangkan kegiatan bersifat mental yaitu dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan beberapa konsep menyimpulkan hasil percobaan dan sebagainya.²⁶

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan aktif siswa, baik fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran melalui bertanya, berdiskusi, mencari informasi, dan memecahkan masalah, yang didukung oleh suasana belajar yang kondusif dari guru. Keaktifan dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka pada saat mengikuti proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Keaktifan Belajar

Salah satu ciri utama keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang aktif akan menunjukkan perilaku seperti memperhatikan penjelasan guru dengan saksama, mencatat informasi penting, mengerjakan tugas tepat waktu, serta menunjukkan gestur atau ekspresi yang menunjukkan minat terhadap materi pelajaran. Selain itu, keaktifan secara mental ditunjukkan melalui kemampuan berpikir kritis,

²⁶Yessy Novita Sari, „Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means ends Analysis Menggunakan Media Video terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pagaram,“” Jurnal Profit, Vol. 5, No. 1, Mei 2018, hal. 95

mengajukan pertanyaan yang mendalam, dan berani mengemukakan pendapat. Siswa juga tampak berusaha mencari informasi tambahan di luar materi yang diberikan, baik melalui buku, internet, maupun sumber lainnya. Keterlibatan ini menunjukkan adanya kemauan untuk memahami materi secara menyeluruh. Dengan demikian, keaktifan bukan hanya dinilai dari tindakan yang tampak, tetapi juga dari proses berpikir dan keinginan belajar siswa itu sendiri.

Ciri lainnya dari keaktifan belajar adalah adanya partisipasi aktif dalam diskusi, kerja kelompok, maupun kegiatan praktik di kelas. Siswa yang aktif biasanya tidak ragu untuk berkolaborasi, bertanya, memberikan ide, atau membantu teman dalam memahami pelajaran. Mereka juga bersedia menerima dan memberikan umpan balik dalam proses belajar. Dalam kerja kelompok, siswa yang aktif biasanya mampu mengambil inisiatif, berperan dalam memecahkan masalah, dan membagi tugas secara adil. Selain itu, siswa juga menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan proyek atau tugas pembelajaran yang menantang. Ciri ini menunjukkan bahwa siswa bukan hanya menjadi penerima pengetahuan, tetapi juga menjadi pelaku yang mengonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dan pengalaman belajar.

Ciri terakhir dari keaktifan belajar adalah adanya rasa tanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar. Siswa aktif akan berusaha mengelola waktu dengan baik, mengatur strategi belajar, dan berusaha memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran sebelumnya. Mereka juga memiliki tujuan belajar yang jelas dan berusaha mencapainya secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Selain itu, siswa yang aktif menunjukkan sikap reflektif, yaitu mampu menilai dan mengevaluasi kemajuan belajarnya sendiri. Keaktifan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya belajar karena kewajiban, tetapi juga karena kesadaran dan kebutuhan pribadi untuk berkembang. Oleh karena itu, ciri keaktifan belajar juga mencerminkan kematangan sikap dan kedewasaan dalam bertanggung jawab terhadap pendidikan diri.

Menurut Nana Sudjana keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut:

- Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.

- Terlibat dalam pemecahan masalah atau ikut serta mengemukakan pendapat.
- Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila kurang memahami persoalan yang dihadapinya.
- Bersusaha mempelajari materi pelajaran, mencari dan mencatat, berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- Menilai kemampuan siswa itu sendiri dengan hasil-hasil yang diperoleh olehnya.
- Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
- Menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas hal ini dapat dilihat dari kemauan, semangat, dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.²⁷

c. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Faktor internal merupakan salah satu penentu utama dalam keaktifan belajar siswa. Faktor ini mencakup kondisi fisik, kesehatan, minat, motivasi, kecerdasan, dan gaya belajar individu. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dan minat besar terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, kondisi psikologis seperti rasa percaya diri, rasa ingin tahu, serta kesiapan mental juga sangat mempengaruhi partisipasi siswa di kelas. Ketika siswa merasa aman dan dihargai, mereka akan lebih berani untuk bertanya, berdiskusi, atau mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, guru perlu mengenali karakteristik siswa agar dapat memfasilitasi kebutuhan belajar mereka dengan lebih tepat.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki peran penting dalam menentukan tingkat keaktifan belajar siswa. Lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar sangat mempengaruhi bagaimana siswa belajar. Dukungan orang tua, suasana belajar di rumah, dan pola asuh yang positif dapat membentuk sikap aktif dan disiplin belajar. Di sekolah, peran guru, metode pembelajaran, sarana dan prasarana, serta iklim kelas yang kondusif sangat menentukan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan metode interaktif seperti diskusi kelompok atau eksperimen akan mendorong siswa untuk lebih aktif. Lingkungan belajar yang

²⁷Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 61

menyenangkan dan terbuka akan menumbuhkan rasa nyaman, yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Selain faktor internal dan eksternal, faktor situasional juga turut mempengaruhi keaktifan belajar. Faktor ini mencakup kondisi saat pembelajaran berlangsung, seperti waktu pelajaran, tingkat kesulitan materi, serta kebaruan aktivitas belajar yang diberikan. Misalnya, pelajaran yang disampaikan di jam terakhir atau saat siswa lelah cenderung menurunkan keaktifan mereka. Begitu pula, materi yang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat membuat siswa kehilangan minat untuk terlibat. Guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan dan variasi kegiatan pembelajaran agar siswa tetap tertantang dan termotivasi. Oleh karena itu, pemahaman terhadap situasi belajar yang dinamis sangat penting agar strategi pembelajaran yang diterapkan benar-benar dapat mendorong keaktifan belajar secara maksimal.

Keaktifan belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dari internal adalah karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengelola bahan belajar, menggali keaktifan belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar. Adapun faktor eksternal yaitu berasal dari luar diri siswa, faktor ini meliputi:

Faktor guru dalam ruang lingkupnya dituntut untuk memiliki sejumlah keterampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya. Adapun keterampilan yang dimaksud adalah memahami siswa, merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, melaksanakan evaluasi pembelajaran, mengembangkan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Faktor lingkungan sosial (termasuk teman sebaya) lingkungan sekolah dapat memberikan pengaruh positif dan pengaruh negatif terhadap keaktifan belajar siswa. Kurikulum sekolah dalam rangkaian proses pembelajaran disekolah. Kurikulum merupakan panduan yang dijadikan sebagai kerangka untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan

keaktifan belajar siswa. Sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa²⁸

C. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas adalah dengan menggunakan media interaktif dalam kegiatan belajar. Hal ini, karena media interaktif mencakup berbagai teknologi dan alat yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dengan guru dan materi pelajaran. Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, kuis interaktif, serta game edukatif. Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.²⁹ Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif atau kuis interaktif adalah Wordwall.

Wordwall adalah sebuah Platform berbentuk website yang disajikan dalam bentuk game edukatif bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Menurut Chintya Adi Kusumah dkk, Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.³⁰ Sejalan dengan pendapat Arifannisa bahwa Game edukasi adalah media pembelajaran yang dipercaya bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga anak menjadi aktif

²⁸ Ainurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 177-196

²⁹ Rizal Faturrokhman, „Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan,““ Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP), Vol. 2, No. 4, 2024, hal. 713-721

³⁰ Chintya Adi Kusumah, dkk., „Penggunaan Media Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Keanekaragaman Hayati,““ Jurnal Pendidikan, Vol. 2, No. 5. 2023. hal. 367

untuk belajar menggunakan game edukatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif atau kuis interaktif yaitu Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

D. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Tiara pada tahun 2023, skripsi dengan judul: „Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VII di MTsN 6 Kota Padang.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan software SPSS 26 atau hasil analisis diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar = 0,009 maka dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,009 < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan T hitung $>$ T tabel yaitu $2,770 > 1,675$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VII di MTsN 6 Kota Padang. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel X sama-sama meneliti penggunaan media pembelajaran Wordwall. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y, yaitu penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Selvina Rostika Rani pada tahun 2023, skripsi dengan judul : “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMAN 1 Banjar Margi Tulang Bawang.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran berbasis website Wordwall berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Banjar Margo. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data melalui uji t hipotesis melalui aplikasi SPSS 26 pada tabel 4.16, sig. (2-tailed) diperoleh 0,00 (sig $<$ 0,05) dengan taraf kepercayaan 95% (5%) data signifikan. Maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima atau terbukti kebenarannya, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh atau kontribusi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel X sama-sama meneliti penggunaan media pembelajaran Wordwall. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y, yaitu penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Auliya Rizqy Akbar pada tahun 2023, skripsi dengan judul "Pengaruh Media Wordwall terhadap Peningkatan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo." Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran Wordwall terhadap peningkatan pemahaman siswa. Adapaun persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel X (media pembelajaran Wordwall), Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y, yaitu penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

E. KERANGKA BERPIKIR

Media pembelajaran yang interaktif berperan besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Wordwall sebagai media digital memungkinkan terjadinya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar karena siswa terlibat secara langsung dan merespons stimulus berupa soal dalam bentuk permainan. Penggunaan Wordwall memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa berinteraksi secara aktif baik dengan guru maupun teman sebaya. Maka, dapat diasumsikan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

F. KONSEP OPERASIONAL

Yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu media pembelajaran Wordwall sebagai variabel bebas (X) dan keaktifan siswa sebagai variabel terikat (Y).

a. Indikator Variabel (X) Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall

Pelaksanaan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan belajarnya. Karena model pembelajaran ini akan membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan agar siswa tidak merasa jenuh. Untuk mencapai tujuan tersebut, adapun indikator pelaksanaan media pembelajaran Wordwall dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media Wordwall.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan mengabsen kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman awal siswa.
- Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang diajarkan.
- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
- Guru membagi siswa menjadi 2 - 4 kelompok secara heterogen.
- Siswa diberikan waktu mengulang materi untuk persiapan sebelum game dimulai.
- Guru menampilkan game pembelajaran Wordwall dengan bantuan infokus.
- Siswa secara bergiliran dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dari game Wordwall melalui laptop yang terhubung ke infokus.
- Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang muncul ditampilan Wordwall.

- Guru mendampingi siswa selama proses permainan dengan memberikan arahan dan membahas jawaban yang muncul di Wordwall.
- Guru menghitung hasil skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.
- Guru bersama siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari dan memberikan refleksi sebelum menutup pembelajaran.

b. Indikator Variabel (Y) Keaktifan belajar

Adapun indikator dari keaktifan belajar di antaranya:

- Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- Siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran.
- Terlibat dalam pemecahan masalah atau ikut serta mengemukakan pendapat.
- Siswa aktif berusaha menjawab pertanyaan dalam pemecahan masalah yang diberikan guru.
- Siswa tertarik untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
- Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila kurang memahami persoalan yang dihadapinya.
- Siswa bertanya kepada guru ketika ada materi pelajaran yang belum dipahami.
- Siswa bertanya kepada teman yang lebih paham jika ada materi pelajaran kurang dipahami.
- Bersusaha mempelajari materi pelajaran, mencari dan mencatat, berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- Siswa berusaha memanfaatkan buku pelajaran untuk mencari jawaban untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.
- Siswa membaca materi pelajaran terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai.
- Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

- Siswa berdiskusi dengan temannya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.
- Siswa mengikuti arahan yang diberikan guru ketika diskusi dalam kelompok.
- Menilai kemampuan siswa itu sendiri dengan hasil-hasil yang diperoleh olehnya.
- Siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik.
- Siswa mampu memperbaiki hasil pekerjaan yang diperoleh.
- Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
- Siswa melatih kemampuan dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku pelajaran PAI untuk dikerjakan.
- Siswa berani menyampaikan pendapat dalam pemecahan masalah.
- Menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas.
- Siswa menggunakan pemahaman diperolehnya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.
- Siswa selalu semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

F. Hipotesis

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa pada penggunaan media pembelajaran Wordwall dengan penggunaan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah SMA SWASTA BANDUNG.

H0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa pada penggunaan media pembelajaran Wordwall dengan penggunaan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah SMA SWASTA BANDUNG.