

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi menandakan bahwa zaman telah mengalami perkembangan yang semakin pesat. Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu munculnya media pembelajaran yang inovatif dalam dunia pendidikan (Asmara et al., 2023). Media pembelajaran muncul dengan berbagai jenis tidak hanya sekedar buku. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang membuat guru memiliki banyak pilihan dalam menggunakan media untuk proses pembelajaran (Mukhlisah, 2019) . Media pembelajaran telah berkembang menjadi berbagai bentuk yang lebih menarik yang bisa memperkaya proses belajar mengajar seperti video, animasi, simulasi, dan game edukasi. Media pembelajaran ini dibuat untuk membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Media pembelajaran yang inovatif mendorong siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Shelemo, 2023). Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif karena mereka tidak hanya dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran tetapi juga menjadi penerima pasif informasi. Sehingga menuntut guru untuk tidak hanya sekedar menyampaikan materi, namun juga berperan sebagai fasilitator yang mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Sumakul et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di MTS Negeri 6 Sragen pada saat melakukan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) memperoleh hasil bahwa fasilitas sekolah seperti media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Faktanya masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang variatif. Di MTS Negeri 6 Sragen, guru menggunakan fasilitas sekolah yang ada seperti papan tulis dan LCD Proyektor. Guru hanya memanfaatkan LCD Proyektor digunakan untuk media presentasi dan pemutaran video pembelajaran. Potensi pemanfaatan teknologi di MTS Negeri 6 Sragen masih sangat besar.

Guru di MTS Negeri 6 Sragen seharusnya lebih efektif lagi dalam memanfaatkan fasilitas sekolah yaitu LCD Proyektor. Guru bisa menggunakannya untuk media pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif. Guru bisa memilih media pembelajaran yang inovatif agar materi bisa lebih mudah diterima oleh siswa karena Allah SWT sudah berfirman :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk” (Q.S. An-Nahl ayat 125)

Surah An-Nahl ayat 125 adalah landasan filosofis yang kuat bagi seorang guru untuk menerapkan pendekatan pedagogis yang adaptif dan efektif. Penggunaan media inovatif adalah wujud konkret dari penerapan "hikmah" (kebijaksanaan dalam memilih metode yang tepat), "mau'izhah

hasanah" (menjadikan pelajaran menarik dan mudah diterima), dan bahkan "*mujadalah billati hiya ahsan*" (memfasilitasi diskusi dan pemahaman mendalam). Oleh karena itu, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dan relevan. Ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan memahami materi.

Guru dapat menggunakan web-web pendidikan gratis di internet, *wordwall* adalah salah satunya. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan media yang berbentuk *Platform* yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya kuis, kartu acak, *crossword*, dan lainnya (Sari et al., 2024). *Wordwall* merupakan aplikasi yang bertujuan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid (Wafiqni & Putri, 2021). Dengan memanfaatkan *wordwall*, guru bisa membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Beberapa alasan, media pembelajaran berbasis *wordwall* harus digunakan dalam proses pembelajaran.. Pertama, bisa meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa tertarik dengan visualisasi yang menarik, dan juga terdapat elemen gamifikasi seperti fitur skor, peringkat yang memotivasi siswa untuk terus belajar dan mencapai tujuan. Kedua, aplikasi *wordwall* ini bisa digunakan di semua mata pelajaran, tinggal menyesuaikan dengan materi mana yang cocok dengan beragam jenis aktivitas yang tersedia. Ketiga, mudah diakses dimana saja dan kapanpun. *Wordwall* bisa diakses melalui perangkat, baik handphone, komputer, laptop atau tablet.

Media pembelajaran yang tidak inovatif dan menarik, membuat siswa menjadi cepat bosan dan malas (Artika, et.al. 2024) . Rasa bosan dan malas yang dirasakan siswa akan membuat siswa tidak memiliki rasa semangat dalam mengikuti pembelajaran (Hasanah et al., 2024). Kondisi ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa, siswa yang bosan dan malas akan kehilangan motivasi dalam belajar. Apabila siswa kehilangan motivasi belajar, maka siswa tidak akan memiliki inisiatif untuk belajar dan bisa mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa (Safira et al., 2021). Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak kehilangan motivasi belajar dan siswa bisa memenuhi target prestasi belajarnya.

Mata pelajaran akidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran di pendidikan agama islam. Mata Pelajaran akidah akhlak ini memuat hubungan dengan Allah SWT dan hubungan dengan manusia (Oktaviani & Aprison, 2022). Jadi materi ini tidak hanya mengenai teori saja, tapi juga pengaplikasiannya di kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran akidah akhlak adalah mencakup tiga ranah yaitu aspek afektif, kognitif dan psikomotorik (Ambarsari & Darmiyati, 2022). Sehingga seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan yang sesuai dengan materi akidah akhlak (Utami et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis akan mengambil judul penelitian mengenai “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2024/2025”.

Diharapkan dengan digunakan media ini, siswa mampu untuk menguasai materi dengan lebih mudah sehingga bisa berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif.
2. Siswa lebih cepat bosan dan malas dalam melakukan kegiatan pembelajaran
3. Siswa tidak memiliki inisiatif untuk belajar, karena tidak memiliki motivasi untuk belajar

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan dengan membahas tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas VII MTS Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTS Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Seberapa tinggi hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTS Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Seberapa berpengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTS Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil *pre-test* sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTS Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil *post-test* setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa dalam

mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTS Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2024/2025.

3. Untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII MTS Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah mencakup manfaat teoritis dan praktis. Secara rinci, manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi akidah akhlak serta menambah wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

2. Praktis

- a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa kelas VII dalam memahami materi akidah akhlak
 - 2) Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
 - 3) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Penggunaan media pembelajaran *wordwall* memudahkan guru dalam menyampaikan materi akidah akhlak kepada siswa agar mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Penerapan media pembelajaran *wordwall* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.