

**PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS X DI SMK BUSTANUL FALAH
BANYUWANGI**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ^{Oleh:} ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Mohamad Bahrul Ulum
NIM: 211101010029

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUNI 2025**

**PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS X DI SMK BUSTANUL FALAH
BANYUWANGI**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Mohamad Bahrul Ulum
NIM : 211101010029

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS X DI SMK BUSTANUL FALAH
BANYUWANGI**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:
Mohamad Bahrul Ulum
NIM : 211101010029

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Disetujui Pembimbing



Dr. AKHSIN RIDHO, M.Pd.I
NIP. 198303212015031002

**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS X DI SMK BUSTANUL FALAH
BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

**Hari : Kamis,
Tanggal : 5 Juni 2025**

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

**Dr. NIWO INDRIANTO, M.Pd
NIP. 198606172015031006**

**AHMAD DHIYAA UL HAQQ, M.Pd.
NIP. 198709162019031003**

Anggota :

1. Dr. H. MATKUR, S.Pd.I, M.Si

2. Dr. AKHSIN RIDHO, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M. Si
NIP. 197304242000031005**

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*



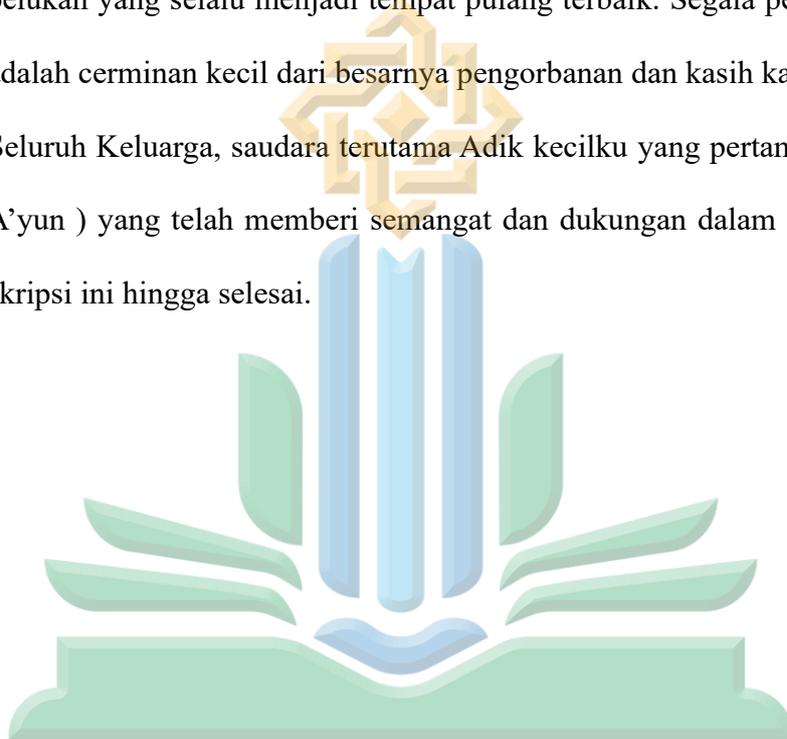
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemahnya* (Bandung : CV.Diponegoro,2009),597.

PERSEMBAHAN

Dengan ini saya mempersembahkan skripsi ini teruntuk:

1. Untuk ayah ibu tercinta, surga dunia yang Allah SWT anugerahkan padaku.
Terima kasih atas cinta tanpa syarat, doa yang tak pernah putus, serta pelukan yang selalu menjadi tempat pulang terbaik. Segala pencapaian ini adalah cerminan kecil dari besarnya pengorbanan dan kasih kalian.
2. Seluruh Keluarga, saudara terutama Adik kecilku yang pertama (Qurrotul A'yun) yang telah memberi semangat dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

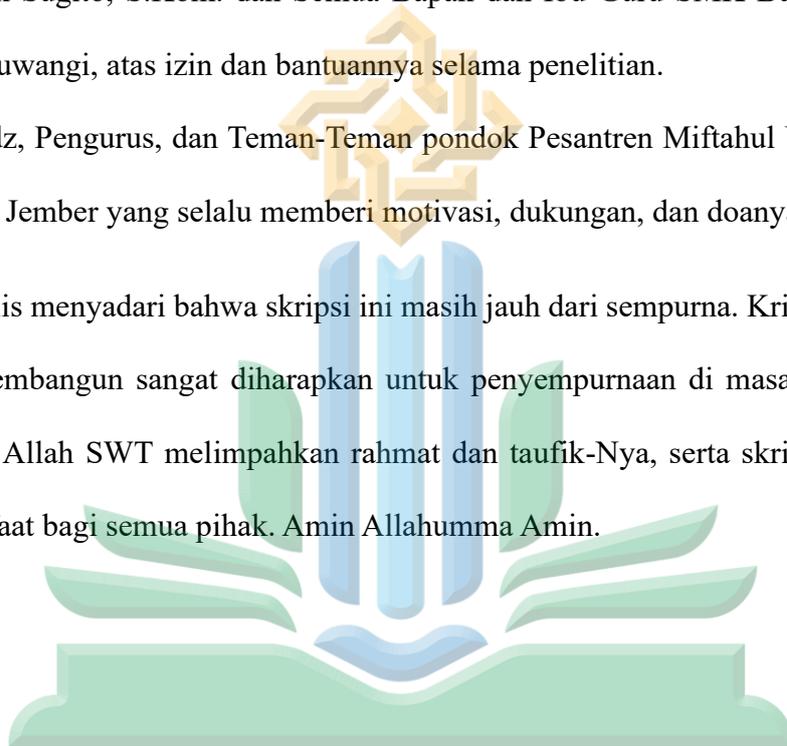
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMK Bustanul Falah Banyuwangi” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalamdalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas bimbingan dalam proses perkuliahan.
3. Dr. Nuruddin, S. Pd. I., M. Pd. I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa FTIK, atas kesempatan dan ruang untuk menyusun skripsi.
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M. Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam, atas kesabaran, keikhlasan, dan dukungannya.
5. Dr. Akhsin Ridho, M. Pd. I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang dengan sabar, telaten, dan ikhlas membimbing penulis dari awal hingga terselesaikannya skripsi ini.

6. Dr. Erma Fatmawati, S.Ag., M.Pd.I. , selaku Dosen Pembimbing Akademik, atas bimbingan dan dukungannya.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa studi.
8. Bapak Sugito, S.Kom. dan Semua Bapak dan Ibu Guru SMK Bustanul Falah Banyuwangi, atas izin dan bantuannya selama penelitian.
9. Ustadz, Pengurus, dan Teman-Teman pondok Pesantren Miftahul Ulum Kebun Jeruk Jember yang selalu memberi motivasi, dukungan, dan doanya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan taufik-Nya, serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin Allahumma Amin.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 5 Juni 2025
penulis

Mohamad Bahrul Ulum
211101010029

ABSTRAK

Mohamad Bahrul Ulum, 2025 : “*Penggunaan Media Interaktif Wordwall Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi*”

Kata kunci : *Wordwall*, Media Interaktif, Keaktifan Belajar, Pendidikan Agama Islam.

Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang cenderung bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara langsung. *Wordwall* sebagai media interaktif berbasis digital diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan, terutama dalam mata pelajaran yang selama ini dianggap berat dan teoritis, yaitu pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian ini berangkat dari pentingnya inovasi media pembelajaran

Fokus penelitian ini 1) Bagaimana Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi?. 2) Bagaimana Tantangan Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi?. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mendeskripsikan Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi?. 2) Untuk Mendeskripsikan Tantangan Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara induktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran mencakup beberapa tahap, mulai dari pembukaan hingga penutup. Pada tahap pembukaan, guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya, pada tahap inti, guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan *Wordwall* dari pembuatan akun hingga implementasi dalam pembelajaran. Di tahap penutup, guru memberikan penguatan materi dan apresiasi kepada siswa yang aktif. Penggunaan *Wordwall* terbukti meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan respon aktif siswa, serta menciptakan suasana kelas yang hidup dan kondusif berkat interaktivitas dan elemen permainan edukatif yang ditawarkannya. 2) Terkait tantangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa. Media *Wordwall* implementasinya tidak lepas dari berbagai kendala atau tantangan, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Seperti, keterbatasan perangkat dan sulitnya merancang konten pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Selain itu juga media *Wordwall* juga memiliki kelebihan serta kekurangannya tersendiri.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Istilah.....	8
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	24

1. Konsep Media Pembelajaran Interaktif.....	25
2. <i>Wordwall</i>	32
3. Keaktifan Belajar	36
4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	44
B. Lokasi Penelitian.....	45
C. Subyek Penelitian.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Analisis Data	49
F. Keabsahan Data.....	53
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	56
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....	58
A. Gambaran Objek Penelitian	58
B. Penyajian Data	61
C. Pembahasan Temuan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86

DAFTAR TABEL

No. Uraian	
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	18
4.1 Temuan Penelitian	74



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	
4.1 Modul Ajar Pembelajaran	63
4.2 Modul Ajar Pembelajaran	64
4.3 Membuka Wordwall di Google.....	64
4.4 Membuka Halaman Wordwall.....	65
4.5 Sign up to start creating.....	65
4.6 Sign up to a basic account.....	66
4.7 Beranda Wordwall.....	66
4.8 Template open the box	67
4.9 Isi Dalam Template	68
4.10 Modul Ajar Pembelajaran	69

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

Pernyataan Keaslian tulisan	89
Permohonan Selesai Penelitian	90
Keterangan Selesai Penelitian	91
Matriks Penelitian	92
Jurnal Penelitian	94
Pedoman Kegiatan Penelitian	96
Modul Ajar	99
Lembar Observasi Siswa.....	100
Lembar Observasi Penggunaan Media.....	102
Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	104
Biodata Penulis	106

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi permasalahan yang mendesak untuk diselesaikan, sebagian besar siswa lebih banyak diam dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, seperti diskusi kelompok atau menjawab pertanyaan guru. Metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya antusiasme siswa dalam belajar. Kesenjangan ini mendorong perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Kepenasararan peneliti muncul dari pengamatan awal yang menunjukkan bahwa meskipun kurikulum pendidikan telah mengintegrasikan teknologi, praktik di lapangan masih jauh dari harapan. Siswa sering kali merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran, yang berujung pada hasil belajar yang tidak optimal. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa lebih memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki landasan yang kuat, sebagaimana diatur dalam Al-Qur'an dan Hadis. Firman Allah dalam QS. Al-Mujadalah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Al-Mujadalah/58:11).¹*

Ayat ini menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan sebagai salah satu jalan untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang, baik secara spiritual maupun sosial. Dalam konteks pembelajaran, siswa diharapkan dapat aktif dalam mencari ilmu, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif, tetapi sebagai peserta yang terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan diatur oleh berbagai regulasi yang mendukung penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar. Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus mengembangkan potensi peserta didik melalui metode yang inovatif dan efektif.² Media merupakan elemen penting dalam sumber pembelajaran atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang berfungsi untuk mendorong siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran, dalam konteks proses belajar mengajar, umumnya dipahami sebagai berbagai alat, baik grafis, fotografis,

¹ Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemah*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Alqur'an, 2019). 803.

² Ali, R. M. *Meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam materi q.s. yunus/10 : 40-41 dan q.s. al-maidah /5: 32 dengan model pembelajaran discovery learning pada siswa kelas xi semester satu smk negeri 5 kota ternate tahun pelajaran 2017/2018*. (2021). *Journal of Education Action Research*, 5(3).

maupun elektronik, yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal..³

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip oleh Nurkholis merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pendidikan, sebagaimana dijelaskan oleh bahwa keaktifan belajar mencakup keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam kegiatan pembelajaran.⁴ Menurut Vygotsky, pembelajaran akan lebih optimal jika siswa didorong untuk bekerja secara kolaboratif dan dibantu oleh alat bantu belajar, seperti media interaktif, yang dapat mendukung zona perkembangan proksimal mereka.

Guru dapat mengukur keaktifan siswa melalui indikator-indikator keaktifan. Ciri-ciri dari pembelajaran yang aktif adalah ketika siswa bersemangat dalam bertanya kepada guru, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, bersedia terlibat dalam pemecahan masalah, pembelajaran berkesinambungan, kuat, efektif. Keaktifan siswa dapat diukur melalui berbagai indikator, seperti keberanian untuk mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, serta partisipasi dalam kegiatan kelompok dan diskusi kelas. Selain itu, kemampuan siswa untuk bertanya, memberikan jawaban, dan berani tampil di depan kelas juga merupakan bagian dari pengukuran keaktifan yang mencerminkan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran..⁵

³ Arief S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006). 6

⁴ Nurkholis et al. "*Penggunaan Learningapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*" *Jurnal Cakrawala Pendas* (2022) Vol. 8, No. 4. 1509

⁵ Rikawati, Kezia, and Debora Sitinjak. "*Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif.*" *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2.2 (2020): h 40

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini efektif dalam menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa, karena tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat penilaian yang menarik.

Salah satu keunggulan dari *Wordwall* adalah tersedia secara gratis pada opsi dasar, dengan pilihan berbagai template yang dapat digunakan. Selain itu, permainan yang telah dibuat di platform ini dapat dengan mudah dibagikan melalui berbagai saluran komunikasi, seperti WhatsApp, Google Classroom, dan lainnya. *Wordwall* menawarkan beragam jenis permainan edukatif, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan berbagai permainan lainnya. Kelebihan lainnya adalah kemampuan untuk mencetak hasil permainan dalam format PDF, yang sangat membantu siswa yang menghadapi kendala jaringan. Dengan demikian, *Wordwall* mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran secara daring dan memungkinkan pengajaran yang lebih interaktif, serta memudahkan guru untuk memantau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.⁶

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SMK Bustanul Falah Banyuwangi di peroleh informasi, yang mana pembelajaran yang dilakukan di SMK bustanul falah banyuwangi selama ini di rasa kurang memicu keaktifan belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan kurangnya semangat peserta

⁶ Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5 (2021). h 2854-2860.

didik dalam pembelajaran, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satunya adalah dengan menggunakan media game edukasi, seperti *Wordwall*, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media game edukasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMK Bustanul Falah Banyuwangi”**

B. Fokus Penelitian

Dalam bagian fokus penelitian ini peneliti akan mencantumkan fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui sebuah proses penelitian. Fokus penelitian ini disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi?
2. Bagaimana Tantangan Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini memberikan penjelasan mengenai arah yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian. Setiap tujuan penelitian harus selaras dengan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, sehingga tujuan tersebut dapat menjadi landasan yang jelas bagi pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan rumusan masalah dan fokus penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi.
2. Untuk mendeskripsikan tantangan Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup kontribusi yang akan diberikan oleh peneliti setelah melaksanakan penelitian. Manfaat tersebut terdiri dari manfaat teoritis dan praktis, yang meliputi manfaat bagi peneliti, instansi terkait, serta masyarakat secara umum. Secara rinci, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi

referensi tambahan dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengkaji media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Melalui penelitian ini, peneliti dapat memahami bagaimana teknologi dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menambah literatur tentang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan pendidikan di era digital.

b. Bagi Lembaga Yang Diteliti

Penelitian ini bermanfaat untuk SMK Bustanul Falah Banyuwangi sebagai bahan evaluasi dan inovasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan metode pengajaran,

khususnya melalui pemanfaatan teknologi seperti penggunaan media interaktif *Wordwall*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendukung guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

c. Bagi UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi bagi UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember sehingga bermanfaat sebagai bagian dari pengembangan penelitian di bidang pendidikan.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat memberikan informasi baru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*. Selain itu, pembaca dapat memahami bagaimana *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik dalam bertanya maupun berdiskusi. Penelitian ini juga menjadi referensi bagi pembaca yang tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan. Dengan membaca hasil penelitian ini, diharapkan pembaca dapat memperoleh wawasan yang bermanfaat dan aplikatif.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan bagian yang menjelaskan makna dari istilah-istilah penting yang terkait dengan fokus utama dalam penelitian ini. Tujuan dari penyajian definisi istilah ini adalah untuk menghindari potensi kesalahpahaman terkait dengan pemaknaan istilah yang digunakan sesuai dengan maksud peneliti. Oleh karena itu, definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau platform yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan melibatkan partisipasi aktif dari siswa. Media ini memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara siswa dan guru melalui berbagai fitur interaktif. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah *Wordwall*, sebuah aplikasi berbasis teknologi. Media ini membantu siswa

memahami materi melalui permainan, kuis, dan latihan yang dirancang secara digital. Dengan penggunaan media ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, inovatif, dan efektif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif. Platform ini menyediakan berbagai template seperti kuis, teka-teki silang, dan roda keberuntungan untuk mendukung proses belajar. Guru dapat menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga materi menjadi lebih relevan dan menarik. Dalam penelitian ini, *Wordwall* digunakan sebagai media untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Fitur-fitur yang ditawarkan memudahkan siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan demikian, *Wordwall* menjadi alat bantu yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merujuk pada tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Siswa yang aktif biasanya menunjukkan antusiasme dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Dalam penelitian ini, keaktifan belajar difokuskan pada dua aspek: semangat bertanya kepada guru dan partisipasi dalam diskusi kelompok. Keaktifan ini menunjukkan seberapa jauh siswa terlibat dalam pembelajaran yang interaktif. Dengan memanfaatkan *Wordwall*,

diharapkan keaktifan belajar siswa dapat meningkat melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan ajaran Islam. Mata pelajaran ini mengajarkan nilai-nilai keimanan, akhlak, dan ibadah, serta mengintegrasikan aspek budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah bagaimana media *Wordwall* dapat mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran ini. Dengan pembelajaran yang lebih interaktif, siswa diharapkan dapat memahami materi agama dan nilai-nilai moral secara lebih mendalam. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan untuk menciptakan generasi yang berakhlak mulia dan berprestasi.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang “Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMK Bustanul Falah Banyuwangi” ini bahwasannya pendidik dapat menerapkan media pembelajaran tersebut sehingga dapat membuat peserta aktif dalam belajar dan dapat dinikmati oleh setiap individu atau kelompok.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai alur pembahasan, mulai dari Bab Pendahuluan hingga Bab Penutupan. Setiap bab dalam skripsi ini dirancang dengan urutan

yang sistematis dan logis, mengedepankan pendekatan deskriptif yang memudahkan pembaca untuk mengikuti proses penelitian secara menyeluruh. Sistematika pembahasan yang diterapkan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama, yang berisi Pendahuluan, menyajikan konteks dari penelitian yang dilakukan, termasuk latar belakang permasalahan, fokus utama yang menjadi inti dari penelitian ini, serta tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, bab ini juga memaparkan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun praktik di lapangan. Tidak lupa, bab ini juga memberikan definisi istilah yang digunakan dalam penelitian serta menyajikan sistematika pembahasan secara keseluruhan.

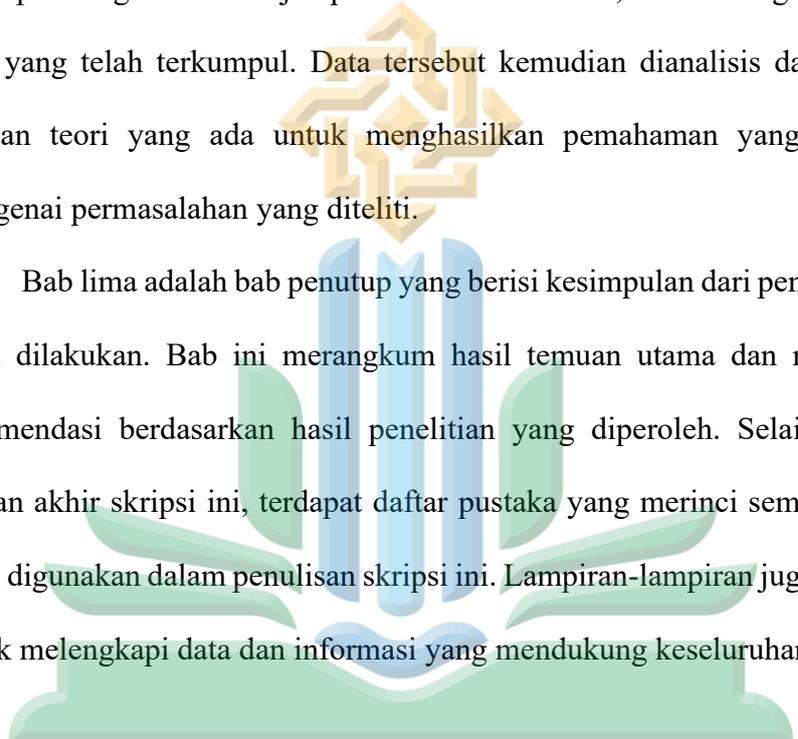
Bab kedua, yang berisi Kajian Pustaka, berfokus pada kajian literatur yang relevan dengan topik penelitian ini. Bab ini mengulas hasil-hasil penelitian terdahulu serta teori-teori yang menjadi dasar pemikiran dalam penelitian ini. Kajian pustaka ini berfungsi untuk membangun landasan teori yang akan digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh dari lapangan, sehingga penelitian ini memiliki pijakan yang kokoh dalam kajian ilmiah.

Bab ketiga membahas tentang Metode Penelitian, di mana dijelaskan dengan rinci mengenai pendekatan penelitian yang dipilih serta jenis penelitian yang digunakan. Bab ini juga memaparkan lokasi dan subjek penelitian, serta teknik-teknik yang diterapkan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Selain itu, prosedur penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk menjawab permasalahan dalam fokus penelitian juga dijelaskan secara

mendalam dalam bab ini, memberikan panduan yang jelas tentang bagaimana penelitian ini dilakukan.

Bab keempat menyajikan Data dan Analisis Data, yang menguraikan temuan-temuan yang diperoleh dari lapangan. Pada bagian ini, penulis memaparkan gambaran objek penelitian secara rinci, diikuti dengan penyajian data yang telah terkumpul. Data tersebut kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan teori yang ada untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam mengenai permasalahan yang diteliti.

Bab lima adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Bab ini merangkum hasil temuan utama dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh. Selain itu, pada bagian akhir skripsi ini, terdapat daftar pustaka yang merinci semua referensi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini. Lampiran-lampiran juga disertakan untuk melengkapi data dan informasi yang mendukung keseluruhan isi skripsi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti menyajikan berbagai temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Hal ini dilakukan dengan merangkum hasil-hasil penelitian tersebut, baik yang sudah dipublikasikan di jurnal atau yang masih berupa karya ilmiah yang belum dipublikasikan, seperti skripsi, tesis, disertasi, dan lain sebagainya. Tujuannya adalah untuk menggali persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu. Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan topik ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Anggia Devi Saviera Maharani yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Plus Darus Sholah” Skripsi di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2024.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menggunakan *Wordwall*.

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran, guru mampu menciptakan interaksi yang positif antara peserta didik, yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka. Pada bagian akhir kegiatan pembelajaran, guru menutup sesi dengan memberikan motivasi kepada peserta didik sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi mereka, serta sebagai tanda bahwa proses pembelajaran telah berlangsung dengan sukses. Motivasi ini tidak hanya menandakan berakhirnya kegiatan belajar, tetapi juga berfungsi untuk membangkitkan semangat dan dorongan positif bagi peserta didik. Setelah itu, guru memimpin doa bersama sebagai bentuk rasa syukur dan doa untuk kesuksesan peserta didik. Sebagai penutupan, guru mempersilakan peserta didik untuk meninggalkan kelas dengan tertib dan tenang, memastikan bahwa setiap siswa meninggalkan ruang pembelajaran dengan suasana hati yang baik dan dalam keadaan yang terorganisir.⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zainul Hasan yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii B Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023” Skripsi di Fakultas

⁷ Putri Anggia Devi Saviera Maharani, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Menggunakan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Plus Darus Sholah” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 105-106.

Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2023.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Melalui metode ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Pada akhir sesi pembelajaran, pendidik menyampaikan kegiatan penutupan yang mencakup pemberian motivasi, yang berfungsi sebagai tanda berakhirnya pembelajaran dengan lancar. Hal ini tidak hanya menandai selesainya kegiatan, tetapi juga memberikan dorongan positif yang dapat membangkitkan semangat peserta didik. Setelah itu, pendidik memimpin doa bersama sebagai bentuk penghormatan dan kesyukuran atas keberhasilan pembelajaran. Sebagai penutupan akhir, peserta didik dipersilakan untuk meninggalkan kelas dengan tertib dan tenang, menjaga ketertiban dan suasana yang kondusif hingga akhir kegiatan..⁸

⁸ Zainul Hasan, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii B Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 80.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zainuri, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Pelajaran Matematika Kelas V Mi Al Barokah An Nur Ajung Jember”. Skripsi di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2023.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* pada kelas V. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and DevopmentR&D*).

Penelitian ini menghasilkan temuan mengenai evaluasi pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan platform *Wordwall*, yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan evaluasi formatif secara interaktif pada materi statistika. Penelitian ini dilakukan di MI Al Barokah An Nur Ajung Jember, khususnya pada materi statistika yang diajarkan pada bab terakhir semester dua. Melalui pendekatan ini, siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mengerjakan soal-soal evaluasi, berkat penggunaan inovasi terbaru berupa sistem pembelajaran berbasis web yang menyenangkan dan penuh dengan elemen interaktif. Sistem ini tidak hanya membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, sehingga mengurangi rasa bosan yang sering muncul dalam metode evaluasi tradisional.⁹

⁹ Ahmad Zainuri. “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember”. (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 75.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Tul Qibthiyah. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X Ipa Di Sma Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022”. Skripsi di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Biologi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2022.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media game *Wordwall* terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian yang termasuk dalam kategori Quasi Eksperimental. Dalam desain ini, kelompok yang diteliti tidak dipilih secara acak, melainkan berdasarkan karakteristik tertentu yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game edukasi berbantuan *Wordwall* menunjukkan hasil yang lebih baik, dengan rata-rata nilai hasil belajar mencapai 87,27. Sebaliknya, siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah di kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebesar 80,14. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi *Wordwall* dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.¹⁰

¹⁰Maria Tul Qibthiyah. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X Ipa Di Sma Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022”. (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 87.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Auliya Rizqy Akbar. “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMPN 3 Waru Sidoarjo” Skripsi di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2023.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode asosiatif.

Hasil dari penelitian ini adalah media *Wordwall* berjalan dengan baik dan bisa diterapkan, tingkat pemahaman peserta didik tidak jauh berbeda dibandingkan tanpa menggunakan media, dan media *Wordwall* berpengaruh relatif tidak signifikan terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.¹¹

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan
1.	Putri Anggia Devi Saviera Maharani yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah variabel yang diteliti sama-sama media <i>Wordwall</i> . b. Pendekatan penelitian ini dengan penelitian	a. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sedangkan penelitian terdahulu Fokusnya adalah meningkatkan

¹¹ Mohammad Auliya Rizqy Akbar. “Pengaruh Media *WordWall* Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMPN 3 Waru Sidoarjo”. (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023), 89.

No	Nama, Judul, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan
	<p>Menggunakan Media <i>Wordwall</i> Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Plus Darus Sholah” Skripsi di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2024.</p>	<p>terdahulu sama-sama kualitatif.</p> <p>c. Fokus mata pelajaran sama-sama Pendidikan Agama islam.</p> 	<p>kemampuan berpikir kritis siswa.</p> <p>b. Pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X sementara penelitian terdahulu dilakukan pada siswa SMP. Dengan demikian, tingkat pendidikan dan karakteristik siswa pada kedua penelitian berbeda.</p> <p>c. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci fenomena yang terjadi di lapangan tanpa intervensi langsung. Sebaliknya, penelitian terdahulu menggunakan jenis studi kasus, di mana fokus utamanya adalah mendalami satu kasus khusus, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match menggunakan <i>Wordwall</i>.</p> <p>d. Lokasi Penelitian ini dilakukan di SMK Bustanul Falah Banyuwangi, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan di</p>

No	Nama, Judul, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan
			SMP Plus Darius Sholah Jember
2.	Zainul Hasan yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii B Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023”	a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah variabel yang di teliti sama-sama menggunakan <i>Wordwall</i> .	<p>a. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena secara mendalam, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan eksperimen untuk menguji pengaruh intervensi secara langsung.</p> <p>b. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian terdahulu merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus.</p> <p>c. Penelitian ini berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa, sementara penelitian terdahulu fokus pada peningkatan minat belajar siswa.</p> <p>d. Lokasi penelitian ini dilakukan di tingkat SMK dengan siswa kelas X, sementara penelitian terdahulu dilakukan di tingkat Madrasah Tsanawiyah dengan siswa kelas VII.</p>
3.	Ahmad Zainuri, “Pengembangan Evaluasi	a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah	a. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif

No	Nama, Judul, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan
	<p>Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Pelajaran Matematika Kelas V Mi Al Barokah An Nur Ajung Jember”.</p>	<p>variabel yang diteliti sama-sama media <i>Wordwall</i>.</p>	<p>deskriptif, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>b. Subjek penelitian ini siswa kelas X SMK, sedangkan penelitian terdahulu subjek penelitiannya siswa kelas V MI.</p> <p>c. Penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar siswa, sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada efektivitas evaluasi pembelajaran.</p> <p>d. lokasi penelitian ini dilakukan di SMK bustanul falah banyuwangi, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan di MI Al Barokah An Nur Ajung Jember.</p>
4.	<p>Maria Tul Qibthiyah. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X Ipa Di SMA Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022”.</p>	<p>a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah variabel yang diteliti sama-sama media <i>Wordwall</i>.</p> <p>b. Objek penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama siswa kelas X.</p>	<p>a. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif.</p> <p>b. Fokus penelitian ini yaitu keaktifan belajar siswa, sedangkan pada penelitian terdahulu fokus penelitiannya adalah mengukur hasil belajar siswa.</p>

No	Nama, Judul, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan
			<p>c. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan pada penelitian terdahulu pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar.</p> <p>d. lokasi penelitian ini dilakukan di SMK bustanul falah banyuwangi, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan di SMA Negeri 4 Jember.</p>
5.	<p>Mohammad Auliya Rizqy Akbar. “Pengaruh Media <i>Wordwall</i> Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMPN 3 Waru Sidoarjo”.</p>	<p>a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah variabel yang diteliti sama-sama media <i>Wordwall</i>.</p>	<p>a. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen</p> <p>b. Fokus penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh media terhadap pemahaman siswa.</p> <p>c. Subjek penelitian ini siswa kelas X SMK, sedangkan pada penelitian terdahulu</p>

No	Nama, Judul, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan
			subjeknya adalah siswa SMPN. d. lokasi penelitian ini dilakukan di SMK bustanul falah banyuwangi, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

Kesimpulan dari kelima penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian Putri Anggia Devi Saviera Maharani, Zainul Hasan, dan Mohammad Auliya Rizqy Akbar menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, minat belajar, dan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian Ahmad Zainuri menyoroti efektivitas *Wordwall* dalam pengembangan evaluasi pembelajaran matematika, sementara penelitian Maria Tul Qibthiyah mengungkap bahwa game edukasi berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi biologi. Secara keseluruhan, media *Wordwall* mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif untuk memotivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Persamaan antara penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media *Wordwall* sebagai sarana

pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Semua penelitian menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian ini yang lebih spesifik pada upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang SMK, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung mengeksplorasi peningkatan minat, pemahaman, atau hasil belajar di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Penelitian Anda juga menawarkan pendekatan yang relevan terhadap kebutuhan siswa di tingkat SMK dengan karakteristik uniknya.

B. Kajian Teori

Bagian kajian teori ini menyajikan pembahasan mengenai berbagai teori yang menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian. Pembahasan teori ini akan dilakukan secara komprehensif dan mendalam, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih luas serta memperkaya wawasan peneliti dalam menganalisis masalah yang akan diselesaikan. Kajian teori ini akan difokuskan pada teori-teori yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun teori-teori yang akan dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konsep Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk memfasilitasi penyampaian informasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, seperti buku teks, video, audio, gambar, dan teknologi digital, termasuk aplikasi dan perangkat lunak interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang minat dan motivasi siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran telah berevolusi menjadi lebih interaktif, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar.¹²

Interaktif merujuk pada suatu proses komunikasi yang melibatkan dua arah atau lebih, di mana setiap pihak dapat memberikan umpan balik dan berpartisipasi aktif dalam pertukaran informasi. Dalam konteks

pendidikan, interaktif berarti bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan berbagai media dan teknologi yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, guru, dan teman sekelas mereka.

Misalnya, dalam media pembelajaran interaktif, siswa dapat mengakses

¹² Harun, I., Latief, M., Takdir, R., & Pakaja, J. *Rancang bangun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di sma negeri 7 prasya gorontalo*. *Inverted: Journal of Information Technology Education*,(2023). 3(2).

konten yang menarik, seperti video, animasi, dan simulasi, yang tidak hanya menyajikan informasi tetapi juga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, seperti kuis atau diskusi online.¹³

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau perangkat yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, yang memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, media ini berfungsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif, sehingga siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.¹⁴

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentu didasarkan pada sejumlah fungsi penting yang dimilikinya. Beberapa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Sumber belajar mengacu pada segala hal yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran, yang dapat berupa berbagai media, objek, fakta, ide, individu, atau bentuk lain yang relevan.

Sumber belajar memiliki peran yang sangat vital dalam proses pendidikan, karena pemilihan sumber belajar yang tepat dapat

¹³ Marheni, M. Studi literature: *pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada perguruan tinggi*. Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan,(2022) 5(1), 50-57.

¹⁴ Firdha, N. and Zulyusri, Z. *Penggunaan ispring dalam pengembangan media pembelajaran interaktif*. Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi,(2022) 6(1), 101-106.

meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar, pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik menjadi lebih beragam dan menarik. Hal ini berpotensi untuk meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh positif terhadap pemahaman materi dan hasil belajar yang dicapai.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik berkaitan dengan kemampuan media pembelajaran dalam memperjelas konsep-konsep yang mungkin masih kabur atau sulit dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran berperan dalam menginterpretasikan dan menjelaskan ide-ide atau simbol-simbol verbal, sehingga memudahkan siswa dalam memahami makna yang terkandung di dalamnya. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran yang melibatkan simbol-simbol atau

istilah-istilah yang rumit, media pembelajaran dapat membantu untuk mengurangi potensi kesalahpahaman atau kekeliruan dalam memahami konsep-konsep tersebut, sehingga memperjelas pemahaman siswa.

3) Fungsi Manipulatif

Media juga memiliki fungsi manipulatif yang sangat berharga, yaitu kemampuannya untuk menyajikan objek atau peristiwa yang sulit atau bahkan tidak mungkin dijangkau secara langsung dalam konteks pembelajaran. Fungsi manipulatif ini memungkinkan media untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga guru dapat menyajikan berbagai peristiwa atau fenomena yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Sebagai contoh, media pembelajaran dapat digunakan untuk menampilkan rekaman peristiwa sejarah seperti peperangan, perjalanan ibadah haji di Makkah, dan berbagai kejadian penting lainnya yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih luas dan mendalam bagi peserta didik.¹⁵

c. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media adalah suatu keputusan dan penentuan terhadap

kesesuaian jenis media yang akan digunakan nantinya, dan sangat berpengaruh terhadap keefektivitasan dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dalam menentukan kesesuaian media maka perlu diketahui kelebihan serta karakteristik media yang akan digunakan dan dihubungkan dengan komponen pembelajaran.¹⁶

¹⁵ Arif, M., & Makalalag., 8.

¹⁶ Lailatul Usriyah, *Media Pembelajaran* (Jember: IAIN Jember Press, 2021), 7.

Dalam konteks pendidikan, terdapat sejumlah pedoman yang dapat dijadikan acuan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan yang sering digunakan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai adalah model SECTIONS, yang diperkenalkan oleh Bates. Dalam bukunya *Teaching in the Digital Age*, Bates mengidentifikasi delapan faktor penting yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran. Singkatan dari faktor-faktor tersebut dapat ditemukan dalam nama model SECTIONS, namun berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai setiap faktor yang harus dipertimbangkan:

1) *Student* (Peserta Didik)

Saat memilih media pembelajaran, sangat penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik, termasuk tingkat kemampuan awal, minat, serta kebutuhan mereka. Selain itu, daya akses yang dimiliki oleh peserta didik

terhadap media tersebut juga menjadi faktor yang tidak kalah penting. Selain itu, gaya belajar setiap individu harus diperhatikan agar media yang digunakan dapat memenuhi beragam preferensi belajar siswa, baik itu visual, auditori, atau kinestetik.

2) *Easy of Use* (Mudah Digunakan)

Kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan

implementasinya. Semakin sederhana dan efisien media tersebut digunakan, semakin besar kemungkinan peserta didik untuk mengadopsinya dengan baik. Kemudahan penggunaan ini dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti kemudahan media untuk dipindahkan dan dipasang, kesederhanaan tata letaknya, antarmuka yang intuitif, serta ketersediaan panduan atau tutorial yang jelas mengenai cara penggunaan media tersebut.

3) *Cost* (Biaya)

Biaya merupakan salah satu pertimbangan penting dalam pemilihan media pembelajaran. Aspek biaya yang harus dipertimbangkan mencakup biaya produksi atau pembuatan media, termasuk pengadaan peralatan yang dibutuhkan, biaya jasa pengajar untuk merancang dan menyusun materi pembelajaran, biaya pengadaan bahan ajar yang legal dan tidak melanggar hak cipta, biaya konsultasi dengan ahli, serta berbagai

biaya tambahan yang mungkin timbul dalam proses implementasi media tersebut. Pendidik perlu memastikan bahwa biaya yang dikeluarkan sebanding dengan manfaat yang diperoleh dari penggunaan media tersebut.¹⁷

d. Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran

¹⁷ Hamdan Husein Batubara., 23.

Pengembangan serta penerapan media pembelajaran harus dilakukan secara terstruktur dan terencana, mengikuti langkah-langkah yang saling terhubung, untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Sayangnya, banyak guru yang cenderung mengabaikan pentingnya prosedur perencanaan yang sistematis ini. Mereka seringkali beranggapan bahwa apabila media pembelajaran sudah disusun dengan baik, sesuai dengan materi yang akan diajarkan, atau ketika media tersebut telah tersedia di pasar, maka media tersebut sudah dapat diterapkan dengan efektif dalam proses pembelajaran. Padahal, penggunaan media yang efektif memerlukan perencanaan yang matang dan disesuaikan dengan kebutuhan serta konteks pembelajaran yang ada.

Sebelum seorang guru menggunakan media dalam aktivitas belajar mengajar, hal-hal yang harus diperhatikan di antaranya:

- 1) Perumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar/tujuan pada kelas yang dihadapi.
- 2) Topik mata pelajaran.
- 3) Keberadaan media dan sumber yang tersedia.
- 4) Pemilihan teknik dan strategi guruan.¹⁸

¹⁸ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 46.

2. *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna, terutama pendidik, untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif dan aktivitas pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran. Dengan fitur-fitur yang beragam, *Wordwall* memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran dalam bentuk kuis, permainan mencocokkan, teka-teki, dan berbagai format interaktif lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.¹⁹

b. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1) Pendaftaran dan Masuk ke Akun

Pertama, pengguna perlu mengunjungi situs web *Wordwall* (www.Wordwall.net) dan melakukan pendaftaran jika belum memiliki akun. Pengguna dapat mendaftar menggunakan alamat email atau akun media sosial. Setelah mendaftar, pengguna harus masuk ke akun mereka untuk mengakses fitur-fitur yang tersedia.

2) Membuat Aktivitas Baru

¹⁹ Silvia, K. S. and Wirabrata, I. D. G. F. Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui media wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*,9(2021). 9(2), 261.

Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memilih opsi untuk membuat aktivitas baru. *Wordwall* menyediakan berbagai *template* yang dapat dipilih, seperti kuis, permainan mencocokkan, teka-teki silang, dan lainnya. Pengguna dapat memilih jenis aktivitas yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan.

3) Mengisi Konten Aktivitas

Setelah memilih *template*, pengguna dapat mulai mengisi konten aktivitas. Ini termasuk menambahkan pertanyaan, jawaban, gambar, dan elemen multimedia lainnya sesuai kebutuhan. *Wordwall* memungkinkan pengguna untuk mengedit dan menyesuaikan konten agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4) Menyesuaikan Pengaturan

Setelah konten diisi, pengguna dapat menyesuaikan pengaturan aktivitas, seperti waktu yang diberikan untuk menyelesaikan aktivitas, jumlah pertanyaan, dan opsi lainnya. Pengguna juga dapat memilih apakah aktivitas tersebut akan bersifat publik atau privat.

5) Menyimpan dan Menerbitkan Aktivitas

Setelah semua pengaturan selesai, pengguna dapat menyimpan dan menerbitkan aktivitas. *Wordwall* akan memberikan tautan atau kode akses yang dapat dibagikan kepada siswa. Pengguna juga dapat mengunduh aktivitas dalam format PDF atau mencetaknya jika diperlukan.

6) Menggunakan Aktivitas dalam Pembelajaran

Pengguna dapat menggunakan aktivitas yang telah dibuat dalam sesi pembelajaran. Siswa dapat mengakses aktivitas melalui tautan yang diberikan, dan mereka dapat berpartisipasi secara langsung dalam permainan atau kuis. *Wordwall* juga menyediakan fitur untuk melihat hasil dan kemajuan siswa setelah mereka menyelesaikan aktivitas.

7) Menganalisis Hasil

Setelah siswa menyelesaikan aktivitas, pengguna dapat menganalisis hasil dan umpan balik yang diberikan oleh *Wordwall*. Ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Dari langkah-langkah penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini menyediakan alur kerja yang sistematis dan mudah

diakses, mulai dari pendaftaran akun, pembuatan dan penyesuaian aktivitas pembelajaran, hingga pemantauan hasil kerja siswa. Fleksibilitas dalam memilih template, mengatur konten, serta berbagi aktivitas melalui tautan membuat *Wordwall* menjadi media pembelajaran yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan guru maupun karakteristik siswa.

Keterlibatan siswa dalam penggunaan *Wordwall* tidak hanya terbatas pada menjawab pertanyaan atau mengikuti permainan,

tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong mereka untuk aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Sifat kompetitif dan menyenangkan dari aktivitas Wordwall turut menciptakan suasana kelas yang hidup, memotivasi siswa untuk lebih banyak berpartisipasi, dan membuat pembelajaran terasa lebih bermakna.

Dengan demikian, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat berfungsi secara efektif sebagai media pembelajaran sekaligus sumber belajar yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keaktifan ini tercermin dari antusiasme dalam mengikuti kegiatan, kemampuan merespons secara langsung terhadap materi yang disampaikan, serta adanya refleksi melalui analisis hasil dan umpan balik yang diperoleh dari aktivitas tersebut.²⁰

c. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Salah satu keunggulan media *Wordwall* adalah kemampuannya untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya bagi mereka yang duduk di kelas rendah. Tema yang dihadirkan juga sangat fleksibel, sehingga bisa disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Fitur penugasan dalam media ini memungkinkan siswa untuk mengaksesnya

²⁰ Fahruji, A. N., A.R., S., & Kurnianti, E. M. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran ipa tentang siklus air kelas v sd. OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika, 6(1), (2022). 35-43.

secara mandiri melalui perangkat ponsel pintar mereka, bahkan di rumah, yang tentunya memberikan kemudahan dalam proses belajar di luar kelas.

Namun, di balik kelebihanannya, media *Wordwall* juga memiliki beberapa kekurangan. Penggunaan media ini pada tingkat pendidikan dasar, misalnya, bisa rentan terhadap praktik kecurangan karena keterbatasan pengawasan langsung. Selain itu, fitur pengaturan ukuran font terbatas, di mana pengguna tidak dapat menyesuaikan ukuran teks sesuai keinginan mereka, yang dapat mengganggu kenyamanan dalam membaca atau menyampaikan materi dengan visual yang optimal.²¹

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup aktivitas fisik, mental, dan emosional.

Keaktifan ini menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran

karena mencerminkan sejauh mana siswa termotivasi dan terlibat secara penuh dalam belajar, keaktifan belajar merupakan aktivitas siswa yang melibatkan interaksi langsung dengan guru, teman sebaya, maupun materi pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.²²

1) Indikator Keaktifan Belajar

²¹ Pepen Supendi dan Nurhidayat, *Fun Game* (Jakarta: Penebar Plus, 2007), 8.

²² Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. (2018). 98-101.

Berdasarkan beberapa kajian, indikator keaktifan belajar siswa dapat dikelompokkan ke dalam beberapa aspek berikut:

a) Partisipasi Dalam Diskusi

Keaktifan siswa dalam berdiskusi terlihat dari kesediaan mereka untuk menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain. Hal ini menunjukkan keterlibatan siswa dalam memahami materi secara mendalam dan kritis.²³

b) Kemauan Untuk Bertanya

siswa yang aktif cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Bertanya merupakan bentuk interaksi aktif antara siswa dan guru yang mencerminkan perhatian terhadap proses pembelajaran.²⁴

c) Antusiasme dan Motivasi Belajar

Siswa yang aktif biasanya menunjukkan antusiasme melalui respons positif terhadap materi pembelajaran, seperti rasa senang, semangat dalam mengerjakan tugas, dan motivasi untuk mencapai prestasi yang lebih baik.²⁵

d) Interaksi dengan Media Pembelajaran

²³ Djamarah, S. B. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.(2015). 123.
²⁴ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara. (2012). 45.
²⁵ Uno, H. B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. (2011). Jakarta: Bumi Aksara. 73.

Keaktifan siswa juga dapat terlihat dari kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran, seperti aplikasi interaktif, alat peraga, atau teknologi digital lainnya, untuk mendukung pemahaman materi yang diajarkan.²⁶

b. Manfaat Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Keaktifan siswa membantu meningkatkan pemahaman materi secara mendalam. Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, dan menggunakan media pembelajaran, akan lebih mudah menyerap informasi karena mereka terlibat langsung dalam proses tersebut. Keterlibatan aktif siswa memungkinkan terjadinya proses belajar yang bermakna, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah diingat dan dipahami.²⁷

keaktifan belajar menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan kondusif. Ketika siswa aktif, suasana kelas menjadi lebih hidup karena adanya interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa itu sendiri. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar.

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

²⁶ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (2019) Jakarta: Rajawali Pers. 56.

²⁷ Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. (2018). 98-101.

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah sadar dan terencana untuk membantu peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, beriman, bertakwa, memiliki akhlak mulia, dan mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis. Proses pembelajaran ini dilakukan melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan, serta penerapan pengalaman.²⁸

Pendidikan Agama Islam adalah proses mendidik ajaran Islam beserta nilai-nilainya agar dapat menjadi dasar pandangan dan sikap hidup seseorang. Tujuan dari pembelajaran ini adalah membantu individu atau kelompok peserta didik untuk menanamkan dan mengembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman hidup. Menurut Al-Nahlawi yang dikutip oleh Sulaiman menjelaskan bahwa Pendidikan Islam merupakan suatu upaya untuk mengatur individu dan masyarakat agar dapat memahami,

menerima, dan mengamalkan ajaran Islam secara logis dan menyeluruh, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam kehidupan bermasyarakat.²⁹

Dapat dikatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses belajar dan mengajar yang memiliki tujuan agar dapat membentuk peserta didik menjadi individu yang mengetahui,

²⁸ Askar et al., *Book Chapter: Desain Pembelajaran Agama Islam* (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 37.

²⁹ Sulaiman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kajian Teori dan Aplikasi Pembelajaran PAI)*, 28.

memahami, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam pembelajaran PAI ini mencakup prinsip-prinsip tentang keimanan, ibadah, akhlak, dan muamalah yang selaras dengan nilai-nilai-ajaran Islam yang bersumber pada Al-Qur'an dan Hadis.

1) Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain, yakni:

- a) Berupaya menjaga akidah peserta didik agar tetap kuat dalam berbagai situasi dan kondisi.
- b) Berkomitmen untuk melestarikan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis, serta menjaga keaslian keduanya sebagai sumber utama ajaran Islam.
- c) Menekankan pentingnya integrasi atau kesatuan antara iman, ilmu, dan amal dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Bertujuan membentuk dan mengembangkan kesalehan individu

sekaligus kesalehan sosial. e) PAI berfungsi sebagai landasan moral dan etika dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, dan aspek kehidupan lainnya.³⁰

2) Elemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Elemen pembelajaran PAI mencakup komponen-komponen penting yang harus diperhatikan dalam proses pengajaran untuk

³⁰ Sulaiman, 29-30.

mencapai tujuan pendidikan. Dalam capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A hingga F, yakni mulai dari SD hingga SMA dijelaskan terdapat lima elemen dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang meliputi:

- a) Al-Qur'an dan Hadis, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini mengutamakan keterampilan membaca dan menulis Al-Qur'an serta hadis dengan tepat. Selain itu, juga membimbing peserta didik untuk memahami isi Al-Qur'an dan hadis baik secara tekstual maupun kontekstual, serta mengaplikasikan ajarannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam ini juga menanamkan rasa cinta dan penghormatan yang mendalam terhadap Al-Qur'an dan Hadis Nabi sebagai pedoman utama dalam kehidupan seorang muslim.
- b) Akidah, dalam elemen ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengenal Allah, para malaikat, kitab-kitab Allah, para Nabi dan Rasul, serta memahami konsep hari akhir dan ketentuan Allah (qadā' dan qadr). Keimanan ini menjadi dasar bagi peserta didik untuk berbuat amal saleh, memiliki akhlak yang mulia, dan mematuhi hukum.
- c) Akhlak, elemen ini merupakan wujud dari ilmu dan keimanan yang menjadi komponen utama dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Akhlak membantu peserta didik memahami pentingnya perilaku terpuji dalam kehidupan pribadi dan sosial,

serta membedakan antara perilaku baik (maḥmūdah) dan buruk (maẓmūmah). Dengan pemahaman ini, peserta didik diarahkan untuk menghindari perilaku negatif, mendisiplinkan diri, mengasah pengendalian diri, dan berpegang pada nilai cinta (maḥabbah) dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Pendidikan Akhlak juga mengajarkan penghormatan terhadap perbedaan tanpa adanya kebencian atau prasangka. Akhlak harus menjadi landasan utama yang tercermin dalam semua materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

d) Fikih, elemen ini adalah penafsiran terhadap syariat Islam. Fikih mencakup aturan hukum yang mengatur tindakan manusia dewasa (mukallaf), yang meliputi ibadah atau hubungan dengan Allah SWT (‘ubūdiyyah) serta interaksi antar sesama manusia (mu‘āmalah). Fikih membahas berbagai pemahaman tentang cara pelaksanaan dan ketentuan hukum dalam Islam, serta penerapannya dalam ibadah dan kegiatan sosial.

e) Sejarah Peradaban Islam, elemen ini membahas perkembangan kehidupan manusia dalam membangun peradaban dari waktu ke waktu, dengan menekankan pada kemampuan untuk mengambil hikmah dari sejarah, menganalisis peristiwa penting, dan menyerap kebijaksanaan dari generasi sebelumnya. Dengan merefleksikan sejarah, peserta didik memperoleh wawasan

historis yang dapat membantu mereka menghadapi tantangan, menghindari kesalahan yang sama, dan menjadi sumber inspirasi dalam mengatasi berbagai permasalahan sosial, budaya, politik, ekonomi, dan lainnya. Tujuannya adalah agar mereka dapat menjadi teladan dalam membangun peradaban di masa depan.³¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³¹ Kemendikbudristek BSKAP, *Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Kemendikbudristek BSKAP RI, 2022), 7-9.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan strategi utama yang digunakan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks penelitian berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMK Bustanul Falah Banyuwangi”, pendekatan yang sesuai harus dapat menggali secara mendalam bagaimana media pembelajaran tersebut memengaruhi keaktifan belajar siswa. Mengingat fokus penelitian ini adalah pada pemahaman fenomena secara mendalam dan mendeskripsikan pengalaman siswa serta guru, maka dari itu pendekatan kualitatif menjadi pilihan yang sesuai. Pendekatan ini memberikan ruang untuk mengeksplorasi proses pembelajaran secara alami tanpa intervensi eksperimen yang ketat, memungkinkan peneliti untuk memahami dinamika keaktifan siswa dalam penggunaan media *Wordwall*.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial atau pendidikan dalam konteks yang nyata dengan cara menggali makna, pengalaman, dan persepsi individu yang terlibat. Pendekatan ini berfokus pada proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk mendapatkan pemahaman yang

mendalam tentang suatu fenomena.³² Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana media *Wordwall* diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta bagaimana siswa dan guru memaknai proses pembelajaran tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara detail proses, pengalaman, dan hasil dari penggunaan media *Wordwall* dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi mendalam tentang bagaimana siswa terlibat aktif, bagaimana media *Wordwall* diterapkan, dan dampaknya terhadap pembelajaran.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMK Bustanul Falah yang berada di jalan raya Tebu, Krajan I, Kembiritan, Kec. Genteng, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Pemilihan SMK Bustanul Falah Banyuwangi sebagai lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan fasilitas serta dukungan dari pihak sekolah, termasuk guru dan siswa, mempermudah proses penelitian sekaligus meningkatkan keakuratan data yang diperoleh. Lokasi ini juga mencerminkan kebutuhan aktual siswa SMK dalam mengembangkan keaktifan belajar, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam.

C. Subyek Penelitian

³² Moleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (2019). Bandung: PT Remaja Rosdaka. 6-10.

Dalam penelitian ini, penentuan subyek penelitian dengan menggunakan purposive sampling. Purposive sampling digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan bahwa subyek yang dipilih memiliki keterlibatan langsung dengan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Subyek yang dipilih meliputi:

1. Kepala Sekolah SMK Bustanul Falah Banyuwangi, yaitu Sugito, S.Kom.
2. Waka Kurikulum SMK Bustanul Falah Banyuwangi, yaitu Faridatul Hasanah, S.Pd.
3. Guru Pendidikan Agama Islam SMK Bustanul Falah Banyuwangi, yaitu Miftahurahmah, S.Ag. sebagai sumber informasi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMK Bustanul Falah Banyuwangi.
4. Siswi Kelas X SMK Bustanul Falah Banyuwangi

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah penting dalam metodologi penelitian, di mana peneliti memilih cara-cara tertentu untuk memperoleh data yang relevan. Proses ini memegang peranan strategis dalam memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, tergantung pada konteks penelitian, sumber yang digunakan, serta metode yang dipilih. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara,

dan dokumentasi. Berikut adalah penjabaran rinci terkait penggunaan masing-masing teknik tersebut.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Observasi merupakan proses pengumpulan data dengan melibatkan peneliti secara langsung dalam situasi yang sedang diamati untuk memahami fenomena secara kontekstual.³³ Peneliti melakukan observasi partisipan dengan hadir langsung di kelas untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Melalui observasi ini, peneliti memperoleh data tentang pola keaktifan siswa, seperti frekuensi siswa yang mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat selama pembelajaran. Peneliti juga mencatat indikator keaktifan belajar lainnya, seperti antusiasme siswa dalam mengikuti kuis interaktif, keterlibatan siswa dalam kerja kelompok, dan tingkat konsentrasi siswa saat belajar.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada subjek penelitian untuk memperoleh informasi yang mendalam terkait fenomena yang diteliti.

Wawancara adalah proses interaksi verbal antara pewawancara dan

³³ Moleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.(2019) Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 176.

narasumber untuk menggali data yang relevan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas X di SMK Bustanul Falah Banyuwangi.

Melalui wawancara, peneliti memperoleh data berupa persepsi guru tentang efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Guru memberikan penjelasan tentang kendala yang dihadapi, solusi yang diterapkan, dan kelebihan media dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dari sisi siswa, peneliti mendapati bagaimana media pembelajaran membantu mereka merasa lebih tertarik dan fokus dalam pembelajaran, serta meningkatkan rasa percaya diri saat berpartisipasi dalam diskusi atau menjawab pertanyaan. Hasil wawancara ini memberikan informasi yang mendalam dan subjektif tentang pengalaman individu yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat digunakan untuk melengkapi hasil dari teknik observasi dan dokumentasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, atau rekaman yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik ini digunakan untuk mendukung data hasil observasi dan wawancara, sehingga memberikan gambaran yang lebih lengkap dan valid. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan proses pembelajaran menggunakan *Wordwall* melalui foto dan video untuk merekam suasana kelas, interaksi siswa dengan media,

dan aktivitas guru saat mengajar. Dokumentasi ini membantu peneliti memvalidasi temuan dari observasi partisipan dan memberikan bukti nyata tentang penerapan media pembelajaran *Wordwall*.

Peneliti memperoleh berbagai data melalui teknik dokumentasi ini. Dokumen RPP dan silabus memberikan informasi tentang perencanaan pembelajaran, termasuk tujuan, langkah-langkah kegiatan, dan evaluasi yang dirancang oleh guru menggunakan *Wordwall*. Foto dan video yang diambil selama pembelajaran digunakan untuk menganalisis dinamika kelas, seperti bagaimana siswa berpartisipasi dalam diskusi dan menyelesaikan tugas menggunakan media tersebut. Selain itu, catatan kehadiran dan daftar aktivitas siswa memberikan data tambahan tentang keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

E. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Menurut mereka, proses analisis data kualitatif terdiri dari tiga langkah utama yang berlangsung secara simultan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Ketiga langkah tersebut saling terkait dan berjalan beriringan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Sebelum melakukan analisis data, tahap awal yang dilakukan adalah pengumpulan data, yang menjadi dasar untuk semua proses analisis berikutnya.

Teknik ini dipilih karena relevan untuk menganalisis data kualitatif yang kompleks dan memberikan prosedur sistematis dalam mengolah data menjadi informasi yang bermakna. Teknik tersebut antara lain:

1. Data Condensation (Kondensasi Data)

Dalam buku Miles dan Huberman, ditulis "*Data condensation refers to the process of selecting, focusing, simplifying, abstracting, and or transforming the data that appear in the full corpus (body) of written-up notes, interview transcripts, documents, and other empirical materials. By condensation, we're making data stronger.*"³⁴

Maksud dari kalimat tersebut Kondensasi data merujuk pada proses yang melibatkan seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi terhadap informasi yang terkandung dalam berbagai sumber data, seperti catatan tertulis, transkrip wawancara, dokumen, serta materi empiris lainnya. Melalui proses ini, data yang diperoleh akan dipilih secara cermat dan disusun ulang untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan terstruktur. Dengan demikian, kondensasi data tidak hanya membuat informasi menjadi lebih ringkas, tetapi juga memperkuat integritas dan relevansi data yang terkumpul, sehingga hasil penelitian menjadi lebih kokoh dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dipilih, disederhanakan, dan

³⁴ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (Amerika: SAGE, 2014), 12.

dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. Peneliti akan mengidentifikasi informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall*, persepsi siswa, dan strategi guru dalam menerapkan media tersebut. Data yang tidak berkaitan akan dihapus atau dikelompokkan terpisah untuk memastikan analisis tetap terfokus. Reduksi data dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung sehingga hanya data yang signifikan yang akan dianalisis.

2. Data Display (Penyajian Data)

Menurut Miles dan Huberman, dalam bukunya menjelaskan “*A display is an organized, compressed assembly of information that allows conclusion drawing and action*”.³⁵

Maksudnya adalah penyajian data adalah kumpulan informasi yang sistematis dan penyatuan dari informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan.

Setelah data kondensasi, peneliti akan mengorganisasikan data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, matriks, atau diagram untuk mempermudah pemahaman. Peneliti menyusun hasil observasi tentang aktivitas siswa, hasil wawancara terkait pengalaman guru dan siswa, serta dokumen pendukung seperti hasil tugas siswa yang menggunakan *Wordwall*. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur tentang

³⁵ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, 12.

hubungan antara penggunaan *Wordwall* dan peningkatan keaktifan belajar siswa.

3. *Conclusion Drawing and Verification* (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)

Miles dan Huberman dalam bukunya menyebutkan *“From the start of data collection, the qualitative analyst interprets what things mean by noting patterns, explanations, causal flows, and propositions. The competent researcher holds these conclusions lightly, maintaining openness and skepticism, but the conclusions are still there, vague at first, then increasingly explicit and grounded. “Final” conclusions may not appear until data collection is over, depending on the size of the corpus of field notes; the coding, storage, and retrieval methods used; the sophistication of the researcher; and any necessary deadlines to be met.*³⁶

Maksudnya adalah Proses pengumpulan data dan analisis kualitatif dimulai dengan upaya untuk memahami makna di balik ketiadaan pola, penjelasan, alur sebab-akibat, serta proposisi yang muncul dari data yang ada. Seorang peneliti yang berkompeten biasanya tidak terburu-buru dalam menarik kesimpulan, melainkan tetap menjaga sikap terbuka dan kritis terhadap hasil analisis yang dilakukan. Meskipun demikian, kesimpulan tetap dapat ditarik meskipun pada awalnya hasil yang diperoleh masih terkesan kabur dan belum jelas. Seiring berjalannya waktu, kesimpulan

³⁶ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, 13.

tersebut akan semakin terang, jelas, dan relevan dengan konteks yang lebih nyata.

Pada tahap ini, peneliti akan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan untuk memahami pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa. Peneliti akan mencari pola, tema, atau hubungan yang muncul, seperti peningkatan partisipasi siswa atau antusiasme mereka selama pembelajaran. Untuk memastikan kebenaran hasil analisis, peneliti melakukan verifikasi dengan membandingkan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (triangulasi data). Peneliti juga akan meminta konfirmasi dari subjek penelitian (*member checking*) untuk memastikan kesimpulan yang diambil sesuai dengan fakta di lapangan.

F. Keabsahan Data

Pada bagian keabsahan data ini berisi bagaimana usaha-usaha yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan keabsahan data-data temuan di lapangan. Agar diperoleh temuan yang abash, maka perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik keabsahan data.³⁷

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik untuk mengecek keabsahan data, yakni sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

³⁷ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah, 48

Triangulasi sumber merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menguji dan mengetahui kredibilitas data yang didapat dengan membandingkan data yang didapatkan dari berbagai sumber.³⁸

Peneliti membandingkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru, siswa, dan dokumen pendukung seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan hasil tugas siswa. Dengan cara ini, peneliti dapat memastikan apakah informasi yang diberikan oleh satu pihak sesuai dengan data dari pihak lainnya.

2. Triangulasi Metode

Triangulasi metode adalah proses menggunakan lebih dari satu metode pengumpulan data untuk menguji keabsahan hasil penelitian.³⁹

Peneliti menggunakan hasil dari berbagai metode pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Misalnya, hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran *Wordwall* akan dibandingkan dengan data dari wawancara tentang pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan media tersebut. Hal ini memastikan bahwa data yang dihasilkan tidak hanya bergantung pada satu metode saja.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Pada bagian tahap-tahap penelitian ini berisi penguraian tentang rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dimulai dari

³⁸ Lukman Waris, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 183.

³⁹ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.273-275.

penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, hingga pada penulisan laporan.⁴⁰

Adapaun tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian Lapangan

- a. Menyusun rancangan penelitian, tahap ini peneliti melakukan beberapa hal, yaitu menentukan judul penelitian, lokasi penelitian, latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian.
- b. Menentukan obyek penelitian, peneliti mengidentifikasi subjek atau fenomena yang akan diteliti. Objek ini harus relevan dengan fokus penelitian dan memiliki keterkaitan yang kuat terhadap permasalahan yang diangkat.
- c. Mengurus surat perizinan, Peneliti mengajukan surat permohonan izin kepada pihak terkait, seperti lembaga pendidikan, atau organisasi tempat penelitian akan dilakukan, guna mendapatkan legalitas dan dukungan selama proses pengumpulan data.
- d. Mengobservasi lapangan penelitian, observasi ini bertujuan untuk mengenali kondisi lapangan, mengidentifikasi potensi kendala yang mungkin muncul, serta merancang pendekatan yang tepat saat pengumpulan data. Selain itu, penting juga untuk melakukan observasi terhadap siswa yang terlibat dalam penelitian. Melalui pengamatan

⁴⁰ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah, 2024. 48

langsung terhadap perilaku dan interaksi siswa, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai konteks sosial dan akademik mereka.

- e. Menentukan informan penelitian, Peneliti memilih individu yang dianggap memiliki informasi penting dan relevan terkait topik penelitian seperti, siswa, guru, kepala sekolah. Pemilihan informan biasanya berdasarkan pertimbangan kriteria tertentu, seperti keterlibatan dalam isu yang dikaji atau pengetahuan yang dimiliki.
 - f. Menyusun instrumen penelitian, Peneliti merancang alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, seperti pedoman wawancara, lembar observasi, atau daftar pertanyaan. Instrumen ini disusun berdasarkan fokus penelitian agar data yang dikumpulkan tepat sasaran.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian Lapangan
- a. Memahami latar belakang serta tujuan penelitian, Sebelum mengumpulkan data, peneliti kembali memperdalam pemahaman terhadap kerangka penelitian agar proses di lapangan tetap fokus pada tujuan yang telah ditetapkan.
 - b. Menjajaki lapangan penelitian, Peneliti melakukan pendekatan kepada pihak-pihak yang terkait di lokasi penelitian. Langkah ini penting untuk membangun kepercayaan, menjalin komunikasi yang baik, dan mempermudah akses data.
 - c. Mencari sumber penelitian yang sudah ditetapkan, Peneliti mulai menghubungi dan mengumpulkan informasi dari informan yang sudah

dipilih. Informasi ini diperoleh melalui pendekatan yang bersifat terbuka dan dialogis.

- d. Mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik seperti observasi langsung terhadap kejadian atau aktivitas, wawancara mendalam dengan informan, serta dokumentasi terhadap arsip, foto, atau dokumen pendukung lainnya.
- e. Menganalisis data, data yang diperoleh mulai dikaji secara sementara untuk mengidentifikasi pola-pola atau temuan penting yang muncul di lapangan. Hal ini membantu peneliti dalam merumuskan langkah lanjutan selama proses penelitian.
- f. Menyempurnakan data yang lengkap, Jika terdapat kekurangan atau ketidaksesuaian data, peneliti melakukan pengumpulan data tambahan atau klarifikasi kepada informan untuk memastikan kelengkapan dan akurasi informasi.

3. Tahap Analisis Data

- a. Mengurus surat selesai penelitian, Setelah proses pengumpulan data selesai, peneliti meminta surat keterangan atau tanda bukti bahwa kegiatan penelitian telah dilaksanakan di lokasi yang bersangkutan.
- b. Mengelola dan menganalisis data yang didapatkan, Seluruh data yang telah terkumpul dikelompokkan, dikodekan, dan dianalisis menggunakan teknik analisis yang sesuai dengan pendekatan penelitian.

Tujuannya adalah untuk menemukan makna, hubungan, dan kesimpulan dari data yang diperoleh.

- c. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan, Hasil analisis dituangkan dalam bentuk laporan tertulis secara sistematis, mulai dari pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, temuan di lapangan, hingga kesimpulan dan rekomendasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Profil SMK Bustanul Falah Banyuwangi

SMK Bustanul Falah adalah lembaga pendidikan yang berlokasi di Jl. Raya Tebu Indah No. 68465, Krajan I, Kembiritan, Kec. Genteng, Kab. Banyuwangi. SMK Bustanul Falah Banyuwangi merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan yang dikelola oleh yayasan pondok pesantren Bustanul Falah dalam rangka menghasilkan tenaga profesional, kreatif, inovatif, mandiri, dan kompetitif yang ditandai dengan nilai-nilai agama. SMK Bustanul Falah menawarkan pendidikan berkualitas dengan fokus pada keterampilan vokasi, khususnya di bidang teknik jaringan komputer dan telekomunikasi. Lulusan dibekali kompetensi praktis dan etos kerja industri. Sekolah ini juga menjalin kemitraan dengan berbagai industri untuk program magang, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman praktis di dunia kerja. Hingga kini, SMK Bustanul Falah terus menjadi pilihan bagi masyarakat yang ingin mendapatkan pendidikan vokasi berkualitas di Banyuwangi.⁴¹

a. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sejarah dari berdirinya SMK Bustanul Falah ini diawali dari sejarah berdirinya Pondok Pesantren Bustanul Falah terlebih dahulu. Pondok Pesantren Bustanul Falah didirikan pada hari Minggu, 22 Juni

⁴¹ Dokumentasi, Profil SMK Bustanul Falah Banyuwangi, 26 Februari 2025.

2000 di Dusun Tebuan, Desa Kembiritan, Kecamatan Genteng. Pendirian pesantren ini bermula ketika Dr. KH. Kholilur Rahman, M.Pd.I (Gus Lilur) menikah dengan Nyai Hj. Ulfatus Sholekhah, M.Pd.I dan masih membantu pengembangan Pondok Pesantren Bustanul Makmur I yang diasuh oleh mertuanya, yakni KH. Imam Zarkasy Djunaidi. Kemudian, tokoh-tokoh penting seperti H. Samuin dan Hj. Rustantin yang mewakafkan tanah, serta KH. Zaini Habibullah (ayah Gus Lilur) dan KH. Imam Zarkasy Djunaidi turut berperan dalam pendirian pesantren ini.

SMK Bustanul Falah resmi berdiri pada tahun 2010 yang berlokasi di Jl. Raya Tebu Indah No. 99, Krajan 1, Kembiritan, Genteng, Banyuwangi dan Yayasan menunjuk Bapak Achmad Nasir, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah SMK Bustanul Falah. SMK Bustanul Falah memperoleh surat izin pendirian pada tanggal 13 April 2010 dengan nomor 421.3/962/429.101/2010 dan memperoleh surat izin operasional pada tanggal 16 Desember 2021 dengan nomor 287/18.05/02/XII/2021.

b. Visi dan Misi Sekolah

Visi yang dimiliki oleh SMK Bustanul Falah adalah mewujudkan sekolah yang berkualitas, terampil, dan berkarakter berlandaskan nilai-nilai Islam Ahlussunnah Wal jama'ah.

c. Misi dari SMK Bustanul Falah adalah sebagai berikut:

- 1) Menerapkan akses pelayanan pendidikan dan pengajaran yang bermutu melalui pengelolaan sekolah dengan prinsip kewajaran, keterbukaan, dan akuntabilitas.
- 2) Menerapkan sistem pembelajaran yang efektif dan kolaboratif serta menjadikan tenaga pendidik sebagai inspirasi bagi peserta didik.
- 3) Menumbuhkembangkan semangat beretos kerja keras, wirausaha, kompetitif sesuai dengan kompetensinya yang mencerminkan akhlakul karimah.
- 4) Menumbuhkembangkan potensi inovasi, kreatifitas serta mendorong dan melatih semangat berprestasi serta kemampuan berkompetisi.
- 5) Membudayakan serta mengamalkan nilai-nilai Islam Ahlul Sunnah Wal – Jama'ah yang melalui penerapan kurikulum nasional terintegrasi dengan muatan pesantren yang berorientasi terhadap kualitas lulusan.

2. Struktur Kepengurusan Dan Tenaga Pendidik

Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMK Bustanul Falah Banyuwangi mencapai 48 orang. Data guru mencapai 40 orang, tenaga administrasi 3 orang, keamanan 2 orang, teknisi 1 orang, tukang kunci 1 orang, dan tukang kebun 1 orang.⁴²

⁴² Dokumentasi, Struktur Kepengurusan Dan Tenaga Pendidik, 26 Februari 2025.

3. Sarana Dan Prasarana

SMK Bustanul Falah Banyuwangi memiliki banyak sarana dan prasarana yang mendukung dan sesuai dengan kegiatan KBM siswa. Sarana dan prasarana ini digunakan sesuai jobdesknya masing-masing, mulai dari ruang praktik semua jurusan, laundry, ruang keagamaan, studio, aula, mushola, koperasi, Bank SMK, Kamar mandi guru dan siswa, dan ruang rapat.⁴³

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Setelah peneliti menyelesaikan tahap pemaparan objek penelitian yang telah dipilih, langkah berikutnya adalah menyajikan data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti wawancara, dokumentasi, dan observasi. Proses penyajian data ini merupakan bagian penting dalam penelitian karena memberikan dukungan yang kuat terhadap temuan-temuan yang diperoleh. Data yang terkumpul tersebut menjadi dasar bagi analisis yang dilakukan, yang kemudian diinterpretasikan melalui pendekatan analisis deskriptif. Dengan menggunakan analisis tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan yang valid dan relevan dari hasil penelitian ini.

Pada pembahasan ini peneliti mendeskripsikan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* pada keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas x di smk bustanul falah banyuwangi sebagai berikut:

⁴³ Dokumentasi, Sarana dan Prasarana, 26 Februari 2025

1. Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama proses pembelajaran, penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung secara sistematis, dimulai dari tahap pembukaan hingga penutup. Guru memanfaatkan *Wordwall* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menstimulasi partisipasi aktif siswa, dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Hal tersebut juga di sampaikan oleh bapak kepala sekolah:

“Saya percaya bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Dengan adanya berbagai media, baik yang berbasis teknologi maupun yang tradisional, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan.”⁴⁴

Berikut ini adalah deskripsi runtutan pelaksanaan penggunaan media *Wordwall* dalam satu kali pertemuan pembelajaran:

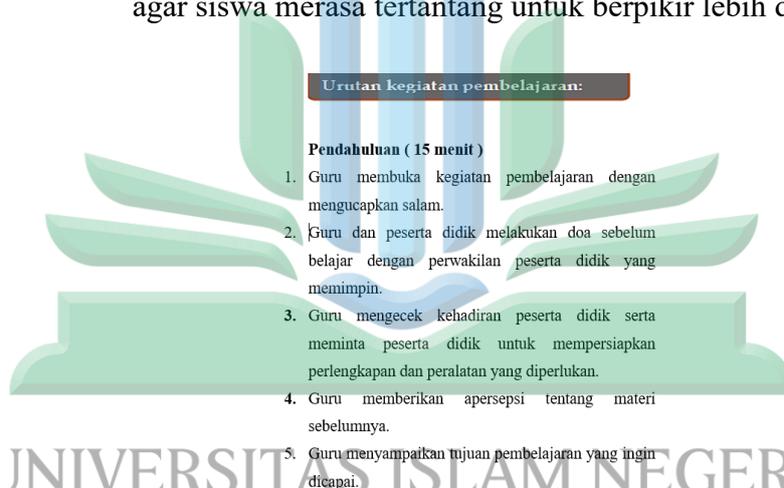
a. Kegiatan Pembukaan

Pada tahap awal pembelajaran, guru memulai dengan kegiatan apersepsi untuk mengaitkan materi yang akan dibahas dengan pengetahuan sebelumnya yang sudah dimiliki siswa. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa, memeriksa kehadiran, dan

⁴⁴ Sugito, diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 12 Februari 2025.

menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu. Untuk membangun minat dan antusiasme siswa, guru memberikan pertanyaan pemantik yang relevan dengan topik pembelajaran. Sesuai dengan penjelasan ibu Miftah selaku guru PAI menjelaskan bahwa:

"Pada tahap awal pembelajaran, saya selalu berusaha untuk menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa. Kegiatan apersepsi sangat penting agar siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari hari ini berkaitan dengan apa yang telah mereka ketahui sebelumnya. Setelah menyapa siswa dan memeriksa kehadiran, saya biasanya langsung menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas agar siswa tahu apa yang akan mereka capai pada akhir pelajaran. Untuk meningkatkan antusiasme, saya juga mengajukan pertanyaan pemantik yang sesuai dengan topik, agar siswa merasa tertantang untuk berpikir lebih dalam."⁴⁵



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ

Gambar 4.1 Modul Ajar Pembelajaran

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru mulai menyampaikan materi pokok dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok kecil. Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk mengakses *Wordwall* yang telah

⁴⁵ Miftahurahmah, diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 18 Februari 2025.

disiapkan. Media *Wordwall* digunakan untuk memberikan latihan soal atau permainan edukatif berbasis kuis seperti *matching pairs*, *quiz*, atau *anagram* sesuai dengan materi yang dibahas.

: **Kegiatan Inti (60 menit)**

1. Pada tahap awal, adalah guru akan menekankan apa yang akan dipelajari siswa sebelum model pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan siswa agar lebih paham dan siap untuk mengikuti model pembelajaran ini.
2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik terkait materi yang telah di bahas
3. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan cara penggunaan *Wordwall*
4. Guru mengarahkan siswa bagaimana cara login atau masuk ke akun *Wordwall*.
5. Setelah siap, guru akan menjalankan media tersebut.

Gambar 4.2
Modul Ajar Pembelajaran

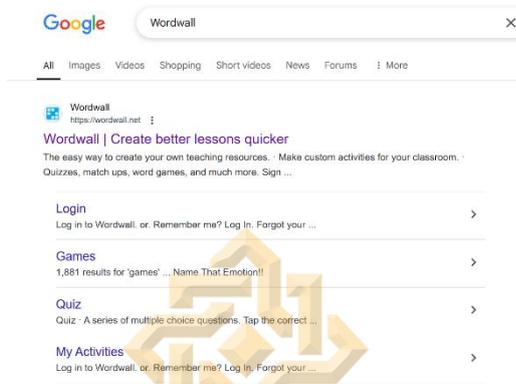
Adapun langkah-langkah penggunaan media interaktif *Wordwall* sebagai berikut:

- 1) Membuka link *Wordwall* dengan mengetik “*Wordwall*” di pencarian google.



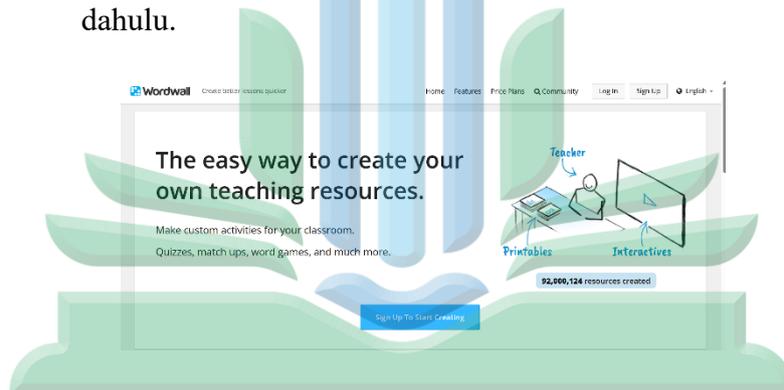
Gambar 4.3
Membuka *Wordwall* di google

2) Kemudian klik “*Wordwall*” untuk memulainya



Gambar 4.4
Membuka halaman *Wordwall*

3) Berikut ini tampilan *login Wordwall*. Silahkan *sign up* terlebih dahulu.



Gambar 4.5
Sign up to start creating

4) Pada laman ini kita diminta untuk melakukan pendaftaran, Pengguna dapat mendaftar menggunakan alamat email atau akun media sosial.

Gambar 4.6
Sign up to a basic account

- 5) Membuat Aktivitas Baru, Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memilih opsi untuk membuat aktivitas baru. *Wordwall* menyediakan berbagai *template* yang dapat dipilih, seperti kuis, permainan mencocokkan, teka-teki silang, dan lainnya. Pengguna dapat memilih jenis aktivitas yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan.

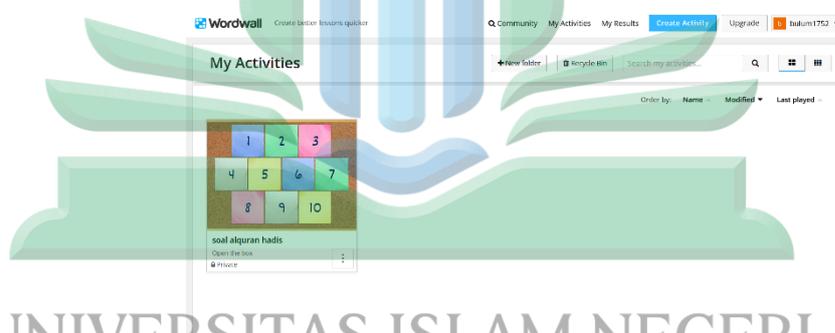


Gambar 4.7
Beranda *Wordwall*

Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok. Mereka diminta menjawab soal melalui gawai masing-masing atau secara klasikal melalui layar proyektor. Guru memantau kegiatan siswa dan memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan.

Salah satu bentuk penerapan media interaktif *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah pada materi Al-Qur'an Hadis. Materi Al-Qur'an Hadis, yang pada umumnya dianggap cukup abstrak dan tekstual, diubah penyajiannya menjadi lebih konkret melalui berbagai jenis permainan edukatif yang tersedia dalam platform Wordwall, seperti pada *template Open the Box*.

Di tahap ini, guru memilih *template "Open the Box"* sebagai format kegiatan yang akan digunakan. Selanjutnya, guru mengisi setiap kotak dengan pertanyaan atau perintah yang relevan dengan materi pelajaran. Misalnya, pada materi dalam Al-Qur'an Hadist guru menuliskan pertanyaanya.

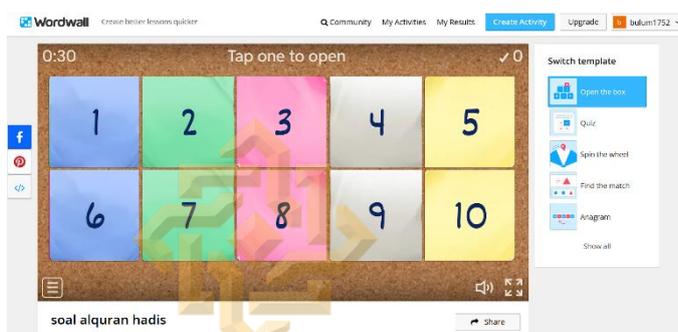


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 4.8
Template open the box

Setelah seluruh kotak terisi, guru mengatur jumlah kotak yang akan ditampilkan (misalnya 6 atau 8 kotak tergantung kebutuhan), lalu menyimpan aktivitas tersebut agar siap digunakan dalam sesi pembelajaran. Ketika pelajaran berlangsung, guru membagikan tautan aktivitas kepada siswa atau membukanya melalui proyektor. Siswa secara bergantian diminta

untuk memilih satu kotak secara acak, dan menjawab pertanyaan yang muncul dari kotak tersebut.



Gambar 4.9
Isi dalam template open the box

Proses ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan membantu menguatkan konsep-konsep penting yang telah dipelajari. Hal ini juga disampaikan oleh siswi kelas X yang belajar menggunakan media *Wordwall* tersebut, ia menyatakan:

"Menurut saya, belajar pakai *Wordwall* itu seru dan nggak membosankan. Soalnya ada banyak permainan kayak kuis atau teka-teki yang bikin saya jadi lebih semangat. Waktu kami jawab soal, Bu Guru langsung kasih tahu jawaban yang benar atau salah, jadi kami tahu di mana salahnya dan bisa langsung diperbaiki. Jadi lebih gampang paham, apalagi buat pelajaran kayak PAI."⁴⁶

Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Miftah selaku guru PAI, yang menjelaskan bahwa,

"Dalam proses pembelajaran, saya selalu memantau aktivitas siswa secara langsung, terutama ketika mereka menggunakan media *Wordwall*. Ketika ada siswa yang menjawab dengan benar, saya segera memberikan apresiasi, dan jika ada yang keliru, saya berikan arahan atau penjelasan ulang agar mereka

⁴⁶ Alya Zulfa, diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 20 Februari 2025.

memahami konsep yang dimaksud. *Wordwall* ini sangat efektif dalam membangun keterlibatan aktif siswa, karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran."⁴⁷

c. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan interaktif melalui *Wordwall* selesai, guru mengajak siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Guru mengajukan beberapa pertanyaan terkait pemahaman siswa terhadap materi, lalu bersama-sama menyimpulkan inti pelajaran hari itu.

Guru juga memberikan penguatan dan motivasi, serta mengumumkan tugas rumah atau tindak lanjut pembelajaran berikutnya. Di akhir sesi, guru mengapresiasi keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung dan menutup pembelajaran dengan salam.

: Penutup Pembelajaran (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru mengonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.
3. Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 4.10
Modul Ajar Pembelajaran

Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Miftah selaku guru PAI, yang menyatakan bahwa,

"Setelah kegiatan *Wordwall* selesai, saya tidak langsung menutup pelajaran. Saya ajak siswa berdiskusi ringan untuk merefleksikan

⁴⁷ Miftahurahmah, diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 18 Februari 2025.

apa saja yang sudah mereka pelajari. Biasanya saya tanya, ‘Apa yang paling kalian ingat dari pelajaran hari ini?’ atau ‘Apakah ada bagian yang masih belum dipahami?’ Dengan cara ini, saya bisa mengukur sejauh mana pemahaman mereka, sekaligus memperkuat kembali poin-poin pentingnya.”⁴⁸

Salah satu siswa juga menuturkan hal serupa. Ia mengatakan bahwa,

"Setelah main *Wordwall*, Bu Miftah suka tanya-tanya ke kita soal pelajaran tadi. Kita jadi ingat lagi apa yang baru dipelajari, dan kalau ada yang belum ngerti, langsung dijelaskan bareng-bareng."

Pernyataan ini menunjukkan bahwa kegiatan refleksi tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan kolaboratif. Dalam hal ini juga memicu keaktifan belajar siswa dalam belajar.

2. Tantangan Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket yang dilakukan kepada guru dan siswa, diperoleh sejumlah temuan terkait tantangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa. Meskipun *Wordwall* dikenal sebagai media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, implementasinya tidak lepas dari berbagai kendala, baik dari sisi teknis, dan pedagogis.

Hal ini juga ditegaskan oleh Kepala Sekolah, yang menyatakan bahwa,

⁴⁸ Miftahurahmah, diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 18 Februari 2025.

"Kami mendukung inovasi penggunaan media pembelajaran seperti *Wordwall* karena terbukti bisa membuat siswa lebih aktif dan antusias. Namun memang ada beberapa tantangan yang kami hadapi, terutama dalam hal kesiapan infrastruktur dan pelatihan guru. Beberapa siswa juga merasa tertekan saat harus bersaing menjawab dengan cepat, sehingga perlu pendekatan yang lebih seimbang agar media ini tidak justru menimbulkan kecemasan belajar."⁴⁹

a. Aspek Teknis

Tantangan yang paling dominan adalah keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki siswa, khususnya di sekolah dengan sumber daya terbatas. Beberapa siswa mengalami kesulitan mengakses *Wordwall* karena perangkat yang digunakan tidak mendukung atau koneksi internet yang tidak stabil. Hal ini menyebabkan partisipasi siswa menjadi tidak merata, dan dalam beberapa kasus, menurunkan motivasi belajar.

Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Miftah selaku guru PAI, yang menjelaskan bahwa,

"Saya sangat terbantu dengan *Wordwall* karena membuat siswa lebih semangat dan aktif, tapi saya juga tidak bisa menutup mata bahwa tidak semua siswa memiliki akses yang sama. Ada beberapa anak yang kadang tidak bisa ikut karena handphonenya error atau sinyalnya jelek. Itu membuat saya harus cari cara alternatif agar mereka tetap bisa belajar dan tidak merasa tertinggal."⁵⁰

b. Aspek Pedagogis

Guru mengalami kesulitan dalam merancang permainan *Wordwall* yang seimbang antara unsur hiburan dan muatan materi. Tidak

⁴⁹ Sugito, diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 12 Februari 2025.

⁵⁰ Miftahurahmah, diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 18 Februari 2025.

semua jenis soal cocok untuk disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Guru harus menginvestasikan waktu dan energi yang cukup besar untuk mendesain konten *Wordwall* agar tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam pengelolaan waktu mengajar dan perencanaan pembelajaran yang efektif.

Hal tersebut juga disampaikan oleh Ibu Miftah selaku guru PAI.

Ia menyatakan bahwa,

"Merancang konten *Wordwall* itu tidak semudah yang dibayangkan. Saya harus menyesuaikan bentuk permainannya dengan materi, supaya tidak hanya seru tapi juga bermanfaat secara akademik. Kadang saya perlu waktu lebih untuk mencari format yang pas, belum lagi kalau harus buat dua versi untuk kelas yang berbeda. Ini cukup menyita waktu, apalagi kalau pelajarannya kompleks."⁵¹

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif *Wordwall*

Seperti halnya media pembelajaran lainnya, *Wordwall* tidak luput dari kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah uraian mengenai

keunggulan serta keterbatasan dari penggunaan *Wordwall* berdasarkan hasil observasi, dan wawancara.

1) Kelebihan *Wordwall*

a) Interaktif dan Menyenangkan

Wordwall menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena menggabungkan elemen permainan ke

⁵¹ Miftahurahmah, diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 18 Februari 2025.

dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan.

- b) Dapat digunakan secara daring maupun luring

Wordwall mendukung penggunaan secara daring melalui perangkat digital, dan juga memungkinkan dicetak untuk pembelajaran luring.

- c) Mendukung Penilaian Formatif

Guru dapat menggunakan *Wordwall* untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan cepat, menjadikannya alat bantu yang efektif untuk evaluasi pembelajaran.

- 2) Kekurangan *Wordwall*

- a) Keterbatasan Akses Teknologi

Tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung atau koneksi internet yang stabil, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas, sehingga partisipasi bisa menjadi tidak merata.

- b) Fitur Terbatas untuk Versi Gratis

Fitur pada versi gratis *Wordwall* cukup terbatas, dan untuk mengakses lebih banyak format serta statistik hasil siswa, guru perlu berlangganan versi berbayar.

Dari keseluruhan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* memang memiliki potensi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, namun tantangan-tantangan yang ada perlu diatasi dengan strategi yang tepat. Salah satunya adalah melalui

peningkatan pelatihan guru, penyediaan sarana prasarana yang mendukung, serta pendekatan pembelajaran yang memperhatikan karakter dan kebutuhan siswa secara individual.⁵²

C. PEMBAHASAN TEMUAN

Seluruh data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi di lokasi penelitian, perlu dianalisis lebih lanjut dalam bentuk pembahasan temuan. Bagian ini bertujuan untuk mengelaborasi hasil temuan di lapangan dan mengaitkannya dengan gagasan peneliti serta relevansi terhadap topik yang dikaji. Oleh karena itu, pembahasan disusun berdasarkan sub-sub bahasan utama yang menjadi fokus penelitian, agar memudahkan dalam menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan saat pelaksanaan penelitian.

Tabel 4.1
Temuan Penelitian

No.	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1.	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>Wordwall</i> Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi.	Penggunaan media interaktif <i>Wordwall</i> pada proses pembelajaran yaitu dimulai dari tahap pembukaan hingga penutup. Pada tahap pembukaan guru memulai dengan apersepsi atau mengaitkan pembelajaran yang kemarin dengan yang sekarang, pada tahap inti guru menjelaskan bagaimana tahap penggunaan <i>Wordwall</i> mulai dari membuat akun sampai bisa digunakan pada tahap penutup guru memberikan penguatan materi serta mengapresiasi siswa yang aktif selama proses pembelajaran.

⁵² Saputri dan Sukmawati, "The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwall on the Scientific Literacy of Class V Elementary School Students."

No.	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
2.	Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>Wordwall</i> Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi.	terkait tantangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif <i>Wordwall</i> terhadap keaktifan belajar siswa. Media <i>Wordwall</i> implementasinya tidak lepas dari berbagai kendala atau tantangan, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Seperti, keterbatasan perangkat dan sulitnya merancang konten pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> . Selain itu juga media <i>Wordwall</i> juga memiliki kelebihan serta kekurangannya tersendiri.

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media ini dimulai dari tahap pembukaan hingga penutup, serta upaya peningkatan pada keaktifan belajar siswa melalui media *Wordwall*

1. Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Pada tahap pembukaan, guru memulai pembelajaran dengan apersepsi, yaitu menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini bertujuan untuk membangun konteks pembelajaran dan memicu keaktifan siswa sejak awal.

Pada tahap inti, guru menjelaskan cara penggunaan *Wordwall*, mulai dari pembuatan akun hingga penerapannya dalam pembelajaran. Media ini

memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis, permainan, atau aktivitas interaktif lainnya yang menarik. Penggunaan *Wordwall* pada tahap ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi karena siswa terlibat langsung dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Selain itu, format interaktif *Wordwall* juga mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Di tahap penutup, guru memberikan penguatan materi dan mengapresiasi siswa yang aktif selama pembelajaran. Apresiasi ini dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar. Karena siswa merasa dihargai atas kontribusinya. Selain itu, interaksi siswa dengan *Wordwall* menunjukkan kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran yang menjadi salah satu bentuk keaktifan dalam proses belajar, hal tersebut di atas disesuaikan dengan indikator keaktifan belajar siswa.

Hasil pembahasan yang sudah dijelaskan di atas, didukung oleh teori pengembangan media pembelajaran yaitu penggunaan media perlu dilakukan secara sistematis berdasarkan langkah-langkah yang saling terkait untuk hasilkan pembelajaran yang bermanfaat. Guru sering kali mengabaikan prosedur perencanaan yang sistematis ini karena berasumsi, jika sudah dibuat dengan baik sesuai dengan materi yang akan diajarkan,

maka media tersebut dapat digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran.⁵³

Penelitian yang dilakukan oleh Suhirman menunjukkan bahwa sumber belajar yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan positif, yang berujung pada keaktifan belajar siswa yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar harus menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif menjadi bagian dalam mewujudkan keaktifan belajar siswa menjadi lebih baik.⁵⁴

Pada tahap inti pembelajaran, memperkenalkan dan membimbing siswa menggunakan aplikasi *Wordwall*. mulai dari cara *login*, memilih permainan, hingga cara menjawab soal. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fahruji dan Kurnianti bahwa temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Keaktifan belajar siswa terlihat meningkat, baik dari segi partisipasi dalam kegiatan, keberanian untuk menjawab pertanyaan, hingga rasa antusias mengikuti setiap sesi permainan. Selain itu, guru juga merasa terbantu karena *Wordwall* mempermudah dalam menyampaikan materi

⁵³ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 46

⁵⁴ Suhirman, S. Pengelolaan sumber belajar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 2018. 159.

sekaligus mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung.⁵⁵ Jadi, bisa disimpulkan bahwa Wordwall bukan cuma alat bantu mengajar, tapi juga jadi media yang efektif untuk mendorong keaktifan belajar siswa. Suasana kelas jadi lebih hidup, siswa tidak pasif lagi, dan guru juga bisa lebih mudah melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Intinya, belajar jadi lebih seru dan bermakna.

Di tahap penutup, guru memberikan penguatan materi dan mengapresiasi siswa yang aktif selama pembelajaran. Ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Zahra dan Sofa, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat siswa dan keterlibatan mereka dalam kelas.⁵⁶ Penguatan dari guru mendorong siswa untuk lebih berkomitmen dalam kegiatan pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai yang diajarkan, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam.

Secara keseluruhan, penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran agama Islam menciptakan lingkungan yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Tantangan Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi.

⁵⁵ Fahrudi, A. N., A.R., S., & Kurnianti, E. M. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran ipa tentang siklus air kelas v sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), (2022). 35-43.

⁵⁶ Sofa dkk., “Upaya Peningkatan Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran SKI Materi Kisah Teladan Nabi Muhammad SAW Kelas V MI Islamiyyah Kraksaan.” 368

Tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* di SMK Bustanul Falah Banyuwangi, terutama yang berkaitan dengan peningkatan keaktifan belajar siswa, merupakan isu yang cukup kompleks dan membutuhkan perhatian serius. Meskipun *Wordwall* memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, implementasinya tidak terlepas dari berbagai tantangan teknis maupun pedagogis, seperti keterbatasan perangkat dan akses (kurangnya gawai atau jaringan internet yang tidak stabil) yang dapat menghambat interaksi siswa dengan media pembelajaran, kesulitan guru dalam merancang konten pembelajaran yang menarik dan sesuai materi yang berpotensi mengurangi motivasi partisipasi aktif siswa, serta minat dalam berdiskusi atau bertanya, serta perbedaan gaya belajar siswa yang tidak semua cocok dengan media digital sehingga memengaruhi tingkat partisipasi dan interaksi mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan. Media *Wordwall* implementasinya tidak lepas dari berbagai kendala atau tantangan, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Seperti, keterbatasan perangkat dan sulitnya merancang konten pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Selain itu juga media *Wordwall* juga memiliki kelebihan serta kekurangannya tersendiri.

Hasil pembahasan yang sudah dijelaskan di atas, didukung oleh penelitian Pepen dan Nurhidayat yang menunjukkan bahwa media *Wordwall* memiliki kelebihan dalam memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah dipahami. Selain itu, mode penugasan yang

memungkinkan siswa untuk mengaksesnya secara mandiri menggunakan perangkat ponsel pintar mereka di rumah. Namun, kekurangannya terletak pada potensi kecurangan yang dapat terjadi pada tingkat dasar, serta keterbatasan pada pengaturan tampilan, seperti tidak dapat mengubah ukuran font dan tulisan, yang dapat mengurangi fleksibilitas penggunaannya.⁵⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Sumilah dan Retno menunjukkan bahwa Penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran memang diwarnai dengan berbagai tantangan, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Pertama, dari sisi teknis, keterbatasan perangkat yang mendukung penggunaan *Wordwall* menjadi kendala utama. Banyak siswa yang mungkin tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat atau koneksi internet yang stabil, hal ini dapat menghambat efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring.⁵⁸

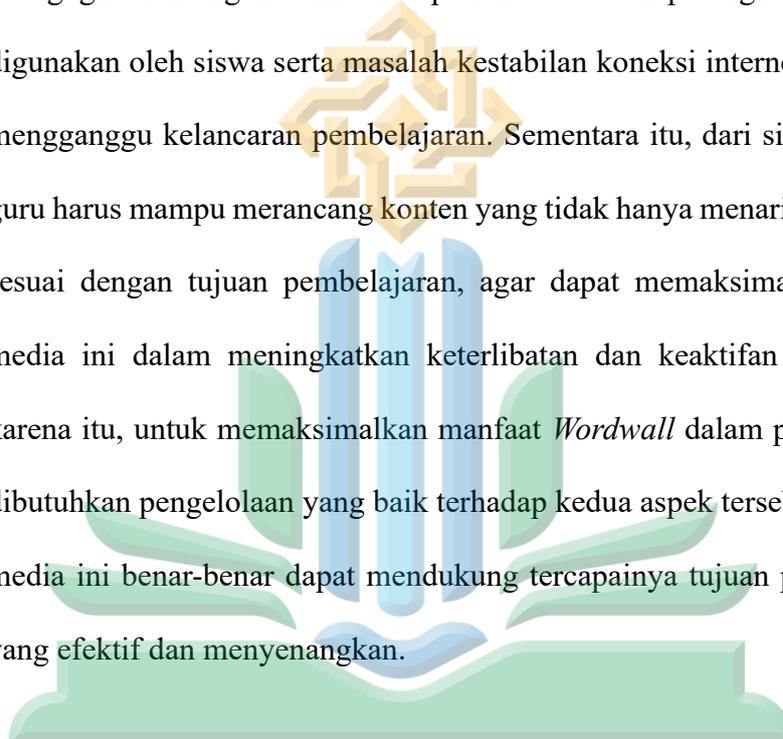
Meskipun demikian, *Wordwall* menawarkan berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama dalam pembelajaran daring. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Afnilamsari menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall*

⁵⁷ Pepen Supendi dan Nurhidayat, *Fun Game* (Jakarta: Penebar Plus, 2007), 8.

⁵⁸ Sumilah, Rusmawati, dan Harwanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Wordwall* untuk Percepatan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Paket A PKBM Al Hasyimi II."

dapat memperbaiki motivasi belajar peserta didik, bahkan pada berbagai mata pelajaran seperti bahasa dan ilmu pengetahuan alam.⁵⁹

Secara keseluruhan, penerapan *Wordwall* dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari sejumlah tantangan, baik yang bersifat teknis maupun pedagogis. Tantangan teknis meliputi keterbatasan perangkat yang dapat digunakan oleh siswa serta masalah kestabilan koneksi internet yang dapat mengganggu kelancaran pembelajaran. Sementara itu, dari sisi pedagogis, guru harus mampu merancang konten yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran, agar dapat memaksimalkan potensi media ini dalam meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat *Wordwall* dalam pembelajaran, dibutuhkan pengelolaan yang baik terhadap kedua aspek tersebut, sehingga media ini benar-benar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵⁹ Kata, "Journal of Education and Pedagogy."

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMK Bustanul Falah Banyuwangi terbukti memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. Media ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, serta mempercepat pemahaman materi yang diajarkan. Keaktifan siswa terlihat dari meningkatnya keterlibatan mereka dalam sesi tanya jawab, permainan interaktif, serta diskusi kelompok yang difasilitasi oleh media *Wordwall*. Dengan adanya berbagai fitur yang disediakan oleh *Wordwall*, seperti kuis, teka-teki, dan games edukatif, siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih bersemangat.

Namun, penggunaan media interaktif *Wordwall* juga menghadapi beberapa tantangan. Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur, terutama dalam hal akses internet yang tidak selalu stabil, serta keterbatasan pengetahuan teknologi di kalangan sebagian guru dan siswa. Beberapa siswa juga masih merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini, terutama bagi mereka yang kurang familiar dengan teknologi digital. Selain itu, kurangnya pelatihan khusus bagi guru mengenai cara maksimal dalam memanfaatkan media ini menjadi kendala dalam optimalisasi penggunaannya.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi, pemanfaatan media interaktif seperti *Wordwall* memiliki potensi yang sangat menjanjikan dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa

dalam proses pembelajaran. Terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, penggunaan platform ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi pelajaran, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap topik-topik yang diajarkan.

B. SARAN-SARAN

1. Bagi Lembaga Sekolah SMK Bustanul Falah Banyuwangi

Bagi lembaga sekolah, penting untuk meningkatkan infrastruktur teknologi yang mendukung penggunaan media interaktif, seperti menyediakan perangkat yang memadai dan memastikan akses internet yang stabil. Selain itu, sekolah perlu mengadakan pelatihan rutin bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran, serta menyediakan berbagai sumber daya digital yang mendukung pembelajaran berbasis media interaktif. Hal ini akan mempermudah guru dalam mengelola materi ajar dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

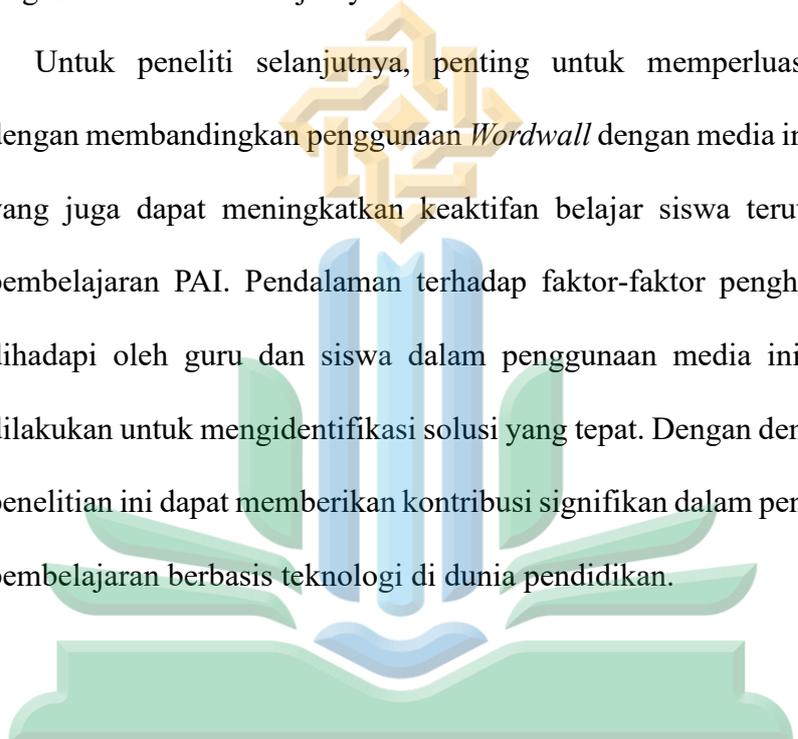
2. Bagi Pendidik Pendidikan Agama Islam

Bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru sebaiknya menyesuaikan materi ajar dengan platform ini, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Guru juga perlu memberikan bimbingan yang jelas mengenai penggunaan media ini, mengingat tantangan yang dihadapi siswa dalam mengakses teknologi dan

memahami cara penggunaannya. Selain itu, hasil evaluasi yang diperoleh melalui penggunaan *Wordwall* dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui perkembangan siswa dan merencanakan perbaikan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Para Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, penting untuk memperluas penelitian dengan membandingkan penggunaan *Wordwall* dengan media interaktif lain yang juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa terutama dalam pembelajaran PAI. Pendalaman terhadap faktor-faktor penghambat yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media ini juga perlu dilakukan untuk mengidentifikasi solusi yang tepat. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Mohammad Auliya Rizqy. "Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMPN 3 Waru Sidoarjo". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.
- Ali, R. M. *Meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam materi q.s. yunus/10 : 40-41 dan q.s. al-maidah /5: 32 dengan model pembelajaran discovery learning pada siswa kelas xi semester satu smk negeri 5 kota ternate tahun pelajaran 2017/2018*. Journal of Education Action Research, 2021.
- Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education, 2(1), 2018. 159.
- Arief S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2006.
- Arif, M., & Makalalag, C. *Pengembangan Kurikulum 2013: Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman*, 2022.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Askar et al., *Book Chapter: Desain Pembelajaran Agama Islam*. Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- Batubara, Hamdan Husein, *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Djamarah, S. B. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, 2015.
- Fahruji, A. N., A.R., S., & Kurnianti, E. M. *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran ipa tentang siklus air kelas v sd*. OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika, 2022.
- Firdha, N. and Zulyusri, Z. *Penggunaan ispring dalam pengembangan media pembelajaran interaktif*. Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi, 2022.
- Harun, I., Latief, M., Takdir, R., & Pakaja, J. *Rancang bangun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di sma negeri 7 prasetya gorontalo*. Inverted: Journal of Information Technology Education, 2023.
- Hasan, Zainul. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii B Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023". Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Kustandi, Cecep, *Pengembangan Media Pembelajaran, Kencana*, 2020.

- Kemendikbudristek BSKAP, *Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Kemendikbudristek BSKAP RI, 2022.
- Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemah*, Lajnah Pentashihan Mushaf Alqur'an, 2019.
- Usriyah, Lailatul, *Media Pembelajaran* (Jember: IAIN Jember Press, 2021)
- Maharani, Putri Anggia Devi Saviera. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Menggunakan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Plus Darus Sholah". Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Marheni, M. Studi literature: *pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada perguruan tinggi*. Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan, 2022.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. Amerika: SAGE, 2014.
- Moleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdaka, 2019.
- Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. "Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5, 2021.
- Nurkholis et al. "Penggunaan Learningapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar" *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2022.
- Qibthiyah, Maria Tul. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X Ipa Di Sma Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022". Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Rikawati, Kezia, and Debora Sitinjak. "Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif." *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2.2, 2020.
- Sofa, Ainur Rofiq, Universitas Islam, Zainul Hasan, dan Genggong Probolinggo. "Upaya Peningkatan Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran SKI Materi Kisah Teladan Nabi Muhammad SAW Kelas V MI Islamiyyah Kraksaan" 2 (2024).
- Samsinar S., "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2019.

- Sumilah, Sumilah, Retno Danu Rusmawati, dan Harwanto Harwanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Wordwall untuk Percepatan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Paket A PKBM Al Hasyimi II.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023).
- Saputri, Adila Luthfi, dan Wati Sukmawati. “The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwall on the Scientific Literacy of Class V Elementary School Students.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 7. 25 Juli 2024.
- Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, 2018.
- Silvia, K. S. and Wirabrata, I. D. G. F. *Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui media Wordwall*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Supendi, Pepen, dan Nurhidayat, *Fun Game*. Penebar Plus, 2007.
- Susanto, Edy, dan Meilida Eka Sari. “Effectiveness of Using The Wordwall Application on Student Learning Outcomes.” *At-Ta’lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 22, no. 1 (2023).
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Uno, H. B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Waris, Lukman, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Zainuri, Ahmad. “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember”. Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Mohamad Bahrul Ulum

NIM : 211101010029

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hal penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali serta tertulis ditulis naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 5 Juni 2025

Mohamad Bahrul Ulum
211101010029



Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10280/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK Bustanul Falah

Jl. Raya Tebu Indah 99 Kembiritan, Kec. Genteng, Kab. Banyuwangi, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101010029
 Nama : MOHAMAD BAHRUL ULUM
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai & quot; Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMK Bustanul Falah Banyuwangi & quot; selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Sugito, S.Kom.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Februari 2025

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 3


YAYASAN BUSTANUL FALAH
SMK BUSTANUL FALAH
 Jl. Tebu Indah Kembang Telp. (0333) 5823571 GENTENG - BANYUWANGI
 web: smkbustanulfalahgenteng.sch.id | e-mail: smkbustanulfalahgenteng@gmail.com
 NPSN : 20570831 NSS: 342052510032 NIS: 400430
SMK PUSAT KEUNGGULAN DAN TERAKREDITASI "A"

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/513/09/429.245/400.430/06/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUGITO, S.Kom
 NIPEL : 20120712 1 38
 Jabatan : Kepala Sekolah SMK Bustanul Falah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : MOHAMMAD BAHRUL ULUM
 NIM : 211101010029
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Semester : Semester delapan

Bahwa Mahasiswa dengan nama diatas sudah menyelesaikan Penelitian/Riset di SMKS Bustanul Falah untuk menyelesaikan tugas Skripsi pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan judul " Penggunaan Media Interaktif Wordwall Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMKS Bustanul Falah " Selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan SMKS Bustanul Falah.

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banyuwangi, 14 Mei 2025
 Kepala SMK Bustanul Falah

 SUGITO, S.Kom

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M E R

Lampiran 4

Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penggunaan Media Interaktif <i>Wordwall</i> Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMK Bustanul Falah Banyuwangi”	<ol style="list-style-type: none"> Media Pembelajaran Interaktif <i>wordwall</i> Keaktifan Belajar Siswa 	<ol style="list-style-type: none"> Kemudahan penggunaan media interaktif <i>wordwall</i> Efektivitas Penyampaian Materi. Partisipasi Siswa dalam penerapan media <i>Wordwall</i> Motivasi Belajar siswa terhadap 	<ol style="list-style-type: none"> Kemudahan penggunaan: <ol style="list-style-type: none"> Tingkat kesulitan siswa dalam mengoperasikan <i>Wordwall</i>. Tampilan <i>Wordwall</i> yang mudah dipahami dan digunakan. Efektivitas Penyampaian Materi: <ol style="list-style-type: none"> Kemampuan <i>Wordwall</i> menyajikan materi secara 	<p>Data Primer:</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru PAI, siswa kelas X SMK Bustanul Falah Banyuwangi <p>Data Sekunder:</p> <ol style="list-style-type: none"> Modul Ajar Buku Jurnal Internet 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan Penelitian: Kualitatif Jenis Penelitian: kualitatif deskriptif Lokasi Penelitian: SMK Bustanul Falah Banyuwangi Penentuan Informan: Purposive sampling (guru PAI dan siswi kelas X) 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Penggunaan Media Interaktif <i>Wordwall</i> Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi? Bagaimana Tantangan



media
interaktif

jelas dan menarik.
b. Kesesuaian konten yang disediakan Wordwall dengan tujuan pembelajaran

3. Partisipasi Aktif Siswa:

- a. Frekuensi siswa bertanya selama pembelajaran menggunakan Wordwall.
- b. Siswa memberikan respon atas pertanyaan atau tugas dalam Wordwall.

- 5. Metode Pengumpulan Data: Observasi, wawancara, dokumentasi
- 6. Analisis Data: Reduksi data, penyajian data, verifikasi data
- 7. Keabsahan data: Triangulasi sumber, Triangulasi teknik

Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Bustanul Falah Banyuwangi?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

JURNAL PENELITIAN SMK BUSTANUL FALAH BANYUWANGI

Nama : Mohamad Bahrul Ulum

NIM : 211101010029

Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam

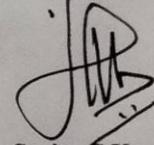
Judul Skripsi : Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Pada Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMK Bustanul Falah Banyuwangi

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Keterangan	Paraf/TTD
1	10 februari 2025	Penyerahan surat penelitian	SMK Bustanul Falah	Kepala Sekolah	
2	15 februari 2025	Observasi kelas	Ibu Miftahurahmah, S.Ag.	Guru PAI	
3	18 februari 2025	Wawancara guru PAI	Ibu Miftahurahmah, S.Ag.	Guru PAI	
4	20 februari 2025	Wawancara siswa kelas x	Alya Zulfa Salsabila	Siswi Kelas X Akuntansi	
5	26 februari 2025	Pengambilan dokumentasi	Ibu Miftahurahmah, S.Ag.	Guru PAI	
6	6 Maret 2025	Pengambilan dokumentasi	Ibu Miftahurahmah, S.Ag.	Guru PAI	

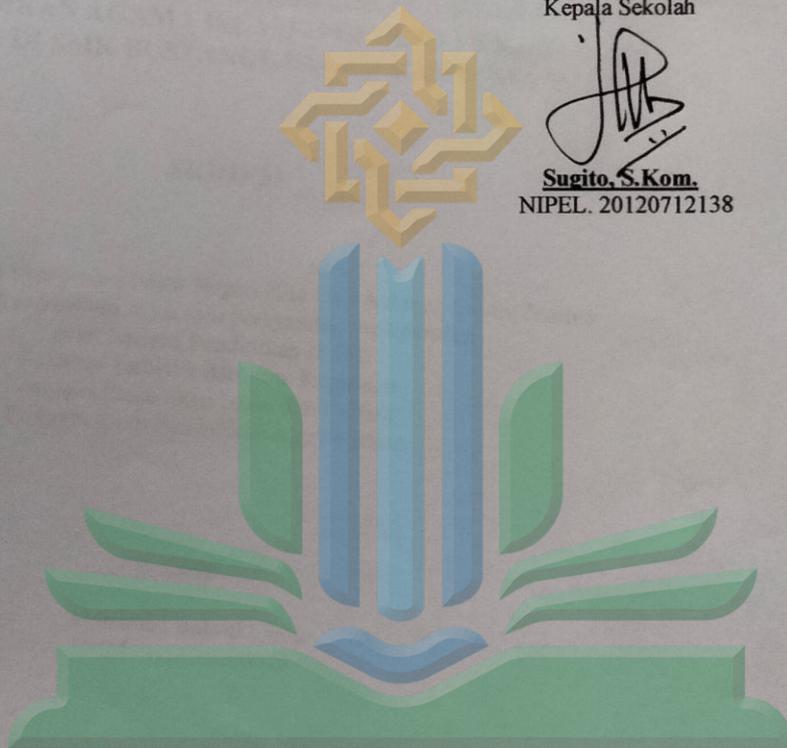
7	10 Maret 2025	Pengambilan surat penelitian	Bapak Sugito, S.Kom.	Kepala Sekolah	
---	------------------	------------------------------------	-------------------------	-------------------	---

Banyuwangi, 10 Maret 2025

Kepala Sekolah



Sugito, S.Kom.
NIPEL. 20120712138



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

PEDOMAN KEGIATAN PENELITIAN**Observasi**

1. Gambaran umum kondisi SMK Bustanul Falah
2. Perangkat Pembelajaran penggunaan media interaktif wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa
3. Materi pembelajaran penggunaan media interaktif wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa
4. Respon siswa terhadap penggunaan media interaktif wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa

Instrumen Wawancara

No	Responden	Pertanyaan
Kepala Sekolah		
1	Kepala Sekolah	Bagaimana pandangan bapak terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ini?
2	Kepala Sekolah	Apakah sekolah sudah memberikan dukungan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran? Jika iya, dalam bentuk apa?
3	Kepala Sekolah	Bagaimana efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa menurut observasi bapak?
4	Kepala Sekolah	Apakah ada kebijakan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran interaktif seperti contohnya Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar?
5	Kepala Sekolah	Apa tantangan yang dihadapi sekolah dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran?
6	Kepala Sekolah	Bagaimana strategi sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi?
B. Wakil Sekolah Kepala		

No	Responden	Pertanyaan
Bidang Kurikulum		
1	Waka Kurikulum	Bagaimana kebijakan kurikulum sekolah dalam mengakomodasi penggunaan media pembelajaran interaktif?
2	Waka Kurikulum	Apakah guru-guru di sekolah ini sudah dilatih dalam penggunaan teknologi pembelajaran?
3	Waka Kurikulum	Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI?
4	Waka Kurikulum	Menurut ibu, apakah penggunaan media pembelajaran seperti Wordwall sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa? Mengapa?
5	Waka Kurikulum	Apa tantangan yang dihadapi dalam menerapkan media pembelajaran interaktif di SMK ini?
6	Waka Kurikulum	Apa rencana sekolah dalam meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif di masa depan?
Guru PAI		
1	Guru PAI	Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI di kelas X?
2	Guru PAI	Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran? Apakah mereka lebih aktif dibandingkan sebelumnya?
4	Guru PAI	Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif seperti Wordwall? Jika iya, bagaimana indikatornya?
5	Guru PAI	Apa kendala yang ibu hadapi dalam menggunakan media interaktif seperti Wordwall dalam pembelajaran?
6	Guru PAI	Bagaimana cara Anda mengatasi kendala tersebut agar Wordwall lebih efektif digunakan dalam pembelajaran?
Siswa Kelas X		
1	Siswa Kelas X	Apakah Anda merasa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran PAI ketika menggunakan Wordwall? Mengapa?
2	Siswa Kelas X	Apa perbedaan yang Anda rasakan dalam pembelajaran PAI sebelum dan sesudah menggunakan Wordwall?

No	Responden	Pertanyaan
3	Siswa Kelas X	Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi PAI dengan bantuan Wordwall? Bisa dijelaskan?
4	Siswa Kelas X	Bagaimana menurut Anda kelebihan dan kekurangan Wordwall dalam pembelajaran?
5	Siswa Kelas X	Apakah penggunaan Wordwall membuat Anda lebih termotivasi untuk belajar PAI? Mengapa?
6	Siswa Kelas X	Apakah Anda ingin Wordwall tetap digunakan dalam pembelajaran PAI ke depannya? Mengapa?

Dokumentasi

1. Profil SMK Bustanul Falah Banyuwangi.
2. Visi dan misi SMK Bustanul Falah Banyuwangi.
3. Denah lokasi SMK Bustanul Falah Banyuwangi.
4. Data Pendidik dan tenaga Kependidikan SMK Bustanul Falah Banyuwangi.
5. RPP
6. Materi Bahan Ajar
7. Foto Kegiatan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMK Bustanul Falah Banyuwangi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MODUL AJAR

KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan :	Persiapan Pembelajaran (5 Menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan asesmen diagnostik sebelum pembelajaran 2. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. 3. Guru menyiapkan bahan pembelajaran seperti buku. <p style="text-align: center;">Urutan kegiatan pembelajaran:</p> Pendahuluan (15 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru dan peserta didik melakukan doa sebelum belajar dengan perwakilan peserta didik yang memimpin. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik serta meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan. 4. Guru memberikan apersepsi tentang materi sebelumnya. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
Inti :	Kegiatan Inti (60 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tahap awal, adalah guru akan menekankan apa yang akan dipelajari siswa sebelum model pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan siswa agar lebih paham dan siap untuk mengikuti model pembelajaran ini. 2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik terkait materi yang telah di bahas 3. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan cara penggunaan <i>Wordwall</i> 4. Guru mengarahkan siswa bagaimana cara login atau masuk ke akun <i>Wordwall</i> 5. Setelah siap, guru akan menjalankan media tersebut.
Penutup :	Penutup Pembelajaran (10 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru mengonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI SISWA
Instrumen Keaktifan Belajar

Petunjuk Pengisian:

perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai berdasarkan frekuensi kejadian setiap indikator.

No	Aspek Keaktifan Belajar	Indikator Perilaku	Tidak Pernah (0)	Jarang (1)	Kadang-kadang (2)	Sering (3) / Selalu (4)
1	Partisipasi Aktif	Mengajukan pertanyaan yang relevan selama pembelajaran				✓
2	Partisipasi Aktif	Menjawab pertanyaan dari guru atau teman			✓	
3	Kerjasama	Bekerjasama dengan teman saat diskusi kelompok		✓		
4	Inisiatif	Memulai diskusi atau mengajukan ide baru tanpa diminta				✓
5	Konsentrasi	Fokus memperhatikan penjelasan guru tanpa terganggu			✓	
6	Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas atau latihan dengan sungguh-sungguh				✓
7	Motivasi Belajar	Menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran				✓

8	Inisiatif	Mencari sumber belajar tambahan secara mandiri				✓
---	-----------	--	--	--	--	---

Keterangan Skor:

- 0 = Tidak Pernah
- 1 = Jarang
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

Analisis:

Total skor dapat dijumlahkan untuk melihat tingkat keaktifan belajar siswa secara keseluruhan. Skor maksimal = jumlah item \times 4.

Interpretasi dapat disesuaikan dengan kategori seperti:

- Rendah: 0 – 25% skor maksimal
- Sedang: 26 – 75% skor maksimal
- Tinggi: 76 – 100% skor maksimal



Banyuwangi, 15 Februari 2025
Guru PAI

Miftahurrahmah, S.Ag.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

Gambar di atas : proses penelitian berupa wawancara kepada Guru PAI dan siswi kelas x
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar di atas : Kegiatan Pembelajaran menggunakan Media *Wordwall* mulai dari cara menggunakan sampai penerapan *Wordwall* kedalam materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10

BIODATA PENULIS

Nama : Mohamad Bahrul Ulum
 NIM : 211101010029
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 17 Mei 2002
 Alamat : Jln Puring, Desa Tamansari, Tegalsari, Banyuwangi

Riwayat Pendidikan:

1. TK Khodijah 24 (2007-2009)
2. MI Darul Falah Tamansari (2009-2015)
3. MTSN 8 Banyuwangi (2015-2018)
4. MAN 2 Banyuwangi (2018-2021)
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-2025)