

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan sangat pesat di berbagai aspek, termasuk di dalam dunia pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi, pembelajaran tradisional tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan dari peserta didik sehingga guru perlu menggabungkan teknologi di dalam proses pembelajaran, diantaranya dengan penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif. Dengan adanya penggabungan tersebut diharapkan peserta didik mampu mendapatkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Dalam hal ini, guru dituntut kreatif dalam merancang pembelajaran di kelas dengan menyiapkan strategi, model, metode, dan media atau sumber belajar yang sesuai dengan tema materi yang akan diajarkan.

Dalam pandangan Islam, pendidikan memiliki peranan yang cukup penting sebagaimana yang diterangkan di dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 berikut ini:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

﴿المجادلة/58:11﴾¹

¹ Al-Qur'an Kemenag Microsoft Word.

Artinya:

“..... Niscaya Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Ayat tersebut menjelaskan tentang pentingnya pendidikan dilakukan oleh setiap manusia. Setiap manusia diwajibkan menuntut ilmu baik untuk kepentingan di dunia maupun di akhirat. Allah memberikan keutamaan kepada orang-orang yang menuntut ilmu diantaranya yaitu Allah akan mengangkat orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan dengan beberapa tingkatan dan Allah juga akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman.

Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dalam pembangunan bangsa. Dengan adanya pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu berperan aktif dalam

² Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (UU/2003/20) tentang Sistem Pendidikan Nasional.

menghadapi tantangan global. Seiring dengan perkembangan zaman, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, terutama terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah adanya minat belajar yang tinggi dari peserta didik.

Tujuan pendidikan di Indonesia adalah membentuk manusia seutuhnya, yang berarti mengembangkan potensi setiap orang secara proporsional, optimal, dan terintegrasi.³ Mengajar adalah proses yang terdiri dari tiga komponen: tujuan pengajaran instruksional, pengalaman (proses) belajar, dan hasil belajar. Tujuan pengajaran sebenarnya adalah untuk mengubah tingkah laku siswa.⁴ Belajar bisa dikatakan berhasil ketika seseorang mengalami perubahan yang positif. Jadi jika proses belajar ditarik menjadi garis lurus maka bisa disimpulkan bahwa proses belajar yang baik dan menyenangkan akan bisa menghasilkan hasil yang baik pula.

Dalam pandangan Islam, pentingnya pendidikan diibaratkan sama dengan pentingnya berangkat ke medan perang, sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Taubah/9: Ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا ظَفَرٌ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا
فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

⁵ (التوبة/9:122)

³ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 19.

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Cet. 5*, (Jakarta: Bina Aksara, 2010), hal. 1.

⁵ Al-Qur'an Kemenag Microsoft Word.

Terjemahannya:

“Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.”

Pelaksanaan pendidikan diharapkan mampu memberikan hasil yang lebih baik dari yang sebelumnya. Dalam mencapai hasil yang maksimal pasti juga sangat bergantung dari kualitas pemeran utamanya yaitu guru atau pendidik. Profesionalisme guru sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, yang terpenting tidak hanya membangun sarana dan prasarana saja, akan tetapi yang lebih utama yaitu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.⁶

Guru diharapkan mampu melaksanakan proses pendidikan dengan baik agar dapat mencapai hasil yang diharapkan. Setiap guru disyaratkan memiliki sejumlah kompetensi agar dapat melaksanakan tugasnya secara optimal, diantaranya yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi professional, kompetensi pedagogik, dan kompetensi sosial.⁷ Dari kompetensi-kompetensi tersebut diharapkan guru bisa melaksanakan tugas utamanya yaitu mendidik, mengajar, membimbing, melatih, mengarahkan,

⁶ Daryanto dan Tasrial, *Pengembangan Karir Profesi Guru*, (Gava Media: Yogyakarta, 2015), hal. 74.

⁷ Kunandar, *Guru Professional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 75-77.

menilai, dan mengevaluasi peserta didik.⁸ Ketika beberapa kompetensi sudah benar-benar dikuasai oleh guru dengan baik, maka bisa menjadi langkah awal untuk mencapai hasil yang diinginkan meskipun selain kompetensi guru pastilah ada faktor-faktor lain yang juga sangat mempengaruhi.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran tersusun dari beberapa unsur yang saling berhubungan diantaranya unsur manusiawi (guru dan peserta didik), material (materi, buku, media pembelajaran), fasilitas (kelas, papan tulis, meja, kursi, LCD proyektor), dan rencana pembelajaran (RPP). Pembelajaran yang baik sangat bergantung pada kreativitas guru dan motivasi peserta didik. Kreativitas guru dan motivasi belajar peserta didik yang tinggi dalam pembelajaran merupakan gerbang awal untuk bisa mencapai target belajar. Keberhasilan target belajar dibuktikan dengan hasil prestasi belajar yang meningkat.⁹

Belajar seharusnya menjadi hal yang seru dan menyenangkan bagi peserta didik, bukan sebagai hal yang menakutkan karena dengan belajar pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman peserta didik bisa bertambah. Belajar tidak hanya ketika peserta didik melakukan aktivitas membaca buku saja, akan tetapi belajar juga memahami maknanya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga nantinya terjadi perubahan baik dari

⁸ Anita E. Woolfolk, *Mendidik Anak-Anak Bermasalah Psikologi Pembelajaran II*, (Jakarta: Insani Press, 2004), hal. 54.

⁹ Fermina Angela Nai, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 70-71.

pengetahuan, pemahaman, dan tingkah laku atau sering dikatakan sebagai perkembangan dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pendidikan yang efektif sangat membutuhkan peran seorang guru dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan peserta didik mudah menerima materi dan mampu memahami materi tersebut dengan baik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau yang biasa disingkat dengan PAI merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang diwajibkan dan paling penting dalam sistem pendidikan. Setiap jenjang pendidikan pasti terdapat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang harus ditempuh oleh masing-masing peserta didik. Namun, menurut beberapa peserta didik di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek, pelajaran PAI masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya guru yang mengajar sudah lanjut usia, metode pembelajaran yang monoton hanya ceramah saja, media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Dari sini bisa sedikit disimpulkan bahwa para guru juga perlu melakukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di kelas baik dari metode, media, dan lain-lain.

Selama ini, kegiatan pembelajaran yang ada di kelas hanya menuntut peserta didik untuk mengingat dan menghafal materi pembelajaran tanpa

adanya pemahaman materi yang mendalam dengan cara mengaitkan dengan aktivitas sehari-hari sehingga peserta didik bisa berpikir kritis.¹⁰ Beberapa materi Pendidikan Agama Islam seperti ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis memang membutuhkan hafalan, akan tetapi guru juga perlu mengidentifikasi lagi para peserta didiknya karena pastilah mereka memiliki tipe belajar yang berbeda-beda. Disini inovasi dan strategi guru diperlukan agar tercapai pembelajaran yang efektif.

Tugas guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tergolong cukup menantang. Kemampuan guru dalam mengajar memiliki pengaruh besar terhadap terciptanya hasil belajar yang optimal. Guru yang terampil tidak hanya mampu menyampaikan pengetahuan dengan baik, tetapi juga dapat mengatasi kebosanan siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.¹¹

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih cenderung berfokus pada aspek kognitif semata, dengan pendekatan yang lebih terpusat pada guru daripada peserta didik. Dalam prosesnya, guru lebih banyak memberikan penjelasan, sementara peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi tanpa mendalami pemahaman yang mendalam.¹² Berdasarkan hasil pengamatan di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek, mayoritas guru juga hanya menerapkan penerapan *teacher*

¹⁰ Tatang Hidayat dan Aceng Kosasih, "Analisis Peraturan Kemdikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah serta Implikasinya dalam Pembelajaran PAI di Sekolah", *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 3 No 1, 2019, hal. 47.

¹¹ Said Alwi, "Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran", *Jurnal Itqan*, Vol 8 No 2, 2017, hal. 147.

¹² *Ibid*, hal. 148.

centered. Ada beberapa yang sudah menerapkan pendekatan *student centered* akan tetapi belum optimal sehingga peserta didik masih cenderung pasif.

Dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut guru bisa melakukan beberapa inovasi diantaranya pada strategi, metode, media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak peran. Setidaknya dalam proses pembelajaran, ada 3 peran media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan antusias peserta didik terhadap pembelajaran, membantu mempermudah memahami materi, dan membantu mengingat materi pembelajaran. Dengan hadirnya media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah menyerap dan memahami konsep-konsep belajar. Mereka pun dapat menjelajahi setiap aspek keingintahuan mereka tentang hal-hal baru karena media tersebut ditawarkan dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya media belajar yang menyenangkan tersebut diharapkan peserta didik mampu tertarik dan lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini diangkat dari beberapa fenomena yang peneliti temukan ditempat penelitian. SMK Islam Durenan adalah sekolah swasta yang memulai kegiatan belajar mengajar pada pukul 13.00 WIB. Banyak yang beranggapan bahwa pada jam tersebut merupakan jam-jam rawan mengantuk, maka sering dijadikan orang-orang sebagai jam istirahat tidur siang. Akan tetapi di sekolah tersebut digunakan untuk memulai pembelajaran. Pada jam-jam tersebut guru sangat diharapkan mampu

mengubah suasana agar lebih menyenangkan, mulai dari menggunakan metode yang bervariasi, menerapkan media pembelajaran yang interaktif, memberikan *ice breaking*, dll. Dengan begitu peserta didik diharapkan tetap bisa aktif, dan antusias di kelas walaupun memulai pembelajaran di jam tidur siang.

Ada banyak teknologi baru yang bisa dipakai untuk media pembelajaran, salah satunya yaitu *wordwall*. Menurut Sari dan Yarza, *wordwall* merupakan salah satu bentuk aplikasi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran, sumber dalam pembelajaran bahkan sebagai alat untuk penilaian yang berbasis daring dan menarik untuk peserta didik.¹³ Menurut Khairunnisa, *wordwall* adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi.¹⁴ Menurut Lestari, *wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau *smartphone*.¹⁵ Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik sehingga mereka memiliki motivasi dan minat untuk mengikuti pembelajaran.

¹³ Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi." SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Vol. 4, No. 2. (2021), hal. 195

¹⁴ Khairunisa, "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas", Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi, Vol. 2, No. 1 (2021), hal. 43-44.

¹⁵ Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021.", Jurnal Ilmiah Profesi Guru, Vol. 2, No. 2 (2021), hal. 1-6.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizki Dwi Lestari menyatakan bahwa media game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 72% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II.¹⁶ Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Penelitian Susilawati, dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 50,20% pada siklus I menjadi 71,87% pada siklus II.¹⁷ Penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Adilah Fahriya memberikan kesimpulan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas control memberikan perbedaan nilai *posttest* yang cukup signifikan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran *wordwall* terhadap tingkat pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada materi hak dan kewajiban. Selanjutnya penelitian kuantitatif mengenai pengaruh aplikasi *wordwall* yang dilakukan oleh Aldika Rohmatunnisa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif setelah

¹⁶ Rizki Dwi Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021", Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG) Vol. 2, No. 2, Agustus 2021, pp. 114, Available online: <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/jipg/index>

¹⁷ Susilawati, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Kelas III SD Negeri 111/I Muara Bulian", (Jambi: Universitas Jambi), Tersedia: <https://repository.unja.ac.id/2224/1/ARTIKEL%20ILMIAH.pdf>

menggunakan media pembelajaran aplikasi *wordwall* dalam materi teks biografi di kelas X IPS 2 SMAS Triguna Utama.¹⁸

Pada penelitian ini, motivasi belajar berperan sebagai variabel dependen (variabel yang dipengaruhi atau bergantung pada variabel lain). Achmad Badarrudin mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan psikologis atau dorongan energi peserta didik pada peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar guna memahami materi pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹⁹ Motivasi adalah aktivitas atau upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan motivasi belajar yang tinggi maka peserta didik akan merasa senang melakukan aktivitas belajarnya dan bisa puas dengan segala sesuatu yang berhasil dicapai.

Media pembelajaran yang menarik dan motivasi belajar peserta didik yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pada penelitian ini hasil belajar berperan sebagai variabel dependen. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah mereka selesai melakukan kegiatan belajar. Dalam sistem pendidikan nasional, tujuan belajar dirumuskan berdasarkan klasifikasi ranah behasil belajar milik Benjamin Bloom.

¹⁸ Aldika Rohmatunnisa, Skripsi: “Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Siswa Semester Genap Kelas X SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022”, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

¹⁹ Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, (Padang: CV. Abe Kreatifindo, 2015), hal. 18-19.

Nana Sudjana, mengutip pendapat Bloom, menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pencapaian intelektual, ranah afektif mencakup sikap dan perilaku, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan tindakan. Ketiga ranah ini menjadi aspek yang dinilai dalam hasil belajar. Namun, guru cenderung lebih banyak menilai ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.²⁰

Para guru terutama yang sudah lanjut usia hanya menggunakan metode konvensional saja, contohnya guru ceramah di depan kelas dan peserta didik menyimak sehingga peserta didik menjadi pasif. Hal ini lebih dikenal dengan istilah *teacher centered* yaitu pembelajaran hanya fokus pada guru saja, guru aktif menjelaskan namun peserta didik hanya pasif. Saat ini dalam pembelajaran perlu diterapkan istilah *student centered* yaitu guru hanya berfungsi sebagai fasilitator saja sehingga pembelajaran fokus pada peserta didik. Perlu digarisbawahi disini bahwa bukan berarti metode konvensional tidak penting, akan tetapi perlu juga adanya inovasi baik dari segi metode, media, dan strategi pembelajarannya. Metode konvensional seperti ceramah tetap diperlukan karena juga harus ada proses transfer ilmu antara guru dan peserta didik.

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 22-23.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek. Sekolah ini merupakan sekolah swasta terakreditasi A yang terletak di Jl. Raya Kendalrejo No. 28, Dusun Ngrandu, Desa Kendalrejo, Kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur. Lokasi sekolah ini berada di dekat jalan raya sehingga sangat mudah untuk diakses. SMK Islam 2 Durenan memiliki 3 jurusan yaitu TSM (Teknik Sepeda Motor), TKRO (Teknik Kendaraan Ringan Otomotif), dan OTO (Ototronik). Bu Neysa Wardani selaku kepala sekolah SMK Islam 2 Durenan Trenggalek juga menjelaskan bahwa sekolah ini merupakan sekolah otomotif terbesar yang ada di wilayah Kabupaten Trenggalek dan Tulungagung. Sarana dan prasarana yang dimiliki diantaranya 30 ruang kelas, ruang laboratorium kimia, ruang laboratorium komputer, sanitasi guru, perpustakaan, ruang LSP, masjid, bengkel praktek, dan lain sebagainya.

SMK Islam 2 Durenan merupakan sekolah otomotif yang memiliki peralatan teknik terbesar dan terlengkap yang ada di wilayah Kabupaten Trenggalek dan Tulungagung. Sekolah ini memiliki 2 kelas unggulan yaitu *Daihatsu Classes* dan *Honda Classes*. Kedua kelas unggulan tersebut sama-sama telah terakreditasi A. SMK Islam 2 Durenan bekerja sama dengan berbagai macam perusahaan diantaranya PT. KMI Wire and Cable Tbk (KBLI), PT. Advantage SCM (Supply Chain Management), PT. Astra Daihatsu Motor (DAIHATSU), PT. Pamapersada Nusantara (PAMA), PT. Sritex, PT. Chemco Harapan Nusantara, PT. Pulau Sambu (Sambu Group).

SMK Islam 2 Durenan Trenggalek meskipun sekolah swasta namun juga memiliki program-program yang tidak kalah dengan sekolah yang lain. Setiap hari sebelum jam pertama pelajaran dimulai masing-masing kelas dibiasakan untuk membaca Al-Qur'an juz 30 bersama-sama terlebih dahulu kurang lebih selama 1 jam. Selain itu, karena sekolah ini masuk pada pukul 13.00-17.00 WIB, sekolah mengadakan program sholat ashar berjamaah agar peserta didik bisa sholat tepat waktu. SMK Islam 2 Durenan Trenggalek merupakan sekolah kejuruan dengan beberapa program kejuruan. Diantara jurusan-jurusan yang ada, di jurusan TSM (Teknik Sepeda Motor). Di jurusan ini ada yang dinamakan sebagai TEFA (*Teaching Factory*). TEFA adalah bengkel yang ada di SMK Islam 2 Durenan yang dikhususkan untuk service kendaraan ringan seperti sepeda motor yang beroperasi sekitar pukul 07.00 WIB s/d pukul 12.00 WIB. Servicenya bermacam-macam, bisa ganti oli, membersihkan CVR, dan lain-lain. Di dalam TEFA ini ada beberapa peserta didik yang dijadwalkan untuk piket dengan beberapa fasilitas salah satunya bisa makan siang gratis sepuasnya. Program ini juga bisa membantu menambah pengalaman dan keterampilan, serta membantu menghemat pengeluaran dari peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, serta hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan telah dipaparkan di atas, akhirnya peneliti ingin melakukan penelitian kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata**

Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek". Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menurun karena beberapa hal dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang mengalami penurunan akibat beberapa kendala dalam kegiatan pembelajaran yang telah peneliti paparkan di atas.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Peserta didik merasa bosan dan sering mengantuk ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, salah satunya karena sekolah memulai kegiatan belajar mengajar pada jam-jam rawan mengantuk yaitu pukul 13.00 WIB.
2. Peserta didik kurang tertarik pada kegiatan belajar mengajar yang cenderung monoton.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya metode ceramah.
4. Hasil belajar peserta didik masih belum mencapai standar yang diharapkan.
5. Guru hanya fokus pada satu metode pembelajaran tanpa mencoba menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.
6. Pada materi Pendidikan Agama Islam jika tidak dikemas dengan baik dan menarik maka akan kurang diminati oleh peserta didik.

7. Mayoritas guru terutama yang sudah lanjut usia kurang mahir dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis IPTEK.

Media pembelajaran yang efektif sangat berkaitan dalam mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis memberikan batasan penelitiannya hanya pada:

1. Penelitian ini dibatasi pada lingkungan kelas X TSM 1 SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.
2. Penelitian ini hanya membahas media pembelajaran berbasis *wordwall* sebagai variabel bebas. Media pembelajaran lain tidak dibahas atau dibandingkan secara mendalam.
3. Penelitian ini fokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek?

3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.
2. Untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.
3. Untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan dari paparan tujuan penelitian di atas diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat tersendiri baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun kegunaan dari penelitian ini diantaranya kegunaan teoretis dan kegunaan praktis yaitu:

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis penelitian ini memiliki kegunaan yaitu sebagai salah satu keterbukaan pikiran untuk menambah wawasan atau khazanah keilmuan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain daripada itu dengan adanya penelitian ini mampu dijadikan referensi bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat menambah wawasan ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta dapat menjadi pengalaman baru dalam menjawab berbagai permasalahan yang tertuang di dalam penelitian.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah referensi dan inovasi baru bagi lembaga pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana penunjang pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bisa digunakan kepala sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pedagogik guru beserta kualitas pembelajarannya.

c. Bagi Guru

Manfaat praktis penelitian ini bagi guru diantaranya adalah memberikan sarana pengetahuan baru tentang media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai referensi dan juga *role model* atau acuan dalam memperbaiki proses belajar, membuat suasana kelas menjadi interaktif, serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

d. Bagi Peserta Didik

Manfaat praktis bagi peserta didik yaitu diharapkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik, suasana kelas menjadi lebih interaktif, lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan sikap berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi dan tentunya membantu meningkatkan minat belajar.

e. Bagi Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap bisa menjadi sebuah arsip literatur baru khususnya dalam bidang pendidikan menengah di perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperkaya wawasan akan keilmuan baru yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun bagi

orang lain. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lanjutan yang relevan bagi peneliti yang lain.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan yang diterima sementara dan masih perlu diuji dimana hipotesis dalam hal ini perlu dibedakan menjadi hipotesis penelitian dan hipotesis kerja atau statistik. Seorang peneliti membutuhkan hipotesis dengan tujuan untuk mengarahkan rencana dan langkah penelitian yang akan dilakukan.²¹

Dalam sebuah penelitian, ada dua macam hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.
 H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.
2. H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

²¹ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistik 2*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, Cet. VI, 2010), hal. 140.

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

3. H_a: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media ini dapat berupa media cetak, audio, visual, ataupun media digital interaktif.

b. *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif seperti *quiz*, *matching pairs*, *anagram*, dan sejenisnya, yang digunakan sebagai media pembelajaran digital. Dalam penelitian ini, *wordwall* berfungsi

sebagai media pembelajaran interaktif yang digunakan guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang muncul dalam diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan semangat, minat, dan kesungguhan. Motivasi diukur melalui indikator seperti ketekunan, antusiasme, perhatian terhadap pelajaran, dan keinginan untuk meraih hasil belajar yang baik.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini merujuk pada perubahan perilaku atau kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada aspek kognitif. Hasil belajar diukur melalui nilai yang diperoleh peserta didik dalam evaluasi atau tes setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *wordwall*.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan dari penegasan konseptual di atas, maka makna penegasan operasional dari judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 2 Durenan Trenggalek*” adalah dampak atau pengaruh yang timbul dari penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* sebagai

teknik pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk mempermudah proses penelitian, adapun teknik penulisan skripsi ini bersumber dari pedoman penyusunan skripsi milik UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

1. Bagian Awal

Pada bagian awal skripsi memuat sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar diagram, daftar lampiran, daftar isi, dan yang terakhir abstrak.

2. Bagian Inti

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini memuat latar belakang, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pada bab ini merupakan sebuah langkah awal kepenulisan skripsi sekaligus acuan dasar untuk bab selanjutnya yang berisi pengembangan teori.

b. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini memuat kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini memuat rancangan penelitian yang mencakup pendekatan penelitian dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling, dan sampel, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab ini memuat tentang hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, dan pengujian hipotesis.

e. BAB V Pembahasan

Pada bab ini memuat pembahasan mengenai temuan-temuan peneliti yang telah dikemukakan di Bab IV. Adapun pembahasan dari Bab IV ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

f. BAB VI Penutup

Pada bab ini memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian yang telah diuraikan secara lengkap dalam Bab IV beserta tata urutannya yang sesuai dengan Bab IV. Saran dimuat bersumber pada temuan penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini memuat daftar rujukan penelitian, halaman lampiran-lampiran, dan riwayat hidup peneliti.