

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi seseorang, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun moral. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif bagi dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara. Sesuai dengan UU Nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan di Indonesia yang menyebutkan 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.”³

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, pendidikan sangatlah penting bagi setiap individu untuk mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan menjadi kunci utama untuk membuka pintu menuju masa depan yang lebih cerah. Dengan pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter, etika, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dalam pendidikan formal, seorang pendidik harus mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik.

Proses pembelajaran merupakan interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa yang dilakukan baik secara langsung dengan kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media.⁴ Media pembelajaran akan berfungsi untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dibahas. Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran yang

³ “Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” Pub. L. No. 20 (2003).

⁴ Ina Magdalena, Ayu Wahyuni, dan Davina Dewi Hartana, “Pengelolaan Pembelajaran Daring yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi,” *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 2 (2020): 366–77, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

dilaksanakan. Guru bukan hanya dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan mengajar yang sesuai dengan tugas, dan fungsi yang diembannya. Akan tetapi, guru juga harus kreatif untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran sehingga guru dituntut mampu mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Di era revolusi industri 5.0 ini, menuntut segala pekerjaan menggunakan teknologi, sehingga tidak hanya membawa dampak sederhana namun berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan.⁵ Dalam pendidikan, penggunaan media digital diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.⁶ Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih tekun dalam belajar, dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik.

Faktanya, masih banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BD). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Herly Oktaviana di SMPN 20 Kota Bengkulu yang menyatakan bahwa, motivasi belajar siswanya rendah dan hasil ujian akhir semester pada mata pelajaran PAI juga rendah, yakni memiliki rata-rata nilai 66,16 s.d. 70,31.⁷ Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, serta rendahnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Banyak guru yang masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, dan

⁵ Ahmad Pihar, "Modernisasi Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0," Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society 1, no. 1 (2022): 1–12, <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/BCoPJ-LAS>.

⁶ Komang Winata, "Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 13–24, www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik.

⁷ Herly Oktaviana, 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Negeri 20 Kota Bengkulu". Tesis, IAIN Bengkulu.

Maissy Pratiwi, bahwa perangkat pembelajaran yang kurang optimal dan efektif membuat siswa bosan dan malas saat belajar.⁸ Rasa bosan dan malas yang dirasakan siswa terlalu lama diyakini dapat menurunkan motivasinya dan kondisi ini berdampak pada hasil belajarnya.

Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar mengajar yang nyaman, sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran di suatu kelas sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang serius namun tetap menyenangkan. Media pembelajaran digolongkan dalam dua jenis, yaitu yang *pertama*, Media Konvensional merupakan media yang tidak melibatkan perangkat elektronik dan jaringan internet. Misalnya, buku, koran, poster, dll. *Kedua*, Media Elektronik merupakan alat pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik dan memanfaatkan akses internet. Misalnya, *google classroom*, *e-learning*, *game interaktif*, dll.⁹

Dari beberapa jenis dan bentuk media, para pendidik dapat memilih media yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Saat memilih media untuk proses pembelajaran, beberapa faktor harus dipertimbangkan, seperti aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam media tersebut.¹⁰ Penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang potensial adalah *Wordwall*, sebuah *platform* interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui berbagai jenis pertanyaan dan aktivitas.

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran berbasis *game based learning*. Media tersebut termasuk media pembelajaran interaktif dimana siswa berpartisipasi langsung dalam penerapannya. Media ini berbentuk *platform* yang menawarkan berbagai variasi permainan seperti kuis, kartu acak, teka-teki

⁸ Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, dan Maissy Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," Jurnal Online Informatika 2, no. 2 (2018): 121–26, <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>.

⁹ Ina Magdalena, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (Sukabumi: CV Jejak Publisher, 2021), 33.

¹⁰ Luh Sri Damayanti, "Implementasi E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Pendidikan Tinggi Pariwisata di Bali Selama Pandemi Covid-19," *JOURNEY 2*, no. 2 (2020): 63–82.

silang, dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep-konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau benda nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas.

Media *Wordwall* cocok jika diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Karena Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum sekolah menengah atas. Materi tentang cabang-cabang iman yang merupakan bagian dari konsep inti iman sangat penting bagi pembentukan karakter dan keimanan siswa. Namun dalam praktiknya, proses belajar mengajar masih menghadapi beberapa tantangan, seperti rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar kognitif yang tidak optimal. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis permainan ini merupakan upaya mengajarkan materi dengan cara yang menyenangkan dan bertujuan untuk mendorong semangat, kegembiraan, dan keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Firosa Nur Aini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game based learning* berhasil meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian ini terjadi peningkatan minat belajar siswa sebesar 63.2%.¹¹ Kemudian berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Sri Rahayu Lestari, Andi Rahmat Saleh, dan Muchtar menunjukkan jika pemakaian media *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 59,75% dan mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas sebesar 62,57%.¹²

Penelitian ini berlokasi di SMAN 1 Boyolangu. SMAN 1 Boyolangu merupakan salah satu sekolah menengah unggulan di Kabupaten Tulungagung.

¹¹ Firosa Nur 'Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 2 (2018): 249–55.

¹² Rahayu Lestari dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 3 (2023): 399–407.

Peserta didiknya memiliki banyak prestasi, baik di bidang akademik maupun non-akademik. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya medali kejuaraan yang diabadikan di rak dekat resepsionis sekolah. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 1 Boyolangu, ditemukan kenyataan yang berlangsung di lapangan, bahwa pendidik belum semua memanfaatkan teknologi secara efektif selama proses pembelajaran. Hal ini sangat disayangkan mengingat sekolah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang interaktif.

Salah satu penyebab realitas tersebut yakni belum semua pendidik memahami perkembangan teknologi. Media yang digunakan yakni buku paket dan media digital yang digunakan guru masih sebatas PPT, dimana guru akan menampilkan materi dalam bentuk *slide* kemudian menjelaskannya kepada siswa. Metode yang digunakan pendidik dalam mengajar di kelas yakni metode ceramah dan tanya jawab. Melalui penerapan metode ceramah, terdapat sejumlah siswa yang kurang fokus pada penyampaian materi oleh pendidik. Pada saat diskusi dan tanya jawab, tidak semua siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, namun hanya segelintir siswa yang berpartisipasi aktif, sedangkan sebagian lainnya memilih diam.

Dari pengamatan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa, jika pemakaian metode ceramah saja cenderung hanya menjadikan siswa merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, yang mengakibatkan siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, pentingnya penelitian terkait pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* perlu dilakukan melihat realitas yang terjadi di lapangan masih belum banyak penggunaan media interaktif yang bisa menjadikan kelas lebih aktif khususnya di SMAN 1 Boyolangu.

Harapannya, dengan dilaksanakannya pembelajaran berbasis media *Wordwall* dapat tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga pemahaman terhadap materi cabang-cabang iman dapat diterima siswa dengan maksimal. Dari penjabaran permasalahan tersebut menjadi dasar peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran

Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih ada peserta didik yang mengalami penurunan motivasi dan hasil belajar.
2. Masih ada peserta didik yang jenuh dan malas dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Masih ada pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif.
4. Masih ada pendidik yang belum mampu memanfaatkan teknologi dengan baik selama kegiatan belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dapat diperjelas dan dipermudah dengan adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Wordwall*.
2. Pengukuran hasil belajar berdasarkan indikator ranah kognitif.
3. Materi pembelajaran yang dibahas adalah materi cabang-cabang iman.

D. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan batasan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, dapat diketahui bahwa, rumusan masalah yang timbul sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu?
2. Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu?
3. Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* secara bersama-sama terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta

didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.
2. Untuk menganalisis pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.
3. Untuk menganalisis pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* secara bersama-sama terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam tataran praktis dapat digunakan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan Hipotesis Alternatif (H_a) dan Hipotesis Nol (H_0). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_a : Ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.
 H_0 : Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.
2. H_a : Ada pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.

H0 : Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.

3. Ha : Ada pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* secara bersama-sama terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.

H0 : Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* secara bersama-sama terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan keilmuan dan teori tentang penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut mengenai permasalahan yang sama dengan lebih mendalam di kemudian hari.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan ilmiah peneliti tentang media pembelajaran *Wordwall* dan dapat diterapkan dalam praktik jika peneliti menjadi seorang guru di masa yang akan datang.
 - b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, melalui media pembelajaran *Wordwall*.
 - c. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dijadikan bahan evaluasi untuk menerapkan media pembelajaran

Wordwall berdasarkan saran yang telah peneliti kemukakan dalam penelitian ini.

- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pemimpin dan pengelola sekolah dalam rangka memperbaiki kinerja pendidik secara keseluruhan dalam penggunaan media pembelajaran saat mengajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

H. Penegasan Istilah

Tujuan adanya penegasan istilah adalah untuk mempermudah memahami judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Boyolangu” serta mencegah timbulnya kesalahan di dalam memahami judul. Penegasan istilah terdiri dari penegasan secara konseptual dan penegasan secara operasional. Adapun penjelasan penegasan istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau berasal dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk karakter, keyakinan, atau perilaku seseorang.¹³ Pengaruh merupakan sesuatu yang tidak terlihat dan abstrak, namun kehadiran dan kegunaannya dapat dirasakan dalam kehidupan dan aktivitas manusia.

b. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran diartikan sebagai setiap kegiatan, baik prosedur, langkah, metode, maupun teknik yang dipilih agar dapat memberikan kemudahan, fasilitas, dan bantuan lain kepada siswa dalam mencapai tujuan instruksional. Dalam bahasa sederhana, strategi pembelajaran adalah sarana atau alat dan penggabungan berbagai macam tindakan untuk mencapai tujuan belajar.¹⁴

¹³ Pius Abdillah dan Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Arloka, 2001), 256.

¹⁴ Nana Sudjana dan Wari Suwariyah, *Model-Model Mengajar CBSA* (Bandung: Sinar Baru, 1991), 16.

c. Media *Wordwall*

Wordwall adalah *platform online* yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mempermudah peserta didik dalam beraktivitas di dalam kelas.¹⁵ *Wordwall* digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam berbagai kegiatan seperti mencocokkan kata, mengurutkan kata, atau membuat kalimat, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan perubahan tingkah laku pada setiap individu sebagai pendorong perubahan yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya, termasuk kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah soal-soal.¹⁶ Motivasi belajar juga melibatkan dorongan siswa untuk mengubah perilakunya secara internal dan eksternal, serta ada beberapa indikator yang mendukung hal tersebut.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah melakukan proses pembelajaran, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga lebih baik dari sebelumnya.¹⁷ Adapun hasil belajar ranah kognitif adalah hasil belajar yang menitikberatkan pada kemampuan berpikir peserta didik, seperti memahami materi pelajaran, menyelesaikan suatu masalah, dan lain sebagainya.¹⁸

2. Penegasan Operasional

Strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* merupakan metode pengajaran yang menggunakan platform *Wordwall* untuk membuat aktivitas

¹⁵ Sulfi Purnamasari dkk., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 70–77.

¹⁶ Lilita Silpia, *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya* (Palangkaraya: IAIN Palangkaraya, 2019), 44.

¹⁷ Ahmadiyanto, "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2016): 980–93.

¹⁸ Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), 24.

pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan, atau latihan soal yang dapat diakses oleh siswa. Ini mencakup penggunaan berbagai fitur yang ada dalam *Wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Motivasi belajar peserta didik diukur melalui kuesioner yang dirancang untuk menilai tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran. Indikator yang digunakan mencakup minat belajar, keinginan untuk berpartisipasi aktif dalam kelas, dan sikap positif terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Hasil belajar kognitif didefinisikan sebagai pencapaian akademik siswa yang diukur melalui tes tertulis yang mencakup aspek pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran. Hasil belajar ini akan dibandingkan antara kelompok yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall* dan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan fokus kurikulum yang diteliti, di mana materi pelajaran ini akan diajarkan menggunakan strategi pembelajaran berbasis media *Wordwall*. Pada penelitian ini fokus pada materi Cabang-Cabang Iman kelas XI di SMAN 1 Boyolangu.