

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI *WORDWALL*  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI KELAS X DI SMA NEGERI 5 JEMBER**



Oleh  
**HANIN ZAHRATI**  
NIM : 212101010108

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI *WORDWALL* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI KELAS X DI SMA NEGERI 5 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad 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

**HANIN ZAHRATI**  
NIM : 212101010108

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI *WORDWALL* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI KELAS X DI SMA NEGERI 5 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad 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:

**HANIN ZAHRATI**

NIM : 212101010108

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing



**Nina Hayuningtyas, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 198108142014112003

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI *WORDWALL* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI KELAS X DI SMA NEGERI 5 JEMBER**

**SKRIPSI**

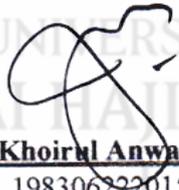
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

**Hari : Kamis  
Tanggal : 19 Juni 2025**

**Tim Penguji**

**Ketua**

**Sekretaris**

  
**Dr. Khoirul Anwar M.Pd.I**  
NIP. 198306222015031001

  
**Hatta, S.Pd.I. M.Pd.I.**  
NIP. 197703152023211003

**Anggota:**

1. Dr. Dra. Khoiriyah, M.Pd.

(  )

2. Nina Hayuningtyas, S.Pd., M.Pd.

(  )

**Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

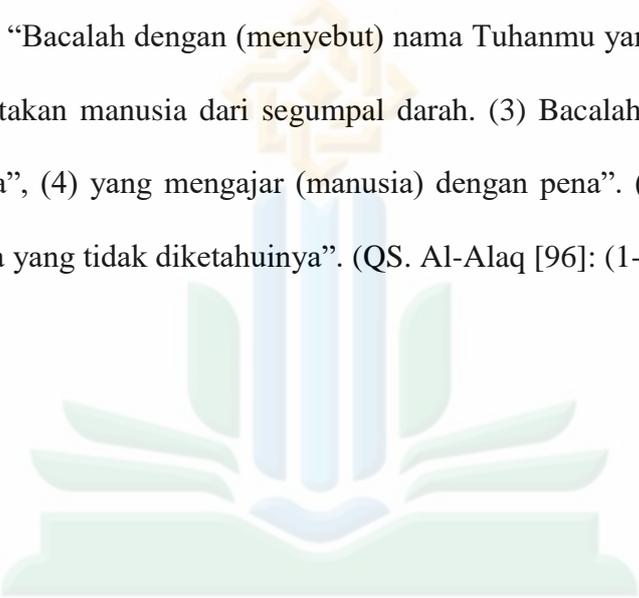


  
**Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.**  
NIP. 19364242000031005

## MOTTO

إِقْرَأْ 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: (1) “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”, (2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia”, (4) yang mengajar (manusia) dengan pena”. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS. Al-Alaq [96]: (1-5)\*)



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

---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: S.F. Cahaya Semesta, 2013), 597

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Supriono dan Ibu Henik Eko Wahyuni yang sangat saya cintai. Terima kasih atas segala dukungan, do'a, dan cinta yang kalian berikan, meski dalam situasi yang tidak selalu ideal. Terkhusus untuk ibuku tercinta Henik Eko Wahyuni, panutan hidupku dan pintu surgaku. Terima kasih atas kelembutan hati, ketulusan cintamu dan do'a yang tidak pernah putus. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah usai. Untuk kalian berdua, walau tidak lagi berjalan beriringan, tidak akan berkurang rasa hormat dan cinta saya kepada kalian berdua.
2. Abah dan umi saya, yang telah memberikan penulis dukungan dan pengingat bagi penulis agar menyelesaikan studi tepat waktu. Serta sepupu saya Ledy Cahya Farhati yang telah menghibur dan memberikan semangat kepada penulis.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 5 Jember”, sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan Rasulullah SAW, semoga kelak kita semua mendapatkan syafaatnya di Yaumul Qiyamah nanti.

Keberhasilan ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, MM. selaku Rektor Universitas Islam 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 yang telah memimpin pelaksanaan program fakultas sehingga terlaksana dengan baik.
3. Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.

4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan dan masukan untuk menyelesaikan program perkuliahan dari semester awal hingga akhir.
5. Arbain Nurdin, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu dan membimbing mulai dari semester awal hingga akhir.
6. Nina Hayuningtyas, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dalam memberi bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selama ini telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Muhammad Lutfi Helmi, M.Pd. selaku Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Jember dan Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. selaku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan memberikan informasi kepada penulis.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya dan semoga selalu dalam ridho Allah SWT.

Jember, 19 Juni 2025

**Hanin Zahрати**  
212101010108

## ABSTRAK

**Hanin Zahрати, 2025:** *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 5 Jember.*

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran di kelas adalah aplikasi *wordwall*. Aplikasi ini berbasis jaringan atau web dan berfungsi sebagai aplikasi pembelajaran dengan berbagai fitur atau template yang tersedia, yang mampu membuat pembelajaran lebih bervariasi dan mendorong keinginan belajar peserta didik. Penggunaan media aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran PAI & BP kelas X di SMAN 5 Jember digunakan sebagai alternatif dari media cetak seperti LKPD dan power point yang sebelumnya digunakan. Aplikasi *wordwall* memiliki berbagai template permainan edukatif seperti *spinner*, *open the box*, *match up* dll. yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran serta menarik minat siswa.

Adapun fokus penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember? 2) Apa kelebihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember? 3) Apa tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember. Penentuan subyek pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive* dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya 1) Penggunaan media aplikasi *wordwall* pada pembelajaran PAI & BP digunakan agar siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Penggunaannya diawali dengan memutar *spinner* untuk memilih siswa secara acak untuk maju ke depan kelas. Lalu siswa akan memilih pertanyaan pada kotak *open the box* dan menjawab soal yang muncul. 2) Kelebihan penggunaan media aplikasi *wordwall* antara lain: Memudahkan guru dalam pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi, bersifat fleksibel/mudah digunakan, bersifat interaktif dan menarik, dapat melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa, serta dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan kritis. 3) Tantangan yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media aplikasi *wordwall*, yaitu: Koneksi internet yang tidak stabil, waktu pembelajaran yang tidak mencukupi, manajemen kelas yang lebih kompleks, perbedaan karakter dan kemampuan siswa, dan suasana tegang saat guru memutar *spinner*.

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>Halaman Sampul .....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Persetujuan Pembimbing .....</b>	<b>iii</b>
<b>Lembar Pengesahan.....</b>	<b>iv</b>
<b>Motto .....</b>	<b>v</b>
<b>Persembahan .....</b>	<b>vi</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>vii</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	13
B. Kajian Teori.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	49
B. Lokasi Penelitian .....	50
C. Subyek Penelitian .....	50
D. Teknik Pengumpulan Data .....	52
E. Analisis Data .....	56
F. Keabsahan Data.....	57
G. Tahap-tahap Penelitian.....	58
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>61</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	61

B. Penyajian Data dan Analisis.....	74
C. Pembahasan Temuan.....	112
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>124</b>
A. Simpulan.....	124
B. Saran-saran.....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Penelitian Terdahulu .....	20
4.1	Tenaga Pendidik SMAN 5 Jember.....	69
4.2	Tenaga Kependidikan SMAN 5 Jember .....	69
4.3	Daftar Jumlah Siswa SMAN 5 Jember .....	69
4.4	Daftar Sarana SMAN 5 Jember.....	70
4.5	Daftar Prasarana SMAN 5 Jember.....	73
4.5	Tabel Temuan Penelitian .....	111



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

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
2.1	Jenis Permainan Dalam <i>Wordwall</i> .....	38
4.1	Struktur Organisasi SMAN 5 Jember .....	66
4.2	Tampilan Awal Dalam <i>Wordwall</i> .....	81
4.3	Tampilan Pendaftaran Akun Dalam <i>Wordwall</i> .....	82
4.4	Tampilan Template Permainan Dalam <i>Wordwall</i> .....	82
4.5	Tampilan Membuat Permainan Dalam <i>Wordwall</i> .....	83
4.6	Tampilan Permainan Ketika Sudah Jadi .....	83
4.7	Guru Menyiapkan <i>Wordwall</i> Dibantu Oleh Siswa.....	86
4.8	Tampilan <i>Wordwall</i> Ketika Di Layar.....	86
4.9	Guru Sedang Memutar <i>Spinner</i> .....	89
4.10	Siswa Memilih Kotak Pertanyaan .....	90
4.11	Siswa Menjawab Pertanyaan Yang Di Dapat .....	91
4.12	Siswa Terlihat Memperhatikan Saat Guru Mengajar.....	93
4.13	Tampilan Ketika Koneksi Internet Terputus.....	103

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Seiring dengan berkembangnya teknologi, perkembangan ilmu pengetahuan terjadi sangat pesat pada saat ini. Pendidikan terus mengalami perubahan baik dari kurikulum, cara mengajar, dan media pembelajaran dalam mempengaruhi proses pendidikan untuk menyiapkan peserta didik dalam mencapai tujuan yang diharapkan di masa mendatang melalui kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan peningkatan kualitas pendidikan dalam berbagai aspek diantaranya Pendidikan Agama Islam. Salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam peningkatan kualitas Pendidikan Agama Islam adalah pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menekankan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik menggunakan media, alat bantu, dan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik.<sup>2</sup> Pernyataan ini menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang mampu

---

<sup>2</sup> “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) No 22 th 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.”

menjembatani materi dengan dunia siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Adapun dalil yang menunjukkan penggunaan media dalam komunikasi dan penyampaian ilmu, yakni Al-Qur'an surah An-Naml (27) ayat 29-30:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ٢٩ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ  
الرَّحِيمِ ٣٠

Artinya: “Dia (Balqis) berkata, ‘Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.’ Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, ‘Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha penyayang.’” (QS. An-Naml (27):29-30).<sup>3</sup>

Ayat tersebut menceritakan tentang Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis yang dimana hal tersebut memberikan gambaran tentang teknologi komunikasi yang canggih pada saat itu, yaitu Nabi Sulaiman yang menggunakan burung Hud-hud sebagai media untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh tujuan. Sama halnya dengan media komunikasi lainnya, media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampaian materi oleh guru kepada siswanya.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa sebagai penerimanya. Media pembelajaran merupakan alat yang menjadi bantuan bagi pendidik untuk mengutarakan bahan ajar,

<sup>3</sup> Kementerian Agama Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

memperbanyak kreativitas peserta didik, dan menambahkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan atau informasi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman siswa, dan memfasilitasi interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran.<sup>4</sup>

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi buku, rekaman tape, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, komputer maupun aplikasi. Aplikasi saat ini sudah sangat banyak dan relevan dengan pembelajaran, sehingga penggunaan aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh pendidik. Pada proses pembelajaran terdapat beragam aplikasi, salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi *wordwall*.

*Wordwall* atau Dinding Kata adalah media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi atau web yang didalamnya terdapat berbagai jenis permainan sederhana yang mengajak siswa mengikuti petunjuk dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik objek yang telah ditentukan. Aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan oleh peserta didik maupun pendidik.<sup>5</sup> Aplikasi *wordwall* menampilkan berbagai permainan

---

<sup>4</sup> Gagne, *Princip les of Instructional Design*.

<sup>5</sup> Andini, Yunita, dan Irwandi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur."

dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* ataupun *laptop* sebagai alat untuk membantu memudahkan aktivitas pembelajaran di kelas.<sup>6</sup>

Dalam aplikasi *wordwall* tersedia beberapa fitur yang dapat digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Aplikasi *wordwall* dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, membuat materi pembelajaran yang menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, memfasilitasi pembelajaran, dan meningkatkan efisiensi guru.<sup>7</sup> Aplikasi *wordwall* ini bersifat fleksibel, yaitu dapat digunakan pada semua mata pelajaran termasuk Pendidikan Agama Islam.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.<sup>8</sup> Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti harus diajarkan sebaik mungkin sehingga mudah dipahami oleh siswa, salah satunya dengan bantuan penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *wordwall* pada proses pembelajaran di kelas.

---

<sup>6</sup> Ainishifa, "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS SMA NEGERI I KABUN."

<sup>7</sup> Nadia, Afiani, dan Naila, "PENGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SELAMA PANDEMI COVID-19."

<sup>8</sup> Asari dan Halimah, "IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DALAM MENANAMKAN AKHLAKUL KARIMAH SISWA."

Aplikasi *wordwall* dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti yang dijelaskan pada penelitian yang dilakukan oleh Ayunda Serly, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* dinyatakan efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah. Karena media tersebut mampu merangsang peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Selain penggunaannya yang mudah dan murah, media tersebut juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal.<sup>9</sup>

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Zainul Hasan yang menyatakan bahwa penerapan media *wordwall* pada mata pelajaran Fiqih dapat dikatakan efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan media tersebut.<sup>10</sup> Adanya penelitian terdahulu ini dimaksudkan untuk menguatkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu tersebut dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Jember. Peneliti melakukan wawancara dan observasi pada tanggal 17 November 2024,

---

<sup>9</sup> Serly, "Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi."

<sup>10</sup> Hasan, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023."

kepada Guru Pendidikan Agama Islam kelas X yaitu Ibu Relin Dyawati, S.Pd.,Gr. Dari wawancara tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* sudah pernah diterapkan. Guru menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* tersebut disebabkan beberapa hal, yaitu kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan cepat merasa bosan dengan suasana pembelajaran PAI. Hal tersebut menyebabkan siswa keluar masuk kelas pada saat jam pelajaran berlangsung dan berakibat kurangnya pemahaman mereka mengenai materi yang sedang dipelajari. Sebelumnya, media cetak seperti LKPD dan power point tanpa variasi sudah sering digunakan saat kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *wordwall*.

Adapun model permainan *wordwall* yang digunakan pada pembelajaran PAI kelas X yaitu model 'spinner' dan model 'open the box'. Model permainan pada *wordwall* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna atau dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. *Wordwall* adalah salah satu aplikasi yang menarik dan juga masih jarang diterapkan di sekolah-sekolah. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui penggunaan aplikasi *wordwall*, kelebihan aplikasi *wordwall* serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 5 Jember.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini diberi judul "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall*

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Negeri 5 Jember”.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember. Berdasarkan apa yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember?
2. Apa kelebihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember?
3. Apa tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan fokus masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember.

2. Mendeskripsikan apa saja kelebihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember.
3. Mendeskripsikan apa saja tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 jember.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kontribusi peneliti dalam bidang pendidikan bagi semua pihak.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sendiri dan juga menjadi salah satu rujukan peneliti lain yang ingin meneliti masalah yang relatif sama.

b. Bagi Instansi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu membuat guru untuk lebih menyadari keunggulan penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## E. Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran ganda dalam penyebutan istilah yang sering dipakai oleh peneliti, maka perlu adanya pemberian definisi (makna) agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti. Berikut adalah pemaparan istilah-istilah tersebut:

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran atau perangkat pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan melibatkan interaksi aktif dengan siswa. Tujuan media ini adalah untuk meningkatkan pemahaman

dan keterlibatan siswa. Jadi, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi mereka juga dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

## 2. Aplikasi *Wordwall*

*Wordwall* atau dinding kata merupakan kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan menggunakan huruf besar dan ditempelkan pada dinding, papan buletin, maupun papan tulis di dalam kelas. Dalam penelitian ini, aplikasi *wordwall* yang digunakan adalah sebuah aplikasi yang didalamnya terdapat berbagai jenis permainan sederhana seperti menebak isi kotak, menebak isi kartu, atau memasangkan ubin-ubin yang mengajak siswa mengikuti petunjuk dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik objek yang telah ditentukan. Aplikasi *wordwall* menampilkan berbagai permainan dengan memanfaatkan teknologi *smartphone*, *laptop* ataupun layar sebagai alat untuk membantu memudahkan aktivitas pembelajaran di kelas.

## 3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan formal di Indonesia, mulai dari SD/MI hingga SMA/SMK/MA. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama Islam dan budi pekerti luhur pada peserta didik. Mata pelajaran yang diteliti pada penelitian ini adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti pada kelas X materi “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia”.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup, yang bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam memahami gambaran isis skripsi secara menyeluruh, yang dimana dalam skripsi ini terbagi menjadi lima bab yaitu:

Bab satu membahas pendahuluan, yang memaparkan konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan, manfaat, definisi istilah, serta sistematika pembahasan.

Bab dua, merupakan bab yang membahas tinjauan kritis terhadap karya penelitian sebelumnya terkait topik yang diteliti. Selain itu, bab ini juga memuat analisis teoritis yang mengkaji teori-teori yang mendasari kerangka penelitian.

Bab tiga, menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan selama penelitian. Hal ini mencakup tinjauan komprehensif terhadap pendekatan dan metodologi penelitian, lokasi penelitian yang dipilih, subyek penelitian, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, metode analisis data, dan tahapan yang membentuk proses penelitian.

Bab empat, membahas penyajian data dan analisis, bab ini berisi tentang gambaran obyek penelitian, dan mendeskripsikan gambaran SMA Negeri 5 Jember, penyajian data dan analisis berupa deskripsi hasil

observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari hasil temuan selama penelitian.

Bab lima, yakni penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran. Bab ini merangkum hasil penelitian dan berfungsi sebagai dasar untuk menarik kesimpulan akhir dari temuan penelitian sekaligus sebagai puncak upaya penelitiannya. Kemudian dilanjutkan dengan saran-saran untuk pihak yang berkaitan dengan penelitian.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Ditinjau dari judul yang diangkat, peneliti berhasil menemukan beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi terkait. Dalam hal ini, peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang telah ditemukan. Adapun tujuan dari pemaparan penelitian terdahulu ini adalah untuk menjelaskan perbedaan dan sampai sejauh mana orisinalitas penelitian yang telah dilakukan. Selain itu penelitian terdahulu ini sangat berguna untuk perbandingan. Adapun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu:

1. Ayunda Serly 2022, *Pengembangan Game Interaktif Wordwall*

*Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di*

*SMPN Purwodadi*. Skripsi: Universitas Islam Malang. Penelitian ini

menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D). Subjek

penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri

Purwodadi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan

produk media pembelajaran dan mendeskripsikan efektivitas game

interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran game interaktif *wordwall* dinyatakan efektif

karena media tersebut mampu merangsang peserta didik untuk aktif

didalam pembelajaran. Selain penggunaan yang mudah dan murah,

media tersebut juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal.<sup>11</sup>

2. Mutia Safitri et al 2022, *Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, volume 9 (1). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Langsa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media web *wordwall* ini dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMP Negeri 2 Langsa.

Hasil penelitian ini adalah penggunaan media web *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar PAI tentang materi Mengutamakan Kejujuran dan Menegakkan Keadilan dan materi Mengonsumsi Makanan dan Minuman yang Halal dan Menjauhi yang Haram.<sup>12</sup>

3. Zainul Hasan 2023, *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 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 KH Achmad Siddiq Jember. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek

<sup>11</sup> Serly, "Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi."

<sup>12</sup> Safitri, Nazliati, dan Rasyid, "Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa."

penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas VII B Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis *wordwall* dan juga mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan media *wordwall* dapat dikatakan efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan media ini. Peneliti juga mengatakan bahwasanya penggunaan media *wordwall* tepat digunakan sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan pada setiap siklus mulai dari tahap pra siklus sampai dengan siklus II yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas VII B di MTs Negeri 1 Situbondo meningkat.<sup>13</sup>

4. Selvina Rostika Rani 2023, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang*. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang. Tujuan dari penelitian ini adalah

---

<sup>13</sup> Hasan, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023."

untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *website wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Banjar Margo pada tahun ajaran 2022/2023.

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *website wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Banjar Margo. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis melalui perhitungan kuantitatif dengan taraf kepercayaan 90% (5%) data signifikan.<sup>14</sup>

5. Dian Putra Pamungkas et al. 2023, *Implementasi Media Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Plus Az-Zahroh Malang*. Jurnal Pendidikan Islam volume 8 (2). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu siswa SMA Plus Az-Zahroh Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti dan mencari data yang akurat tentang apa yang dilakukan oleh guru SMA Plus Az-Zahroh Malang dalam proses pembelajaran *wordwall*, baik itu hambatan, proses pelaksanaan dan hasil dari penerapan media pembelajaran *wordwall* pada pelajaran PAI di SMA Plus Az-Zahroh Malang.

---

<sup>14</sup> Rostika Rani, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang."

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat tiga tahapan dalam perencanaan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran PAI di SMA Plus Az-Zahroh Malang yaitu membuat RPP, menyiapkan materi topik atau tema pembelajaran, dan menyiapkan media *wordwall*. Adapun beberapa tahapan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran PAI serta keinginan belajar siswa menjadi meningkat setelah penerapan media *wordwall* pada pembelajaran.<sup>15</sup>

6. Ira Ardila et al 2023, *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall di SMA Negeri 1 Ciruas. Journal Of Social Science Research volume 3 (6)*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Ciruas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Ciruas.<sup>16</sup>

7. Wiwit Aprilia et al 2023, *Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMA Ma'arif NU*

---

<sup>15</sup> Pamungkas dan A'yun, "IMPLEMENTASI MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS PLUS AZ-ZAHROH MALANG."

<sup>16</sup> Ardila, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall di SMA Negeri 1 Ciruas."

*Pandaan*. Jurnal Pendidikan dan Studi Islam volume 9 (4). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 3 SMA Ma'arif NU Pandaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran web *wordwall*.

Hasil dari penelitian ini adalah penerapan media berbasis *wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 3.<sup>17</sup>

8. Tsania Noor Aini Azizah et al 2023, *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan volume 6 (5). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas XII MIPA SMA Muhammadiyah 9 Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias pada penerapan media pembelajaran *wordwall*.<sup>18</sup>

9. Azizah Rahma Pinta et al. 2024, *Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Minat*

---

<sup>17</sup> Aprilia dkk., "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma'arif Nu Pandaan."

<sup>18</sup> Azizah, Arifin, dan Puspitasari, "Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa."

*Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* volume 5 (1). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kecamatan Guguak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih mendalam mengenai penggunaan media *wordwall* sebagai media untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini adalah media *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta memberikan dampak positif bagi keberhasilan belajar.<sup>19</sup>

10. Mumahmmad Fadhillah Rahman et al 2024, *Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Borneo Journal of Islamic Education* volume 4 (2). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas X4 SMA Negeri 1 Loa Janan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas media *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

---

<sup>19</sup> Azizah Rahma Pinta, Hamdi Abdul Karim, dan Linda Trisna, "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak."

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>20</sup>

Adapun tabel perbandingan yang digunakan untuk mempermudah penjelasan persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu dan akan dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan**

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1.	Ayunda Serly 2022, Pengembangan Game Interaktif <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di SMPN Purwodadi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i>.</li> <li>Penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama berfokus pada mata pelajaran PAI.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Metode penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan <i>research and development</i> (R&amp;D). Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.</li> <li>Subyek penelitian pada penelitian terdahulu adalah siswa SMP kelas VII. Sedangkan pada penelitian ini subyek penelitiannya adalah siswa SMA kelas X.</li> </ol>

<sup>20</sup> Rahman dan Al-Anshori, "Efektivitas Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti."

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
			3. Pada penelitian terdahulu lokasi penelitian dilakukan di SMPN Purwodadi. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember.
2.	Mutia Safitri et al 2022, Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa	<p>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i>.</p> <p>2. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama berfokus pada mata pelajaran PAI.</p>	<p>1. Metode penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.</p> <p>2. Variabel yang dituju pada penelitian terdahulu yaitu hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini variabelnya adalah variabel independen.</p> <p>3. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu yaitu siswa SMP.</p>

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
			<p>Sedangkan pada penelitian ini subyek yang diteliti adalah siswa SMA</p> <p>4. Pada penelitian terdahulu lokasi penelitian dilakukan di SMPN 2 Langsa. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember</p>
2.	<p>Zainal Hasan 2023, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <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</p>	<p>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i>.</p> <p>2. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama berfokus pada mata pelajaran PAI.</p>	<p>1. Metode penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.</p> <p>2. Variabel yang dituju pada penelitian terdahulu yaitu minat belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini variabelnya adalah variabel independen.</p>

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
			<p>3. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu yaitu siswa MTS. Sedangkan pada penelitian ini subyek yang diteliti adalah siswa SMA.</p> <p>4. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu dilakukan di MTSN 1 Situbondo. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember.</p>
4.	<p>Selviana Rostika Rani 2023, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Website Wordwall</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang</p>	<p>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i>.</p> <p>2. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama dilakukan dengan berfokus pada mata pelajaran PAI.</p> <p>3. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu dan</p>	<p>1. Metode penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.</p> <p>2. Variabel yang dituju pada penelitian terdahulu yaitu minat belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini variabelnya</p>

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
		<p>penelitian ini yaitu sama-sama siswa SMA.</p>	<p>adalah variabel independen. 3. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu dilakukan di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember.</p>
5.	<p>Dian Pamungkas et al 2023, Implementasi Media <i>Wordwall</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Plus Az-Zahroh Malang</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i>.</li> <li>2. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama dilakukan dengan berfokus pada mata pelajaran PAI.</li> <li>3. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu sama-sama siswa SMA.</li> <li>4. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu dilakukan di SMA Plus Az-Zahroh. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember.</li> </ol>

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
		menggunakan metode penelitian kualitatif.	
6.	Ira Ardila et al 2023, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Di SMA Negeri Ciruas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i></li> <li>2. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama dilakukan dengan berfokus pada mata pelajaran PAI.</li> <li>3. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu sama-sama siswa SMA.</li> <li>4. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel yang dituju pada penelitian terdahulu yaitu motivasi belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini variabelnya adalah variabel independen</li> <li>2. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu dilakukan di SMAN 1 Ciruas, Serang, Banten. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember</li> </ol>
7.	Wiwit Aprilia et al 2023, Penerapan Media Web <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas</li> </ol>

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
	Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan	<p>pembelajaran <i>wordwall</i></p> <p>2. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama dilakukan dengan berfokus pada mata pelajaran PAI.</p> <p>3. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu sama-sama siswa SMA.</p>	<p>(PTK). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.</p> <p>2. Variabel yang dituju pada penelitian terdahulu yaitu motivasi dan hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini variabelnya adalah variabel independen</p> <p>3. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu dilakukan di SMAN Ma'arif NU Pandaan, Pasuruan. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember</p>
8.	Tsania Noor Aini Azizah et al 2023, Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa	<p>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i></p> <p>2. Penelitian terdahulu dan penelitian ini</p>	<p>1. Variabel yang dituju pada penelitian terdahulu yaitu pemahaman konsep siswa. Sedangkan pada penelitian ini variabelnya adalah variabel independen</p>

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
		<p>sama-sama dilakukan dengan berfokus pada mata pelajaran PAI</p> <p>3. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu sama-sama siswa SMA</p> <p>4. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif</p>	<p>2. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu dilakukan di SMA Muhammadiyah 9 Surabaya. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember</p>
9.	<p>Azizah Rahma Pinta et al 2024, Implementasi Penggunaan <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guagak</p>	<p>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i>.</p> <p>2. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama dilakukan dengan berfokus pada mata pelajaran PAI.</p> <p>3. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.</p>	<p>1. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu yaitu siswa SMP. Sedangkan pada penelitian ini adalah siswa SMA.</p> <p>2. Variabel yang dituju pada penelitian terdahulu yaitu minat belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini variabelnya adalah variabel independen.</p> <p>3. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu</p>

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
			<p>dilakukan di SMPN 3 Kecamatan Guagak. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember.</p>
10.	<p>Muhammad Fadhilah Rahman et al 2024, Efektivitas Media <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i>.</li> <li>2. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama dilakukan dengan berfokus pada mata pelajaran PAI</li> <li>3. Subyek yang diteliti pada penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu sama-sama siswa SMA</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif</li> <li>2. Variabel yang dituju pada penelitian terdahulu yaitu motivasi belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini variabelnya adalah variabel independen</li> <li>3. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu dilakukan di SMAN 1 Loa Janan, Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Sedangkan pada</li> </ol>

No.	Skripsi/Artikel Jurnal	Persamaan	Perbedaan
			penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Jember

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat dari persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk mengeksplor dan menambah wawasan terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember. Selain itu, pada penelitian terdahulu metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan (R&D), PTK, kuantitatif maupun kualitatif. Selain itu juga pada penelitian terdahulu sebagian besar variabel yang dituju yaitu minat belajar dan motivasi belajar.

Penelitian ini membahas mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall*, dengan penelitian berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan subyek yang diteliti yaitu siswa SMAN 5 Jember.

## B. Kajian Teori

Pada bagian ini, penulis memaparkan teori yang digunakan untuk menjelaskan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator yaitu guru, kepada komunikan yaitu siswa sebagai penerimanya.<sup>21</sup> Dalam aktivitas pembelajaran media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi atau pengetahuan dalam interaksi yang sedang berlangsung antara guru dengan siswa. Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.<sup>22</sup> Adapun media pembelajaran menurut Miarso, adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar siswa.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara penyampaian pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan motivasi belajar siswa dalam belajar.

Interaktif adalah sebuah istilah yang merujuk pada sifat saling melakukan aksi atau hubungan timbal balik antara dua belah

---

<sup>21</sup> Saleh dkk., *Media Pembelajaran*.

<sup>22</sup> Shoffa dkk., *Media Pembelajaran*.

<sup>23</sup> Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*.

pihak atau lebih. Hal ini berarti ada pertukaran informasi, tindakan ataupun respon secara langsung.

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat berupa video, animasi, simulasi, maupun permainan edukatif. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik mengenai materi pembelajaran.<sup>24</sup>

#### b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut klasifikasinya, berikut beberapa jenis media pembelajaran menurut Seels & Richey dalam Arsyad Ahmad, yaitu:<sup>25</sup>

- 1) Media cetak, adalah media yang dicetak diatas kertas atau bahan sejenisnya seperti buku, modul, majalah dan materi visual. Ciri-ciri media cetak diantaranya teks dibaca secara linear, media visual diamati berdasarkan ruang, menampilkan komunikasi satu arah, dan statis.
- 2) Media audio-visual, adalah media yang menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio atau audio-visual. Ciri

<sup>24</sup> Faturrokhman, "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA DI SEKOLAH SMK PEMBANGUNAN."

<sup>25</sup> Ahmad, *Media Pembelajaran*.

utamanya adalah menyajikan visual dan audio yang dapat diulang. Contoh media pembelajaran audio-visual yaitu mesin proyektor film, video, slide proyektor, dan televisi.

3) Media berbasis komputer, adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber berbasis mikroprosesor. Ciri-cirinya adalah informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Contoh media pembelajaran berbasis komputer yaitu perangkat lunak pendidikan, simulasi komputer, dan e-learning.

4) Media gabungan, adalah media yang menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Ciri utamanya adalah dapat digunakan secara acak maupun sekuensial dan dapat digunakan bukan saja sesuai keinginan perancang, namun juga sesuai keinginan siswa.<sup>26</sup> Contoh media pembelajaran gabungan yaitu buku elektronik (e-book) interaktif, microlearning, game edukasi, maupun aplikasi seperti aplikasi *wordwall*.

Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi *wordwall* yang termasuk dalam media gabungan. Karena *wordwall* merupakan gabungan dari media visual, audio-

---

<sup>26</sup> Shoffa dkk., *Media Pembelajaran*.

visual dan berbasis komputer atau diakses melalui perangkat digital.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tepat juga sangat penting untuk memastikan kualitas proses belajar mengajar. Kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran menurut Muali, adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dan mengembangkan keterampilan yang relevan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- 2) Nyaman, fleksibel dan tahan lama, bahan pembelajaran harus mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa. Fleksibilitas dalam bahan pembelajaran memungkinkan adaptasi terhadap berbagai konteks pembelajaran.
- 3) Kemampuan dan kapasitas untuk menggunakannya, yaitu pemilihan media pembelajaran harus memperhitungkan kemampuan dan kapasitas guru untuk menggunakannya dengan baik. Karena nilai dan manfaat suatu media

---

<sup>27</sup> Shoffa dkk.

pembelajaran dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media tersebut.

- 4) Situasi siswa, pemilihan media pembelajaran yang tepat harus memperhitungkan situasi siswa, termasuk kondisi psikologis, filosofis, dan sosiologis mereka. Media yang sesuai dengan hal tersebut msks sksn lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi yang dipelajari.
- 5) Ketersediaan, media pembelajaran yang ideal dapat dikatakan tidak berguna apabila tidak tersedia, karena media adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar yang harus ada dan dapat diakses untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Pada era digital ini, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang modern, tidak hanya klasik saja. Hal ini akan berguna bagi siswa yang menerima materi pelajaran dan juga mempermudah pada proses pembelajaran.<sup>28</sup>

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton, mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:<sup>29</sup>

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih jelas
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

---

<sup>28</sup> Asari, *Media Pembelajaran Era digital*.

<sup>29</sup> Asari.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu yang dibutuhkan dapat dipersingkat
- 5) Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari
- 7) Peran guru berubah ke arah yang lebih positif

Selain itu, tentunya masih banyak manfaat-manfaat lainnya, yaitu sebagai berikut:<sup>30</sup>

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

---

<sup>30</sup> Asari.

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru maupun siswa. Saat ini dunia pendidikan secara tidak langsung mengharuskan guru untuk membiasakan mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya dengan teknologi untuk menunjang pembelajaran bagi guru agar merasakan mudahnya dalam mengakses bahan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran, hal-hal yang tidak dapat dilihat langsung dapat dilihat dan dapat dipraktikkan dengan berbantuan media pembelajaran. Hal tersebut juga dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan interaktif dalam pembelajaran.

## 2. Aplikasi *Wordwall*

### a. Pengertian Aplikasi *Wordwall*

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi maupun evaluasi materi dalam pembelajaran.<sup>31</sup> *Wordwall* atau dinding kata terdiri dari kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan menggunakan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Menurut Janiel M Waggstaff *wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif

---

<sup>31</sup> Mardhiyah, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM."

berbentuk aplikasi atau web yang didalamnya terdapat berbagai jenis permainan sederhana yang mengajak siswa mengikuti petunjuk dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik objek yang telah ditentukan.<sup>32</sup> Aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan oleh peserta didik maupun pendidik.<sup>33</sup> Aplikasi *wordwall* menampilkan berbagai permainan dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* ataupun *laptop* sebagai alat untuk membantu memudahkan aktivitas pembelajaran di kelas.<sup>34</sup> Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Media interaktif ini menyediakan banyak jenis *template* seperti kuis, menjodohkan, memasangkan, pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya.<sup>35</sup>

Pada aplikasi *wordwall* terdapat beberapa jenis *template* permainan, yaitu:

---

<sup>32</sup> M Waggstaff, *Teaching Reading and Writing With Word Wall*.

<sup>33</sup> Ainishifa, "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS SMA NEGERI I KABUN."

<sup>34</sup> Ainishifa.

<sup>35</sup> Pamungkas dkk., "Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS."



**Gambar 2.1**

### Jenis Permainan Dalam *wordwall*

Pada gambar 1.1 diatas, berikut adalah masing-masing penjelasan jenis permainan pada aplikasi *wordwall*:<sup>36</sup>

- 1) Match Up, yaitu permainan seret dan jatuhkan atau mencocokkan fungsi atau definisi.
- 2) Open the Box, yaitu permainan menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
- 3) Random Cards, yaitu permainan menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
- 4) Anagram, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
- 5) Labelled Diagram, yaitu menyusun gambar dengan metode seret dan jatuhkan (drag and drop).

<sup>36</sup> Mardhiyah, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM."

- 6) Categorize, yaitu serupa dengan drag and drop tetapi diletakkan pada kolom-kolom yang tersedia.
- 7) Quiz, yaitu dengan pilihan ganda.
- 8) Find and Match, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
- 9) Matching Pairs, yaitu memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- 10) Missing Word, yaitu permainan drag and drop yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- 11) Wordsearch, yaitu permainan menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak (grid).
- 12) Rank Order, yaitu permainan drag and drop item sampai susunannya benar.
- 13) Random Wheel/Spinner, yaitu memutar roda atau serupa dengan spinner.
- 14) Group Sort, yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- 15) Unjumble, yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- 16) Gameshow Quiz, yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
- 17) Maze Chase, yaitu permainan berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari enemy (musuh).

18) Airplane, yaitu permainan dengan menyentuh layar atau menggunakan pabah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

Template permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah template permainan 'Random Wheel/Spinner' dan "Open The Box'.

b. Karakteristik Aplikasi *Wordwall*

Adapun karakteristik aplikasi *wordwall* menurut Gusman dkk, adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

- 1) *Wordwall* dapat dijadikan sebagai media evaluasi dengan berbagai macam jenis penilaian yang tersedia seperti pilihan ganda, mencocokkan, teka-teki, dan lain-lain, yang memudahkan penilaian bagi siswa pada ujian.
- 2) *Wordwall* memiliki keunikan yaitu karena memungkinkan siswa mengetahui presentase serta soal termudah maupun tersulit.
- 3) *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis game dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

---

<sup>37</sup> Gusman, "Efektivitas Platform *Wordwall* Pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi."

4) Dengan memiliki tampilan yang menarik, *wordwall* dapat merangsang minat siswa dan siswa dapat bertindak responsive dalam proses pembelajaran.

c. Langkah Pembuatan Template Aplikasi *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* dapat diakses melalui *android* maupun laptop/ PC dan memiliki tampilan yang sama ketika di akses. Berikut adalah langkah-langkah cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall*:<sup>38</sup>

- 1) Mendaftarkan akun pada <https://wordwall.net>.
- 2) Klik *Sign Up* dengan mengisi nama, alamat email, password dan lokasi.
- 3) Lalu pilih *Create Activity* dan pilih satu template permainan
- 4) Tuliskan judul dan deskripsi permainan.
- 5) Ketik konten dan boleh disertakan gambar.
- 6) Klik *Add an item* untuk menambahkan item.
- 7) Setelah selesai membuat, pilih *done* sebagai langkah akhir.

d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Dalam penggunaannya, tentu saja aplikasi *wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah kelebihan aplikasi *wordwall* yaitu:

---

<sup>38</sup> Hasan, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023."

- 1) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna dan dapat diikuti dengan mudah oleh siswa mulai dari tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
- 2) Fleksibel, karena model penugasan ada pada software *Wordwall*, yang mana dapat diakses melalui ponsel yang dimiliki oleh siswa.<sup>39</sup>
- 3) Bersifat kreatif dan interaktif terhadap proses keaktifan peserta didik dan guru sebagai petunjuk langkah penggunaannya.<sup>40</sup>
- 4) Aplikasi *wordwall* mudah digunakan baik oleh siswa maupun guru.<sup>41</sup>
- 5) Dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat game.<sup>42</sup>
- 6) Cocok digunakan pada semua jenjang pendidikan.

Sedangkan kekurangan aplikasi *wordwall* adalah:

- 1) Rentan terjadi kecurangan dalam penggunaannya dan ukuran huruf tidak dapat dirubah.
- 2) Tidak dapat diakses apabila tidak memiliki jaringan internet.<sup>43</sup>

<sup>39</sup> Mujahidin dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti."

<sup>40</sup> Setiawan, Munandar, dan Jalaluddin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta."

<sup>41</sup> Serly, "Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi."

<sup>42</sup> Putri, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar."

<sup>43</sup> Setiawan, Munandar, dan Jalaluddin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta."

3) Ketergantungan pada perangkat digital. Yaitu harus menggunakan perangkat berupa smartphone, tab maupun laptop.

### 3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

#### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunannya untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>44</sup> Menurut Zuhairimi mengartikan bahwa Pendidikan Agama Islam sebagai asuhan-asuhan secara sistematis dalam membentuk anak didik supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam.<sup>45</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah sebuah usaha sadar dan terencana dalam rangka untuk mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan atau pengajaran yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini juga dapat membentuk kita

---

<sup>44</sup> Majid dan Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*.

<sup>45</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*.

menjadi manusia yang berakhlak mulia dan berkepribadian yang baik di kehidupan sehari-hari maupun di masyarakat.

Dalam kurikulum 2013, Pendidikan Agama Islam mendapatkan tambahan kalimat Dan Budi Pekerti sehingga menjadi *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.<sup>46</sup>

#### b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Adapun tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

yaitu:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman siswa mengenai Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang iman dan takwanya kepada Allah SWT.
- 2) Mewujudkan siswa yang taat dalam beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif,

---

<sup>46</sup> Asari dan Halimah, "IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DALAM MENANAMKAN AKHLAKUL KARIMAH SISWA."

jujur, adil, etis, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.

- 3) Membentuk siswa yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama dan lingkungan secara harmonis.
- 4) Mengembangkan sikap moral dan nalar yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.<sup>47</sup>

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi dan kurikulum Pendidikan Agama Islam didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber pokok, yaitu Al-qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Selain itu, materi PAI juga diperkaya dengan hasil ijtihad para ulama, sehingga ajaran-ajaran pokok yang bersifat umum menjadi lebih rinci dan mendetail.

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang ditujukan untuk dapat menyasikan, menyelaraskan, dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan yang diwujudkan dalam:<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Asari dan Halimah.

<sup>48</sup> Azra, *Pendidikan Islam; Tradisi dan Moderisasi di Tengah Tantangan Milenium III*.

- 1) Hubungan manusia dengan Tuhannya, yaitu membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur.
- 2) Hubungan manusia dengan diri sendiri, yaitu menghargai dan menghormati diri sendiri yang berlandaskan pada nilai-nilai iman dan takwa.
- 3) Hubungan manusia dengan sesama manusia, yaitu menjaga kedamaian dan kerukunan antar sesama umat beragama.
- 4) Hubungan manusia dengan lingkungan alam, yaitu penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial.

Keempat hal tersebut tercakup dalam kurikulum Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi, yaitu:<sup>49</sup>

- 1) Al-Qur'an Hadis, yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menerjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis dengan baik dan benar.
- 2) Akidah, yang menekankan pada kemampuan memahami, dan mempertahankan keyakinan, menghayati, serta

---

<sup>49</sup> Asari dan Halimah, "IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DALAM MENANAMKAN AKHLAKUL KARIMAH SISWA."

meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Akhlak dan Budi Pekerti, yaitu menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.
- 4) Fiqih, yang menekankan pada kemampuan untuk memahami, meneladani, dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar.
- 5) Sejarah Peradaban Islam, yang menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Pada penelitian ini, materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang diteliti adalah materi kelas X pada semester 2 BAB VI yaitu “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia”. Materi ini termasuk ke dalam Al-Qur'an Hadis, dimana dalam materinya berisi tentang ayat-ayat Al-Qur'an yang membahas mengenai pengertian pergaulan bebas dan perbuatan zina, hukum-hukumnya, hukuman bagi pelakunya serta cara untuk mencegah perbuatan tersebut. Adapun tujuan dari materi adalah agar siswa dapat



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian ini menekankan pada makna penalaran, definisi situasi, tertentu (dalam konteks tertentu) lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.<sup>50</sup> Menurut Sukmadinata, pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.<sup>51</sup> Metode kualitatif ini dipilih karena cocok untuk mengeksplorasi dan memahami penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas X di SMAN 5 Jember, karena peneliti ingin menggali pengalaman, persepsi, pandangan guru serta siswa secara mendalam.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, dimana penelitian ini memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana aplikasi *wordwall* digunakan dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini membantu menggambarkan situasi nyata di kelas secara terperinci, seperti penggunaan, kelebihan dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif

---

<sup>50</sup> Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.

<sup>51</sup> Sukmadinata, *Penelitian Dengan Pendekatan Kualitatif*.

berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah obyek kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian penting untuk ditetapkan guna mencari data-data sesuai dengan fokus masalah yang ditentukan. Lokasi penelitian ini adalah di SMAN 5 Jember, yang terletak di Jl. Semangka no 4, Baratan, Patrang, Kabupaten Jember.

Peneliti memilih lokasi di SMA Negeri 5 Jember dengan melalui beberapa pertimbangan, dikarenakan sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama di kelas X. Dan juga di SMA Negeri 5 Jember terdapat sumber data yang memadai seperti narasumber yang dapat memberikan informasi yang relevan. Hal ini membuat peneliti menetapkan SMA Negeri 5 Jember sebagai tempat penelitian sehingga dapat mengkaji lebih dalam terkait penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti.

## **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah individu, kelompok, atau fenomena yang menjadi fokus utama dalam suatu penelitian. Pada bagian ini peneliti memaparkan jenis data dan sumber data. Hal tersebut meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa yang akan dijadikan informan atau narasumber,

bagaimana data akan dicari dan dijaring sehingga keasliannya dapat terjamin.<sup>52</sup>

Sebelum terjun ke lapangan, peneliti menentukan informan dengan menggunakan metode *Purposive*. *Purposive* adalah metode untuk memilih sampel dengan tujuan dan perhatian tertentu. Hal tersebut digunakan untuk memilih subyek penelitian dalam penelitian ini.<sup>53</sup> Adapun beberapa pihak yang dipilih sebagai partisipan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Jember, yaitu bapak Muhammad Luthfi Helmi M.Pd. yang peneliti tetapkan sebagai subyek penelitian ini guna memperoleh data mengenai profil sekolah.
- b. Waka Kurikulum SMA Negeri 5 Jember, yaitu ibu Woro Mulyaningsih, S.Pd. yang peneliti tetapkan sebagai subyek penelitian ini guna memperoleh data mengenai kurikulum di SMAN 5 Jember.
- c. Guru PAI Kelas X SMA Negeri 5 Jember, yaitu ibu Relin Dyawati, S.Pd., Gr. yang peneliti tetapkan sebagai subyek penelitian ini guna memperoleh data yaitu penggunaan, kelebihan serta tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran PAI.

---

<sup>52</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*.

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*.

d. Siswa Kelas X5 SMA Negeri 5 Jember yang berjumlah 36 orang, yang peneliti tetapkan sebagai subyek penelitian untuk memperoleh data tentang penggunaan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran PAI. Melalui subyek penelitian diatas, diharapkan dapat membantu penelitian ini dan mendapat jawaban dari hal yang diteliti.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data diperlukan dalam melakukan penelitian guna menghasilkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya, yaitu wawancara dan kuisisioner. Observasi merupakan teknik pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengamati peristiwa, program secara partisipatif maupun non partisipatif.<sup>54</sup> Teknik observasi yang digunakan oleh peneliti ini adalah Observasi non partisipan (*Non Participant Observation*). Karena dalam penelitian ini, peneliti menjadi pengamat pasif dan tidak terlibat dalam situasi yang diamati. Peneliti hanya mencatat apa yang dilihat dan diamati tanpa campur tangan.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Sugiyono.

<sup>55</sup> Iba, *Metode Penelitian*.

Pada dasarnya, teknik observasi berfungsi untuk mengamati dan memeriksa perubahan fenomena sosial yang terjadi. Teknik ini menuntut peneliti untuk mengamati objek secara langsung maupun tidak langsung. Data yang didapatkan berfungsi untuk mencari data yang berhubungan dengan topik yang diteliti. Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati kegiatan belajar mengajar (KBM), proses pembelajaran, proses kegiatan yang mendorong pelaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* dengan cara membuat daftar cek (*checklist*).

Adapun data yang diperoleh melalui observasi yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember
- b. Kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember
- c. Tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember

## 2. Wawancara

Metode wawancara melibatkan interaksi langsung dengan semua pihak yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Tujuannya

adalah untuk mengungkap fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Menurut sugiyono dalam bukunya bahwa wawancara digunakan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam.<sup>56</sup> Dalam wawancara, peneliti melakukan pertanyaan dan mendengarkan jawaban dari responden.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur (*Structured Interview*), yaitu jenis wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. Pertanyaan ini biasanya ditetapkan dalam urutan tertentu, dan wawancara berfokus pada topik-topik tertentu. Adapun informan yang akan diwawancarai dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Jember, yaitu bapak Muhammad Luthfi Helmi M.Pd. yang peneliti tetapkan sebagai narasumber guna memperoleh data mengenai profil sekolah.
- b. Waka Kurikulum SMA Negeri 5 Jember, yaitu ibu Woro Mulyaningsih, S.Pd. yang peneliti tetapkan sebagai narasumber guna memperoleh data mengenai kurikulum di SMA Negeri 5 Jember.
- c. Guru PAI Kelas X SMA Negeri 5 Jember, yaitu ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. yang peneliti tetapkan sebagai narasumber guna memperoleh data yaitu penggunaan, kelebihan,

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*.

serta tantangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran PAI.

- d. Perwakilan siswa kelas X5 SMA Negeri 5 Jember yang berjumlah 4 orang, yaitu Dzakiyah Rafifah Artanti, Mahfilul Hoir, Arnesta Zafa Ashleyanshah, dan Bela Sahira yang peneliti tetapkan sebagai informan untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran PAI. Pemilihan keempat informan tersebut berdasarkan saran dari guru PAI kelas X, dengan pertimbangan 2 orang dengan nilai terbaik dan 2 orang dengan nilai dibawah kkm.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumentasi dapat berupa tulisan penting, gambar, atau karya lainnya.

Pengumpulan data melalui dokumentasi nantinya akan memperkuat data yang diperoleh dari wawancara, maka peneliti perlu memberikan bukti yang ada wujudnya. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung oleh adanya dokumentasi.

Dalam penelitian ini nantinya peneliti akan mencari dokumentasi berupa foto untuk memenuhi data-data yang diperlukan dalam proses penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember.

## E. Analisis Data

Analisis data adalah suatu kegiatan memeriksa serta mengumpulkan informasi secara seksama yaitu dengan pengumpulan data melalui teknik wawancara, pencatatan yang terjadi dalam lapangan, dokumentasi lalu merangkainya ke dalam pola dan mengambil tindakan terkait dengan data yang layak dipakai dan dibutuhkan. Adapun analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam menganalisis data-data dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles, Huberman dan Saldana. Menurut Miles, Huberman dan Saldana, analisis dibagi menjadi beberapa tahap yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### 1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data adalah suatu proses menyeleksi data, pemfokusan data, penyederhanaan data, kemudian membentuknya dalam narasi data lapangan, transkrip wawancara dan dokumentasi materi empirik lainnya. Proses kondensasi data ini dilakukan setelah peneliti melakukan wawancara dan mendapatkan data tertulis yang ada di lapangan, yang nantinya transkrip wawancara tersebut dipilah-pilah untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.

### 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data (*display*). Penyajian data adalah metode untuk mengemas dan menampilkan data agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Proses penyajian data melalui matriks data, bagan data, diagram data, sehingga

peneliti dapat memetakan semua data yang ditemukan secara sistematis yang disajikan menjadi teks naratif.

Tahap pertama yang dilakukan dalam penyajian data yaitu peneliti mengambil data-data yang sudah di kondensasi tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Negeri 5 Jember”.

### 3. Penarikan Kesimpulan (*Veryfying Conclusion*)

Tahap selanjutnya dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan adalah suatu kegiatan analisis terhadap hal-hal penting untuk menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Penarikan kesimpulan ini peneliti dapatkan mulai dari awal dengan mengumpulkan data penelitian dengan mencatat sistematis penjelasan, siklus sebab akibat, dan menemukan proporsi-proporsi hingga pada akhirnya disimpulkan keseluruhan data yang diperoleh oleh penelitian.

## **F. Keabsahan Data**

Keabsahan data ini memuat bagaimana usaha-usaha yang hendak dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh keabsahan data-data temuan di lapangan. Agar diperoleh temuan yang absah, maka perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik-teknik keabsahan data seperti perpanjangan peneliti di lapangan, observasi secara lebih mendalam, triangulasi (menggunakan beberapa sumber, metode, peneliti, teori),

pembahasan oleh teman sejawat, analisis kasus lain, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji keabsahan data melalui triangulasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

#### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah bahwa data yang diperoleh dari sumber utama sebaiknya dibandingkan dengan sumber lainnya untuk memberikan penguatan data dari yang sudah ada.<sup>57</sup> Pada penelitian ini, data yang diperoleh melalui guru PAI dibandingkan dengan data yang diperoleh dari siswa melalui teknik wawancara.

#### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah pengumpulan data dengan sumber data yang sama namun dilakukan dengan teknik yang berbeda. Yang awalnya menggunakan teknik observasi kemudian diperkuat melalui teknik wawancara. Pada penelitian ini, data yang diperoleh melalui teknik wawancara dengan guru PAI dan siswa dibandingkan dengan data yang diperoleh melalui teknik observasi dan dokumentasi.

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mulai awal hingga akhir. Tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam proses penelitian adalah sebagai berikut:

---

<sup>57</sup> Sugiyono.

## 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan atau tahap pra lapangan adalah tahap yang dilakukan sebelum terjun ke lapangan. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu:

- a. Menyusun rancangan penelitian, yaitu menetapkan beberapa hal mulai dari pengajuan judul, penyusunan matrik, dan seminar proposal.
- b. Menentukan objek penelitian, yaitu peneliti harus memilih objek penelitian terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Pada penelitian ini, objek yang dipilih adalah SMA Negeri 5 Jember.
- c. Mengurus perizinan, sebelum mengadakan penelitian, seorang peneliti perlu mengurus perizinan terlebih dahulu.
- d. Menjajaki dan menilai lapangan, yaitu peneliti melakukan penjajakan dan penilaian lapangan untuk lebih mengetahui latar belakang objek yang akan diteliti. Hal ini dilakukan agar peneliti mudah dalam menggali data.
- e. Memilih dan memanfaatkan informan, yaitu peneliti memilih informan untuk emndapatkan informasi yang dipilih. Informan yang diambil dalam penelitian ini adalah guru PAI, dan siswa kelas X.
- f. Menyiapkan perlengkapan penelitian, yaitu peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian sebelum terjun ke lapangan yakni mulai dari menyiapkan buku catatan, kertas, dan sebagainya.

## 2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Pada tahap ini peneliti mulai memasuki lapangan penelitian, melakukan konsultasi dengan pihak yang berwenang atau bersangkutan, mengumpulkan data, dan menganalisis data.

## 3. Tahap Analisis Data

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses penelitian. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun laporan dan mempertahankan hasil penelitian.



## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

Pada bagian obyek penelitian ini berisi penjabaran secara umum dan diikuti oleh sub-sub bahasan yang telah disesuaikan dengan fokus penelitian. Obyek penelitian merupakan hal-hal yang menjadi sasaran utama dalam sebuah penelitian.

##### 1. Gambaran Umum Sekolah

SMA Negeri 5 Jember terletak di Jalan Semangka no. 4, Baratan, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Lokasi SMA Negeri 5 Jember berdekatan dengan pusat pemerintahan Kabupaten Jember. Secara geografis SMA Negeri 5 Jember terletak pada posisi koordinat - 8.135192, 113.723556. SMA Negeri 5 Jember terletak di dataran rendah dengan ketinggian sekitar 120 meter di atas permukaan laut. Kondisi tanah disekitar sekolah datar dan tidak rawan banjir. Jalur menuju SMA Negeri 5 Jember dari arah selatan melalui Kantor Dinas Kesehatan, gedung Ikatan Dokter Indonesia dan berdekatan dengan gedung PGRI cabang Jember. Letak ini menjadikan SMA Negeri 5 Jember berada dalam lingkungan masyarakat pedesaan yang ramah lingkungan.

SMAN 5 Jember adalah sekolah adiwiyata. Adiwiyata mempunyai pengertian atau makna yaitu tempat yang baik dan ideal dimana dapat diperoleh secara ilmu pengetahuan dan berbagai norma serta etika yang

dapat menjadi dasar manusia menuju terciptanya kesejahteraan hidup kita menuju keada cita-cita pembangunan berkelanjutan. Program adiwiyata adalah salah satu program Kementerian Lingkungan Hidup dalam rangka mendorong terciptanya pengetahuan dan kesadaran warga sekolah dalam upaya pelestarian lingkungan hidup. Dalam program ini diharapkan setiap warga sekolah ikut terlibat dalam kegiatan sekolah menuju lingkungan yang sehat serta menghindari dampak lingkungan yang negatif. Tujuan Program Adiwiyata adalah untuk menciptakan kondisi yang baik bagi sekolah untuk menjadi tempat pembelajaran dan penyadaran warga sekolah, sehingga dikemudian hari warga sekolah tersebut dapat turut bertanggungjawab dalam upaya penyelamatan lingkungan bagi sekolah dasar dan menengah di Indonesia. Program Adiwiyata harus berdasarkan norma-norma Kebersamaan, Keterbukaan, Kejujuran, Keadilan, dan Kelestarian Fungsi Lingkungan Hidup dan Sumber Daya Alam.

Sebagai sekolah yang memiliki predikat sekolah Adiwiyata Mandiri Nasional tentu selalu menjaga lingkungan tetap rindang, bersih, dan sejuk. Pohon-pohon besar ditanam sebagai peneduh didepan kelas sehingga siswa SMA Negeri 5 Jember dapat belajar di luar kelas dengan nyaman. Disamping itu tersedia tempat duduk cukup di luar kelas memungkinkan siswa menikmati waktu istirahat dengan santai. Selain itu terdapat taman yang cukup luas yang didalamnya terdapat 2 gazebo

besar dan dilengkapi dengan wifi dan stop kontak, sehingga peserta didik dapat belajar dan bersantai di waktu luang.

## 2. Sejarah

SMA Negeri 5 Jember terlahir tahun 1994 yang merupakan fihal/generasi dari SMAN 2 Jember dengan nama SMAN 1 Patrang dan mayoritas tenaga edukasi dari SMAN 2 Jember. Kemudian SMAN 1 Patrang menjadi SMA Negeri 5 Jember secara resmi.

Pada saat itu, SMAN 5 Jember merekrut siswa dengan potensi seadanya dikarenakan sarana dan prasarana yang masih sangat minim. Awalnya, siswa menggunakan fasilitas pinjaman dari STM Berdikari, Gedung Balai Latihan dan Pendidikan (BLP), dan SMP 10. Kondisi tersebut menyebabkan proses belajar mengajar dan pembinaan ekstrakurikuler sulit berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Banyak terjadi permasalahan yang kompleks, seperti siswa memiliki motivasi yang amat rendah, sarana juga sangat terbuka, dan pelanggaran banyak terjadi. Namun pada tahun 1995, SMA Negeri 5 Jember sudah memiliki gedung sendiri dengan 4 kelas, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, dan 1 ruang kepala sekolah.

Tahun demi tahun SMA Negeri 5 Jember mengarah pada perubahan yang lebih baik. Tenaga pendidik banyak mengikuti pelatihan-pelatihan baik dalam tingkat kabupaten maupun tingkat provinsi. Siswa dibina dengan lebih integratif yang memungkinkan untuk memiliki motivasi yang lebih baik. Upaya tersebut membuahkan banyak hasil yang dapat

dilihat dari penghargaan yang diperoleh yaitu pada tahun 2009, SMA Negeri 5 Jember mendapatkan penghargaan Adiwiyata (Sekolah Peduli Lingkungan) dari Menteri Lingkungan Hidup dan Menteri Pendidikan Nasional serta piala perak dari Presiden Indonesia Susilo Bambang Yudhoyono. Tahun 2010, SMA Negeri 5 jember mendapat penghargaan dari Provinsi untuk acara kemah hijau di Malang dan masih banyak penghargaan lainnya.

### 3. Visi dan Misi

SMA Negeri 5 Jember memiliki visi dan misi, yaitu:

- a. Prestasi Gemilang: Pembelajar sepanjang hayat, generasi yang memiliki motivasi untuk selalu belajar dan mengembangkan diri, prestasi tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif dalam ajang prestatif saja namun lebih pada keberhasilan menemukan kemampuan diri, mengembangkan talenta dan kecakapan hidup yang bermanfaat
- b. Akhlak Mulia: Mempunyai keyakinan dan keimanan kepada Allah Swt dan merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan jalan menjalankan perintah-Nya dna menjauhi larangan-Nya
- c. Nasionalis: Aktif melestarikan kebudayaan bangsa, mempunyai sikap mau menerima keberagaman suku bangsa dan budaya yang ada di masyarakat
- d. Disiplin: Memiliki kesadaran dan kesediaan mentaati semua peraturan dan norma yang berlaku, memiliki rasa tanggung jawab,

berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri, dan mampu melakukan kontrol diri

- e. Adaptif: Mampu memaknai setiap perubahan, tantangan dan hambatan menjadi sebuah celah dalam mengembangkan diri untuk menemukan solusi yang tepat, bermanfaat, sesuai dengan keadaan masa kini dan mempersiapkan masa depan. menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda
- f. Wawasan Lingkungan: Memiliki kesadaran untuk selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya pelestarian lingkungan
- g. Aktif Berkolaborasi: Mampu bekerja secara produktif bersama rekan sekelompok, berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif, menghormati ide-ide orang lain, menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok, berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat, dan perbedaan pendapat, dan berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok

#### 4. Struktur Organisasi Sekolah

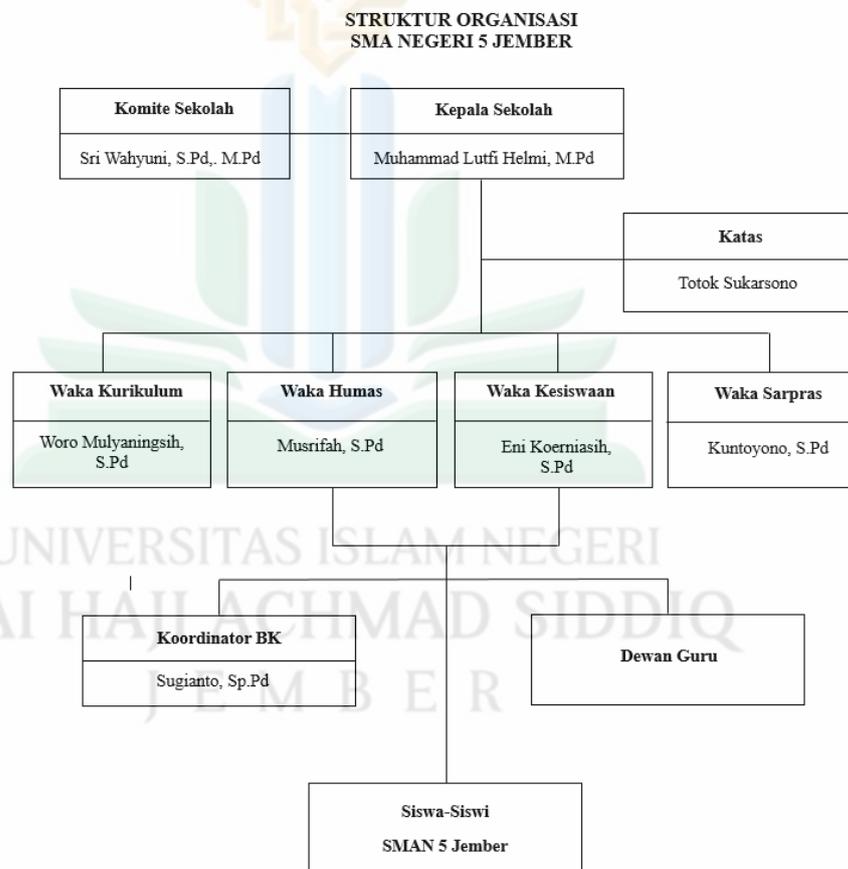
Kepala Sekolah	: Muhammad Luthfi Helmi, M.Pd.
Ketua Komite	: Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
Kepala TU	: Totok Sukarsono
Waka Kurikulum	: Woro Mulyaningsih, S.Pd.
Waka Humas	: Musrifah, S.Pd.

Waka Sarpras : Kuntoyono, S.Pd.

Waka Kesiswaan : Eni Koerniasih, S.Pd.

Koordinator BK : Sugianto, S.Pd.

**Gambar 4.1**  
Struktur Organisasi SMA Negeri 5 Jember



## 5. Kondisi Sosial Budaya

SMA Negeri 5 Jember memiliki kondisi sosiokultural yang beragam dan dinamis. Siswa-siswi berasal dari berbagai latar belakang sosial ekonomi, budaya, dan agama. Hal ini tercermin dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi yang ada di sekolah, seperti

OSIS, Pramuka, PMR, dan berbagai klub minat dan bakat. Lingkungan masyarakat disekitar SMA Negeri 5 Jember memiliki tingkat ekonomi menengah ke bawah, tingkat pendidikan menengah dengan sebagian besar penduduknya menggunakan bahasa Madura sebagai bahasa ibu dan sebagian lagi bahasa Jawa Pandalungan sebagai bahasa sehari-hari. Sebagian besar penduduk sekitar hidup sebagai petani dan pedagang. (Hal ini berdasarkan data asuh yang direkap oleh tim BK).

SMA Negeri 5 Jember terletak di wilayah Jember, Jawa Timur, yang kaya akan budaya dan tradisi memiliki komitmen yang kuat untuk melestarikan budaya dan tradisi tersebut. Budaya dan tradisi yang ada disekitar SMA Negeri 5 Jember, diantaranya ruwatan bersih desa yang ada di kelurahan Baratan, kecamatan Patrang, yang diadakan setiap tahun sekali tepat di hari Selasa Wage dalam kalender Jawa. Komitmen ini terwujud dalam berbagai program dan kegiatan yang diselenggarakan sekolah yang mencerminkan penerapan nilai religius, gotong royong, peduli terhadap sesama, dan peduli terhadap lingkungan. Dalam KBM, nilai religius diterapkan melalui pembiasaan doa bersama sebelum dan sesudah KBM, sholat berjamaah (dhuhur, ashar, dan Jumatan), KAMUS (Kajian Muslimah) setiap hari Jumat yang dilakukan siswi pada saat sholat Jumat, doa bersama jelang ujian sekolah, dan peringatan hari besar keagamaan. Nilai gotong royong diaplikasikan melalui adanya jadwal piket kelas dan Jumat bersih sebulan sekali. Nilai peduli terhadap sesama, dengan menerapkan

dalam bentuk kegiatan bakti sosial, menghimpun dan mendistribusikan zakat fitrah, serta jumat berkah. Sedangkan nilai peduli terhadap lingkungan diterapkan dengan memilah sampah, penanaman pohon mangrove untuk mencegah abrasi di daerah Puger.

Sedangkan untuk kegiatan Ekstrakurikuler dan Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), konteks sosial budaya diaplikasikan dalam tema kearifan lokal yang mengangkat seni musik patrol, can macanan kaddhuk, tari lahbako dan sebagainya. Selain itu SMA Negeri 5 Jember juga menjalin kerjasama dengan berbagai komunitas budaya di Jember untuk melestarikan budaya Jember, seperti UKM Teater Universitas Jember, Sanggar Tari Cemara Biru, Home Industri Batik Jember Rolla dan lain sebagainya. Dengan komitmen yang kuat yang terwujud dalam program dan kegiatan sekolah diharapkan dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain di Jember untuk melestarikan budaya Jember.

6. Kondisi Sumber Daya Manusia, Sarana dan Prasarana
  - a. Kondisi Pendidik dan Kependidikan

Terdapat 53 tenaga pendidik dan 18 tenaga kependidikan di SMA Negeri 5 Jember. Berikut tabel tenaga pendidik dan tenaga kependidikan SMA Negeri 5 jember.

**Tabel 4.1**  
Daftar Tenaga Pendidik SMA Negeri 5 Jember

Jenis Kepegawaian	Jenis Kelamin		Kualifikasi Pendidikan		Tersertifikat	
	L	P	S1	S2	Sudah	Belum
ASN	9	16	23	3	25	-
PPPK	11	9	17	2	13	7
GTT	3	5	8	-	-	8
Jumlah	23	30	48	5	38	15
Prosentase	43%	57%	91%	9%	72%	28%

*Sumber:* Data Tenaga Pendidik SMA Negeri 5 Jember

**Tabel 4.2**  
Daftar Tenaga Kependidikan SMA Negeri 5 Jember

Jenis Kepegawaian	Jenis Kelamin		Kualifikasi Pendidikan				
	L	P	SD	SMP	SMA	D3	S1
ASN	-	-	-	-	-	-	-
PTT	13	5	1	-	11	2	4
Jumlah	13	5	1	-	11	2	4
Prosentase	72%	28%	6%	0%	61%	11%	22%

*Sumber:* Data Tenaga Kependidikan SMA Negeri 5 Jember

b. Kondisi Siswa

Selain tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, terdapat pula komponen fundamental persekolahan yang harus ada dalam pendidikan dan pembelajaran yaitu siswa. Pada tahun ajaran 2024/2025 SMA Negeri 5 Jember mendapatkan peserta didik baru dengan jumlah 286 orang sehingga jumlah peserta didik di SMA Negeri 5 Jember yang awalnya berjumlah 553 menjadi 839 orang dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
Daftar Jumlah Siswa SMA Negeri 5 Jember

No	Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah
1	X	8	286
2	XI	8	283
3	XII	8	270
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>839</b>

*Sumber:* Data Siswa SMA Negeri 5 Jember

### c. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah sesuatu yang dijadikan sebagai alat atau fasilitas untuk menunjang suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di SMA Negeri 5 Jember

#### 1) Sarana

Sarana merupakan suatu sistem pendukung yang digunakan pada saat pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

Berikut adalah sarana yang terdapat di SMA Negeri 5 Jember:

**Tabel 4.4**  
Daftar Sarana SMA Negeri 5 Jember

No	Nama Alat/Barang	Jumlah	Keterangan / kondisi
1	Air Conditioners	9	Baik
2	Akses Internet	15	Baik
3	Alat Destilasi	1	Baik
4	Alat Multimedia	1	Baik
5	Alat pemadam kebakaran	2	Baik
6	Bak Cuci	3	Baik
7	Bantal	4	Baik
8	Barometer	1	Baik
9	Batang pengaduk	1	Baik
10	Batang pengukur	1	Baik
11	Beban Bercelah	1	Baik
12	Botol semprot	2	Baik
13	Brangkas	1	Baik
14	Centrifuge	2	Baik
15	Centrifuge tube	1	Baik
16	Cermin	1	Baik
17	Clem Buret	1	Baik
18	Corong	1	Baik
19	Corong pisah	1	Baik
20	Dinamometer	1	Baik
21	Drumset Lengkap	1	Baik
22	Erlenmeyer 250 Ml	1	Baik
23	Filing Kabinet	3	Baik
24	Foto Copy	1	Baik
25	Gantungan Pakaian	12	Baik

No	Nama Alat/Barang	Jumlah	Keterangan / kondisi
26	Garpu tala	1	Baik
27	Gayung	15	Baik
28	Gayung (Small Bucket)	14	Baik
29	Gayung Air	14	Baik
30	Gelas Beaker	1	Baik
31	Gelas Piala (Beaker ) 1000 MI	1	Baik
32	Gelas Piala (Beaker ) 150 MI	1	Baik
33	Gelas Piala (Beaker ) 250 MI	1	Baik
34	Gelas Piala (Beaker ) 50 MI	1	Baik
35	Gelas Piala (Beaker ) 500 MI	1	Baik
36	Gelas Ukur	2	Baik
37	Gelas Ukur (Cylinder Measuring)	2	Baik
38	Generator Frekuensi	1	Baik
39	Jam Dinding	34	Baik
40	Jangka Sorong	1	Baik
41	Jangka Sorong (Vernier Caliper)	1	Baik
42	Kabel Penghubung	1	Baik
43	Kabel Penghubung (Conecting Co)	1	Baik
44	Kaca Arloji	2	Baik
45	Kaki tiga	1	Baik
46	Kloset Jongkok	15	Baik
47	Komponen Elektronika	1	Baik
48	Komputer	130	Baik
49	Komputer server	3	Baik
50	Komputer TU	3	Baik
51	Kotak Potensiometer	1	Baik
52	Kubus Massa Sama	1	Baik
53	Kulkas	1	Baik
54	Kursi	1	Baik
55	Kursi	1	Baik
56	Kursi Baca	12	Baik
57	Kursi dan Meja Tamu	4	Baik
58	Kursi Guru	87	Baik
59	Kursi Kerja	64	Baik
60	Kursi Pimpinan	1	Baik
61	Kursi Siswa	1017	Baik
62	Kursi TU	5	Baik
63	Kursi UKS	5	Baik
64	Labu Takar	1	Baik
65	Lan Server	3	Baik
66	Laptop	1	Baik
67	Lcd Projector	4	Baik
68	Lemari	75	Baik
69	Lemari Alat	2	Baik

No	Nama Alat/Barang	Jumlah	Keterangan / kondisi
70	Lemari Bahan	3	Baik
71	Lemari UKS	1	Baik
72	Magnet U	1	Baik
73	Manual Percobaan	2	Baik
74	Meja	9	Baik
75	Meja Baca	10	Baik
76	Meja Demonstrasi	2	Baik
77	Meja Guru	84	Baik
78	Meja Kerja / sirkulasi	13	Baik
79	Meja Multimedia	12	Baik
80	Meja Persiapan	2	Baik
81	Meja Pimpinan	1	Baik
82	Meja Siswa	1019	Baik
83	Meja TU	5	Baik
84	Meja UKS	2	Baik
85	Mesin Ketik	1	Baik
86	Mikrometer	1	Baik
87	Mistar	1	Baik
88	Multimeter Ac/Dc, 10 Kilo Ohm	2	Baik
89	Neraca	2	Baik
90	Osciloskop	1	Baik
91	Papan Pajang	22	Baik
92	Papan pengumuman	3	Baik
93	Papan Statistik	4	Baik
94	Papan Tulis	29	Baik
95	Pegas	1	Baik
96	Pembakar Spiritus	4	Baik
97	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	1	Baik
98	Pengeras Suara	1	Baik
99	Pengukur PH (PH Meter)	1	Baik
100	Perlengkapan Ibadah	1	Baik
101	Perlengkapan P3K	2	Baik
102	PH meter	1	Baik
103	Pipet Tetes	1	Baik
104	Pipet Volumetri 10 MI	1	Baik
105	Pipet Volumetri 5 MI	1	Baik
106	Plat	1	Baik
107	Printer	11	Baik
108	Rak	1	Baik
109	Rak Buku	1	Baik
110	Rak Buku	12	Baik
111	Rak Majalah	1	Baik
112	Rak Surat Kabar	1	Baik
113	Rak Tabung Reaksi	1	Baik

No	Nama Alat/Barang	Jumlah	Keterangan / kondisi
114	Rol Meter	1	Baik
115	Scanner	3	Baik
116	Selimut	3	Baik
117	Sikat Tabung Reaksi	1	Baik
118	Silinder Massa Sama	1	Baik
119	Simbol Kenegaraan	23	Baik
120	Soket Listrik	106	Baik
121	Stabilizer	3	Baik
122	Statif	1	Baik
123	Stopwatch	2	Baik
124	Sumber Belajar Lain	1	Baik
125	Tabung Reaksi	1	Baik
126	Tandu	2	Baik
127	Telepon	1	Baik
128	Tempat Air	29	Baik
129	Tempat cuci tangan	39	Baik
130	Tempat Sampah	46	Baik
131	Tempat Tidur UKS	2	Baik
132	Tensimeter	6	Baik
133	Timbangan Badan	1	Baik
134	Transformator	1	Baik
135	Vernier caliper/jangka sorong	1	Baik

*Sumber:* Daftar Sarana SMA Negeri 5 Jember

## 2) Prasarana

Selain sarana, fasilitas penunjang proses pembelajaran yaitu terdapat prasarana. Berikut adalah prasarana yang terdapat di SMA Negeri 5 Jember yaitu:

**Tabel 4.5**  
Daftar Prasarana SMA Negeri 5 Jember

No	Ruang	Jumlah	Keterangan / kondisi
1	Kelas	24	Baik
2	Lab Fisika	1	Baik
3	Lab Biologi	1	Baik
4	Lab Kimia	1	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Guru	1	Baik
7	Tata Usaha	1	Baik

8	BK	1	Baik
9	Kamar Mandi	15	Baik
10	Kopsis	1	Baik
11	Lab. IPA	1	Baik
12	Lab. Komputer	3	Baik
13	Masjid	1	Baik
14	Osis	1	Baik
15	Kepala Sekolah	1	Baik
16	UKS	1	Baik
17	Adiwiyata	1	Baik
18	Multimedia	1	Baik
19	Operator	1	Baik
20	Seni	1	Baik
21	Ruang WAKA	1	Baik

*Sumber:* Daftar Prasarana SMA Negeri 5 Jember

## B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dan analisis memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh melalui tahapan pengumpulan data di lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Sesuai dengan fokus penelitian, maka telah diperoleh data yang disajikan sebagai berikut:

### 1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMAN 5 Jember

Sebelum mengarah pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran PAI, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19 Februari 2025 memperoleh data bahwa di SMA Negeri 5 Jember sudah menerapkan kurikulum merdeka sepenuhnya. SMA Negeri 5 Jember menjadi salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka sejak awal

pelaksanaannya, yaitu pada tahun ajaran 2022/2023 dan berlanjut hingga sekarang.

Pada awal diberlakukannya kurikulum merdeka, dilakukan sosialisasi kepada guru melalui IHT (*In House Training*), yaitu kegiatan pelatihan yang diselenggarakan di dalam lingkungan sekolah itu sendiri. Yang kemudian diterapkan oleh guru dan kepala sekolah melakukan observasi kepada guru mata pelajaran untuk mengontrolnya. Implementasi kurikulum tersebut sudah berjalan dengan baik pada semua jenjang mulai dari kelas X, kelas XI hingga kelas XII. Hal ini ditemukan dari hasil wawancara bersama Ibu Woro Mulyaningsih, S.Pd. selaku Waka Kurikulum SMA Negeri 5 Jember, yang memaparkan bahwa:

“Di SMAN 5 Jember ini sudah menggunakan kurikulum merdeka selama tiga tahun sejak diberlakukannya kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Tahun ini semua kelas mulai dari kelas X sampai kelas XII sudah menggunakan kurikulum merdeka.”

“Pada awalnya, semua guru diberikan sosialisasi melalui IHT (*In House Training*). Kemudian dengan itu, kurikulum merdeka berusaha untuk diterapkan. Dan untuk mengontrolnya dilakukan observasi guru mata pelajaran oleh kepala sekolah.”<sup>58</sup>

Bapak Muhammad Luthfi Helmi, M.Pd., selaku kepala sekolah menjelaskan terkait pembelajaran pada kurikulum merdeka di SMAN 5 Jember sebagai berikut:

“Pada pembelajaran kurikulum merdeka tentunya pada pembelajaran menekankan bahwa pendidikan didasarkan pada keterlibatan dan keaktifan siswa. Disini guru diberikan kebebasan untuk memilih berbagai alat atau media untuk menyesuaikan pembelajaran yang digunakan dan dalam menyesuaikan dengan

---

<sup>58</sup> Mulyaningsih, Wawancara Waka Kurikulum SMAN 5 Jember.

karakter siswa itu sendiri. Tidak hanya itu, guru juga dituntut untuk membuat siswa menjadi aktif di kelas karena pada kurikulum merdeka ini pembelajaran berpusat kepada siswa.”<sup>59</sup>

Pembelajaran kurikulum merdeka menekankan bahwa pendidikan didasarkan pada keterlibatan dan keaktifan siswa. Kurikulum merdeka juga memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih berbagai alat atau media untuk menyesuaikan pendekatan mereka dengan kebutuhan dan karakter siswa dan juga untuk mendorong penyampaian materi yang efektif. Maka dari itu guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang baik dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memang sering terasa membosankan dan perlu adanya inovasi baru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kondisi siswa yang saat ini sudah sangat berbeda dengan zaman dahulu dan juga karakteristik siswa yang berbeda-beda, tentu alat atau media yang digunakan juga harus berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi lebih maksimal. Hal tersebut diungkapkan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi S.Pd., Gr. sebagai berikut:

“Terkadang anak-anak merasa bosan dengan pelajaran PAI, jadi perlu adanya inovasi agar mereka pembelajaran dapat menarik mereka. Apalagi dengan karakteristik siswa yang bermacam-macam, apalagi pada zaman sekarang ini maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih maksimal.”<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Luthfi Helmi, Wawancara Kepala Sekolah SMAN 5 Jember.

<sup>60</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

Pada awalnya kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti sudah menggunakan media pembelajaran, seperti media cetak yaitu LKPD, dan power point tanpa variasi. Namun lambat laun siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan cepat merasa bosan dengan suasana pembelajaran. Maka dari itu guru mengatasi hal tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall*. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* itu sendiri adalah untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Agar siswa tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan aktivitas-aktivitas menggunakan aplikasi *wordwall*. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. yakni:

“Saya selalu menggunakan media dalam pembelajaran, awalnya saya menggunakan LKPD dan power point dalam proses pembelajaran PAI, tetapi kemudian siswa mulai bosan dengan media yang itu-itu saja. Akhirnya, saya menemukan media aplikasi *wordwall* dan saya gunakan dalam pembelajaran untuk membuat siswa kembali antusias di kelas. Juga agar mereka dapat terlibat aktif tidak hanya menerima atau mendengarkan saja ketika pembelajaran berlangsung.”<sup>61</sup>

Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. juga menambahkan:

“Dalam penggunaan media aplikasi *wordwall* ini adalah pada materi bab 6 yaitu menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia. Materi ini cocok digunakan untuk kuis interaktif karena selain kuis interaktif ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, juga materi ini mengandung nilai-nilai penting yaitu menjaga kehormatan diri, tanggung jawab pribadi, dan etika pergaulan. Dengan pembelajaran interaktif ini

---

<sup>61</sup> Dyawati Pratiwi.

dapat membantu mereka untuk merefleksikan nilai-nilai tersebut secara aktif dan mandiri.”<sup>62</sup>

Selaras dengan yang dikatakan oleh Dzakiyah Rafifah Artanti yaitu:

“Ketika pembelajaran PAI materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia, bu relin menggunakan aplikasi wordwall untuk mengajar.”<sup>63</sup>

Arnesta Zafa Ashleyanshah dan Mahfilul Hoir juga menambahkan:

“Media aplikasi wordwall tersebut digunakan pada saat pembelajaran PAI pada tanggal 18 dan 25 februari kemarin, yaitu pada bab tentang menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia.”<sup>64</sup>

“Bu Relin menggunakan media *wordwall* pada saat pembelajaran materi bab 6, menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia.”<sup>65</sup>

Sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan bahwa guru PAI yaitu Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr., mengajar dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* pada materi BAB 6 yaitu Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia dalam bentuk permainan.<sup>66</sup>

Pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* ini, guru memasuki materi “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia”. Materi tersebut mengandung nilai-nilai penting yaitu menjaga kehormatan diri, tanggung jawab pribadi, dan etika pergaulan yang relevan dengan media aplikasi

<sup>62</sup> Dyawati Pratiwi.

<sup>63</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>64</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>65</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>66</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

*wordwall* karena dapat membantu siswa untuk merefleksikan nilai-nilai tersebut secara aktif dan mandiri.

Penggunaan media aplikasi *wordwall* dianggap cocok untuk pembelajaran pada materi ini. Seperti yang diungkapkan oleh yaitu Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. yaitu:

“Menurut saya, penggunaan aplikasi *wordwall* sangat cocok digunakan untuk pembelajaran materi ini. Karena materi ini sangat sensitif dan penting, perlu pendekatan yang menarik dan interaktif agar siswa tidak merasa bosan. Dengan *wordwall* saya bisa menyampaikan konsep-konsep utama melalui permainan yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan terlibat.”<sup>67</sup>

Bela Sahira juga mengatakan:

”Iya, saya merasa materinya cocok dengan belajar menggunakan aplikasi *wordwall*. Soalnya bentuknya kayak kuis, jadi kita mikir dan jawab tapi juga sambil belajar nilai-nilainya.”<sup>68</sup>

Mahfilul Hoir juga menambahkan:

“Menurut saya belajar topik ini penting, kayak menjaga diri dari pergaulan bebas di usia remaja. Pakai *wordwall* bikin materinya jadi terasa dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Saya jadi ingat nilai-nilainya lebih lama, karena belajarnya sambil seru juga.”<sup>69</sup>

Observasi yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan pembelajaran dengan materi “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia”, peneliti mengamati bahwa penggunaan aplikasi ini cocok digunakan pada materi tersebut. Terlihat dari siswa yang tampak lebih aktif dalam mengikuti

<sup>67</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>68</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>69</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

kegiatan, terutama saat soal-soal dikaitkan dengan realita kehidupan remaja.<sup>70</sup>

Sesuai hasil wawancara dan observasi, penggunaan media aplikasi *wordwall* ini cocok digunakan pada materi “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia”. Karena pembahasan dalam materi tersebut dapat dikatakan sensitif tetapi juga penting bagi siswa, maka dari itu guru mengaplikasikannya dengan permainan menggunakan aplikasi *wordwall* agar penyampaiannya tidak canggung dan menjadi lebih bermakna.

Sebelum memulai penggunaannya, guru perlu membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr menerangkan bahwa:

“Hal yang saya siapkan pertama tentu saja adalah materi itu sendiri ya, karena merupakan pembelajaran kuis, maka saya harus menyiapkan soal yang akan saya masukkan dalam *wordwall*. Untuk soal saya membuat 36 sesuai dengan jumlah siswa karena permainannya nanti bersifat individu. Untuk membuat template permainannya, pertama saya harus mendaftarkan akun pada link web *wordwall*. Kemudian mengisi nama, alamat email, lokasi, dan passwordnya dan klik *sign up*. Nah itu nanti akan masuk pada aplikasinya. Setelah itu saya mengeklik *create activity* dan memilih template permainan. Disini saya menggunakan template *open the box*. Lalu menuliskan judul dan deksripsi permainan. Setelah itu tinggal mengetik materinya pada template *wordwall* itu. Untuk menambah item saya mengeklik *add item*. Setelah selesai diketik semuanya, saya mengeklik *done* dan sudah jadi.”<sup>71</sup>

Arnesta Zafa Ashleyanshah mengatakan:

“Ketika belajar menggunakan *wordwall* itu bu Relin sudah menampilkan *wordwall* yang sudah jadi kak.”<sup>72</sup>

<sup>70</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

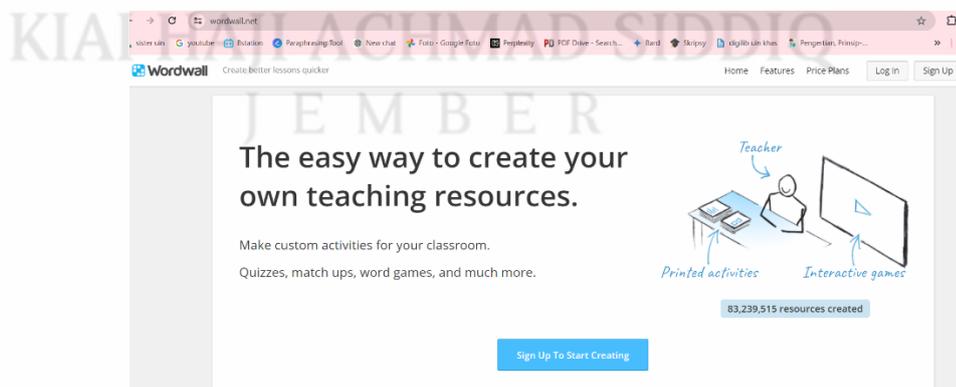
<sup>71</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>72</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Bela Sahira juga menambahkan:

“Iya kak, jadi pas pembelajaran itu, template *wordwall* nya itu sudah jadi. Jadi bu Relin itu membuatnya dirumah tidak di kelas.”<sup>73</sup>

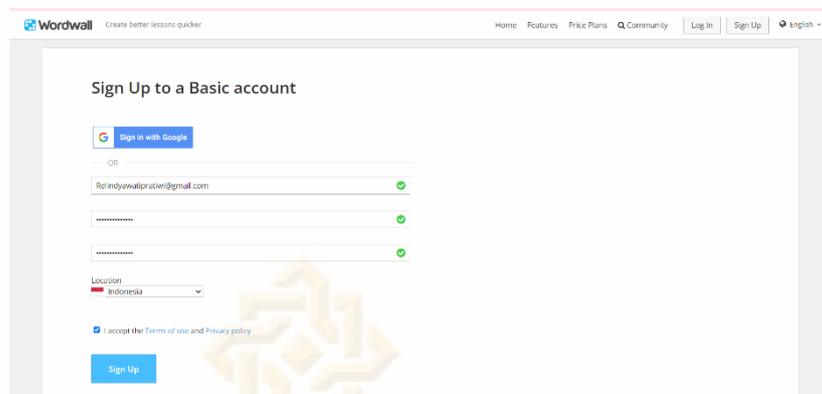
Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti diatas, dapat disimpulkan bahwa hal yang pertama disiapkan oleh guru yaitu menyiapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* berupa template permainan. Materi berupa soal dimasukkan kedalam *wordwall*. Guru memasukkan soal tersebut pada template *wordwall* dirumah. Jadi ketika pembelajaran dimulai, template *wordwall* sudah siap. Hasil wawancara dengan Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I. Gr., terdapat beberapa langkah dalam pembuatan template *wordwall* yaitu: Pertama, guru mendaftarkan akun pada link web *wordwall*, yaitu <https://wordwall.net>.



**Gambar 4.2**  
**Tampilan Awal Dalam Wordwall**

Kedua, guru mengisi nama, alamat email, lokasi, dan password kemudian mengeklik *sign up*.

<sup>73</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.



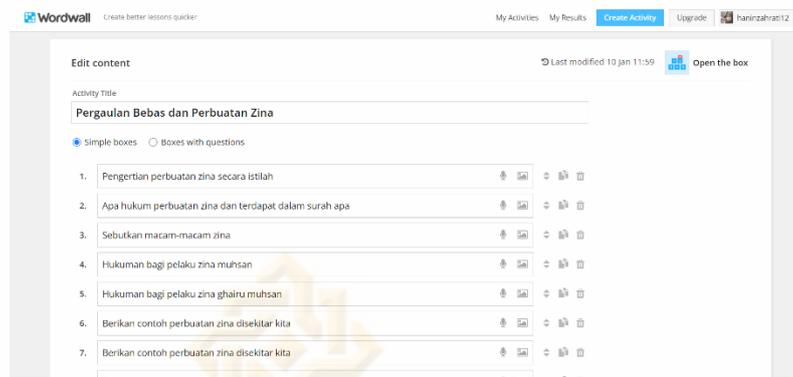
**Gambar 4.3**  
**Tampilan Pendaftaran Akun Dalam Wordwall**

Ketiga, guru mengeklik *create activity* untuk membuat template, lalu memilih template permainan yang ingin digunakan.



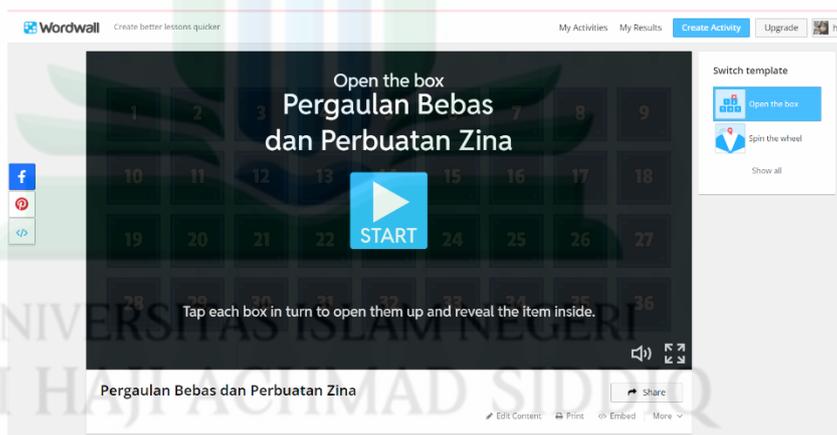
**Gambar 4.4**  
**Tampilan Template Permainan Dalam Wordwall**

Keempat, guru menuliskan judul dan deskripsi permainan. Disini guru menggunakan template permainan *Open The Box*. Guru mengetik konten sesuai dengan materi pada template *wordwall*. Lalu mengeklik *add an item* untuk menambahkan item.



**Gambar 4.5**  
**Tampilan Membuat Permainan Dalam Wordwall**

Kelima, guru mengklik *done* setelah selesai membuat.



**Gambar 4.6**  
**Tampilan Permainan Ketika Sudah Jadi**

Disini, guru menggunakan dua template permainan yang ada di dalam *wordwall* yaitu template '*Spinner/Random Wheels*' dan '*Open the Box*'. Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. mengatakan bahwa:

“Untuk pembelajaran ini saya menggunakan dua template pada *wordwall* mbak. Pertama itu *spinner* dan yang kedua model *Open the Box*. Untuk *spinner* saya isi nama-nama siswa, jadi template ini saya gunakan untuk memilih siswa secara acak. Dan untuk template *Open the Box* saya isi soal-soal didalamnya.”<sup>74</sup>

<sup>74</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

Arnesta Zafa Ashleyanshah mengungkapkan:

“Bu Relin menggunakan permainannya mode *spinner* kak sama satunya lagi itu kotak-kotak yang isinya soal.”<sup>75</sup>

Mahfilul Hoir juga menambahkan:

“Iya, bu Relin menggunakan dua jenis permainan yaitu *spinner* buat milih siswa sama kotak pertanyaan.”<sup>76</sup>

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa guru menggunakan dua template permainan, yaitu *spinner* dan *Open the Box*.<sup>77</sup>

Dalam penggunaan media aplikasi *wordwall* ini, guru menggunakan dua template permainan. Yaitu *spinner* yang digunakan untuk memilih siswa secara acak dan *Open the Box* yang diisi soal didalamnya.

Dalam penggunaan media aplikasi *wordwall* pada pembelajaran ini, guru membuat soal yang berjumlah 36 untuk dimasukkan dalam template *Open the Box*. Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. menerangkan bahwa:

“Saya menyiapkan soal sebanyak 36 yang saya masukkan dalam template *Open the Box*, karena jumlah siswa di kelas X5 ini berjumlah 36. Jadi jumlah soal ini disesuaikan dengan jumlah siswa karena permainannya bersifat individu. Jadi masing-masing siswa mendapatkan 1 soal.”<sup>78</sup>

Sejalan dengan yang dikatakan oleh Arnesta Zafa Ashleyanshah yaitu:

“Ketika belajar menggunakan *wordwall* ada 36 soal yang ditampilkan, kami harus memilih satu dari semuanya itu.”<sup>79</sup>

<sup>75</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>76</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>77</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

<sup>78</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>79</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Bela Sahira juga menambahkan:

“Ada 36 soal kak, Dan masing-masing siswa mendapat bagian 1 soal.”<sup>80</sup>

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat bahwa soal yang dibuat oleh guru berjumlah 36 sesuai dengan jumlah siswa yang ada di kelas. Soal-soal tersebut dimasukkan dalam *wordwall* pada template *Open the Box*. Masing-masing siswa mendapat satu soal untuk dijawab di depan kelas.<sup>81</sup>

Dalam hal ini, guru menyiapkan konten/materi berupa kumpulan soal yang akan dimasukkan dalam template *wordwall Open the Box*. Disini, guru menyiapkan 36 soal sesuai dengan jumlah siswa kelas X5 dan masing-masing siswa mendapat satu soal untuk dijawab di depan kelas.

Pada penggunaan media aplikasi *wordwall*, guru menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan konten pada *wordwall*. Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. mengatakan:

“Dalam penggunaan aplikasi *wordwall* salah satu kebutuhan teknis yang sangat penting adalah LCD proyektor. Karena *wordwall* bersifat visual dan interaktif, saya harus menampilkannya di layar besar agar seluruh siswa bisa melihat dan mengikuti jalannya permainan secara bersamaan. Sebelum dimulai pembelajaran, saya menyiapkan LCD proyektor, dan memastikan dapat tersambung pada laptop dengan benar.”<sup>82</sup>

<sup>80</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>81</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

<sup>82</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh Dzakiyah Rafifah

Artanti:

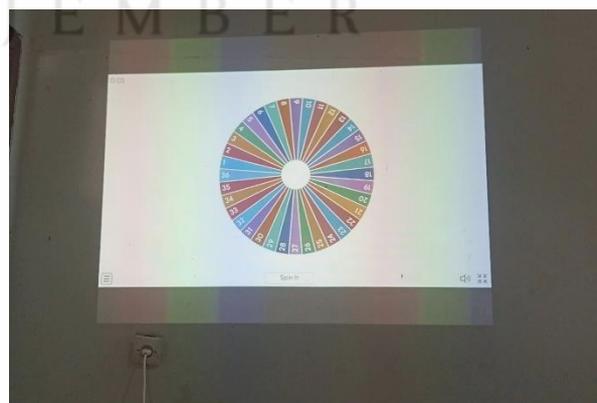
“Kalau belajar pakai *wordwall* biasanya ditampilkan lewat LCD proyektor di depan kelas, biasanya sebelum mulai pelajaran bu relin menyiapkan LCD proyektor dulu.”<sup>83</sup>

Mahfilul Hoir juga menambahkan:

“*Wordwallnya* ditampilkan di layar besar pakai LCD jadi semua siswa bisa lihat. Soalnya kalau nggak pakai LCD, pasti susah buat lihat soal dan menyimak.”<sup>84</sup>



**Gambar 4.7**  
Guru Menyiapkan Wordwall Dibantu Oleh Siswa



**Gambar 4.8**  
Tampilan *Wordwall* Ketika Di Layar

<sup>83</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>84</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Hal tersebut sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall*, guru menyiapkan LCD proyektor dan menyambungkannya pada laptop untuk menampilkan *wordwall* di depan kelas dengan dibantu oleh siswa. Peneliti mengamati bahwa sebelum memulai pembelajaran, guru memastikan bahwa laptop dan LCD proyektor sudah tersambung dengan baik. Sehingga dapat menampilkan tampilan *wordwall* dan seluruh siswa dapat melihat *wordwall* secara langsung.<sup>85</sup>

Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi, sebelum memulai pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall*, guru harus menyambungkan laptop dengan LCD proyektor terlebih dahulu dan memastikannya sudah tersambung dengan baik. Hal tersebut dilakukan agar tampilan *wordwall* dapat ditampilkan pada layar dan dapat dilihat oleh seluruh siswa.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* yaitu seperti yang dijelaskan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr:

“Kegiatan pembelajaran menggunakan *wordwall* ini yang pertama, saya akan menjelaskan materi secara singkat, kemudian mengenalkan game kepada siswa dan juga menjelaskan panduan cara bermainnya bagaimana.”<sup>86</sup>

Dzakiyah Rafifah Artanti juga menjelaskan:

---

<sup>85</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

<sup>86</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

“Bu Relin menerapkan banyak langkah-langkah ketika mengajar menggunakan *wordwall*, kalo seingat saya itu adalah pertama bu Relin menjelaskan dulu cara bermainnya.”<sup>87</sup>

Arnesta Zafa Ashleyanshah juga menambahkan:

“Pada saat pembelajaran itu bu Relin menjelaskan terlebih dahulu game yang akan dimainkan memakai *wordwall* tersebut. Lalu kami memulai permainan yang dipandu oleh bu Relin.”<sup>88</sup>

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat terdapat beberapa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* yaitu dimulai dengan guru yang memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi pembelajaran. Kemudian guru memperkenalkan game *wordwall* kepada siswa dan menjelaskan tujuan pembelajarannya. Setelah itu guru memberikan panduan kepada siswa bagaimana cara bermain game *wordwall* tersebut.<sup>89</sup>

Langkah selanjutnya adalah memulai permainan dengan memutar *spinner*. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr., yaitu:

“Setelah saya menjelaskan materi secara singkat dan mengenalkan game kepada siswa, Lalu saya memulai pembelajaran dengan memutar *spinner* pada *wordwall* untuk menentukan siswa yang akan maju ke depan. Jadi siswa itu dipilih secara acak melalui *spinner* itu.”<sup>90</sup>

Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh Dzakiyah Rafifah

Artanti yakni:

<sup>87</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>88</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>89</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

<sup>90</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

“Bu Relin menerapkan banyak langkah-langkah ketika mengajar menggunakan *wordwall*, kalo seingat saya itu adalah memutar *spinner* yang isinya nama-nama siswa. Kemudian yang namanya muncul akan maju ke depan kelas.”<sup>91</sup>

Mahfilul Hoir juga menambahkan:

“Iya ternyata ada langkah-langkah yang diterapkan oleh bu Relin ketika pembelajaran menggunakan *wordwall* yaitu memutar *spinner* lalu maju ke depan kelas.”<sup>92</sup>



**Gambar 4.9**  
**Guru Sedang Memutar *Spinner***

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa setelah guru menjelaskan mengenai materi, mengenalkan permainan serta menjelaskan tata cara bermain, guru memulai permainan dengan memutar *spinner*. *Spinner* tersebut berisikan nama-nama siswa yang akan digunakan untuk memilih siswa secara acak. Kemudian siswa yang terpilih diminta untuk maju ke depan kelas.<sup>93</sup>

<sup>91</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>92</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>93</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

Langkah selanjutnya setelah siswa yang terpilih maju ke depan, siswa tersebut akan memilih soal pada kotak pertanyaan. Hal ini diungkapkan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr., sebagai berikut:

“Kemudian mbak, setelah salah satu siswa terpilih untuk maju ke depan, siswa tersebut akan memilih soal secara acak pada kotak pertanyaan. Lalu saya akan mengeklik kotak yang dipilih oleh siswa itu melalui laptop, kemudian kotak itu akan terbuka dan menampilkan soal. Soal itu harus dijawab oleh siswa tersebut. Kemudian dibahas bersama-sama.”<sup>94</sup>

Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh Arnesta Zafa Ashleyanshah, yaitu:

“Habis *spinner* itu diputar, nanti ada yang terpilih dan disuruh maju ke depan. Di depan itu nanti memilih soal lalu dijawab langsung.”<sup>95</sup>

Dzakiyah Rafifah juga mengungkapkan:

“Jadi kak yang terpilih dengan *spinner* itu kan maju ke depan, setelah di depan itu disuruh memilih kotak secara bebas. Lalu disuruh menjawab soal yang didapatkan itu dengan benar. Kemudian dibahas bersama-sama sama bu Relin.”<sup>96</sup>



**Gambar 4.10**  
**Siswa Memilih Kotak Pertanyaan**

<sup>94</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>95</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>96</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.



**Gambar 4.11**  
**Siswa Menjawab Pertanyaan Yang Didapat**

Selama pembelajaran peneliti mengamati bahwa setelah guru memutar *spinner* dan terpilih satu siswa untuk maju ke depan, siswa tersebut akan diminta untuk memilih soal pada kotak pertanyaan pada *wordwall*. Setelah itu guru akan mengeklik kotak yang dipilih oleh siswa tersebut, maka akan muncul soal terkait dengan materi. Lalu siswa diminta untuk menjawab soal tersebut. Setelah itu akan dibahas bersama-sama.<sup>97</sup>

Sesuai hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada pembelajaran, pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan LCD proyektor dan memasangnya pada laptop.

Dan memastikan bahwa laptop dan LCD proyektor sudah terpasang dengan baik.

<sup>97</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

2. Guru memberikan penjelasan materi secara singkat kepada siswa diawal.
3. Guru memperkenalkan permainan kepada siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru memberikan panduan yang jelas tentang tata cara permainan. Disini, guru berperan sebagai fasilitator dan pemandu dalam permainan
5. Guru memutar *Spinner* yang berisi nama-nama siswa, nama yang terpilih akan diminta untuk maju ke depan
6. Siswa yang terpilih diminta untuk memilih pertanyaan secara acak pada kotak pertanyaan /*Open the Box*.
7. Guru menekan kotak pertanyaan yang dipilih oleh siswa untuk membukanya, kemudian siswa akan menjawab pertanyaan tersebut dengan diberi waktu 3 menit setiap siswa.
8. Setiap pertanyaan akan dibahas bersama-sama.

## **2. Kelebihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMAN 5 Jember**

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* memiliki kelebihan dalam penggunaannya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMAN 5 Jember sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan. Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. selaku guru

Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMAN 5 Jember  
mengungkapkan:

“Media aplikasi *wordwall* ini sangat memudahkan saya dalam pembelajaran, karena di *wordwall* ini menyediakan fitur yang interaktif kemudian aplikasi ini dapat memfasilitasi pembelajaran aktif dan interaktif dan juga aplikasi *wordwall* ini mudah digunakan juga tentunya mudah digunakan dan mudah disesuaikan. Contohnya ini ketika saya akan menggunakan spinner, saya cukup menggunakan fitur pada *wordwall*, tidak perlu membuat alat secara fisik seperti roda berputar seperti itu.”<sup>98</sup>

Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh Dzakiyah Rafifah

Artanti yaitu:

“Bu Relin terlihat terbantu dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media tersebut, kami juga merasa mudah dalam menerima materi pembelajaran.”<sup>99</sup>

Bela Sahira juga menambahkan:

“Menurut saya bu Relin merasa terbantu dengan menggunakan media tersebut karena kami juga enjoy ketika diajar. Dan juga kami bisa menjadi lebih memperhatikan pelajaran.”<sup>100</sup>



**Gambar 4.12**  
**Siswa Terlihat Memperhatikan Saat Guru Mengajar**

<sup>98</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>99</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>100</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa aplikasi *wordwall* sangat memudahkan guru dalam pembelajaran. Guru juga dapat dengan mudah menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Siswa juga menjadi lebih memperhatikan dalam proses pembelajaran.<sup>101</sup>

Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat memudahkan guru dalam pembelajaran. Aplikasi *wordwall* menyediakan fitur interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif dalam pembelajaran. Seperti ketika guru ingin menggunakan spinner dalam pembelajaran, guru tidak harus membuat alat fisik seperti roda yang berputar tetapi bisa menggunakan fitur dalam aplikasi *wordwall* yang tentu saja tidak memerlukan waktu yang lama dan mudah untuk dibuat. Siswa juga menjadi lebih memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. yaitu:

“Ya, aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Karena aplikasi ini kan berbentuk permainan karena itu materi yang saya sampaikan menjadi lebih interaktif dan menarik siswa. Jadi materi yang saya sampaikan mudah untuk dicerna oleh mereka karena dengan permainan seperti ini mereka menjadi lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.”<sup>102</sup>

Serta Arnesta Zafa Ashleyanshah yang mengatakan bahwa:

---

<sup>101</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

<sup>102</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

“Menurut saya iya, karena pembelajaran menggunakan *wordwall* ini berbentuk permainan yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan, disitu kami harus menjawab pertanyaan yang ada karena itu kami harus bisa menjawab pertanyaan tersebut. Dan hal itu membuat kami harus bersungguh-sungguh dalam pelajaran agar bisa menjawab pertanyaan tersebut.”<sup>103</sup>

Dzakiyah Rafifah Artanti juga menambahkan bahwa:

“Iya, karena pembelajarannya yang berbentuk permainan jadi kami dapat belajar dengan lebih santai dan tidak tertekan. Karena itu materi menjadi lebih mudah untuk diingat dan dipahami”<sup>104</sup>

Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena pembelajaran ini menggunakan metode pembelajaran *game based learning* yang artinya, belajar sambil bermain. Bentuk permainannya adalah guru akan memilih siswa dengan menggunakan spinner untuk maju ke depan dan menjawab soal yang ada di depan. Dengan hal ini, siswa tidak merasa seperti belajar tetapi seperti bermain dan mereka merasa lebih santai, tidak tertekan, dan lebih terbuka dalam menerima informasi. Kebanyakan dari mereka bersemangat terlihat dari kenatusiasan mereka ketika disuruh maju ke depan. Mereka juga dapat menjawab soal dengan baik dan benar karena model pembelajarannya santai sehingga mereka enjoy dalam belajar.<sup>105</sup>

Penggunaan aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan aplikasi *wordwall* menyajikan

<sup>103</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>104</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>105</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

materi dalam bentuk yang lebih interaktif dan menarik. Dengan materi yang disajikan dalam bentuk pertanyaan acak yang dimasukkan dalam template permainan *wordwall*, dan siswa yang diharuskan untuk menjawab pertanyaan tersebut maka siswa akan terdorong untuk bersungguh-sungguh dan menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran. Hal ini membantu mereka untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar. Tidak hanya itu, dengan menggunakan metode pembelajaran *game based learning*, siswa merasa lebih enjoy dan menjadi lebih antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadikan mereka tidak tertekan dalam pembelajaran dan akan lebih terbuka dalam menerima informasi.

Aplikasi *wordwall* juga mudah untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. yakni:

“Aplikasi *wordwall* ini mudah untuk digunakan karena tampilannya tidak rumit jadi kita tidak terlalu bingung mau mengeklik apa. Penggunaannya juga fleksibel karena mudah diakses melalui laptop, komputer, maupun *smartphone*. Untuk menggunakannya pun tidak sulit, semua dapat menggunakannya. Apalagi untuk saya yang tidak terlalu menguasai teknologi saya merasa mudah untuk menggunakannya. Saya bisa menyesuaikan permainan yang ada di dalam *wordwall* dengan materi pembelajaran.”<sup>106</sup>

Mahfilul Hoir dalam wawancara juga mengatakan:

“Iya, pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* lebih mudah. Saya menjadi lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena *wordwall* berbentuk permainan jadi mudah untuk diingat. Dan juga permainan dalam *wordwall* sangat mudah untuk dimainkan.”<sup>107</sup>

<sup>106</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>107</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Arnesta Zafa Ashleyanshah dan Bela Sahira juga menambahkan:

“Menurut saya tidak rumit cara bermainnya, mudah malahan kak.”<sup>108</sup>

“Mudah kok, tidak harus paham teknologi. Pada pelajaran ini kita hanya perlu mendengarkan instruksi dari guru, nanti yang mengoperasikan itu guru.”<sup>109</sup>

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa aplikasi *wordwall* ini mudah digunakan, terlihat dari cara guru dalam mengoperasikan aplikasi *wordwall* tersebut dalam mengajar. Guru tidak terlihat kesulitan sama sekali. Dilihat dari tampilannya, aplikasi *wordwall* ini sederhana, tidak terlihat rumit seperti aplikasi lainnya.<sup>110</sup>

Aplikasi *wordwall* bersifat fleksibel atau mudah digunakan. Bahkan bagi seseorang yang tidak memiliki keterampilan teknologi yang tinggi. Aplikasi ini mudah digunakan karena tampilannya yang sederhana dan tidak rumit, jadi kita bisa langsung tahu harus meng-klik apa. Aplikasi *wordwall* ini bersifat fleksibel, guru dapat dengan mudah membuat dan menyesuaikan permainan sesuai dengan materi dan kebutuhan pembelajaran. Aplikasi *wordwall* juga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, dan *smartphone*.

Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang interaktif dan menarik.

Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. mengatakan:

“Aplikasi *wordwall* tentunya menarik ya, dengan banyaknya fitur permainan yang ada didalamnya dan bermacam-macam. Hal itu membuat siswa menjadi tertarik akhirnya mereka menjadi antusias

<sup>108</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>109</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>110</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

dengan pembelajaran. Dan juga permainan dalam *wordwall* bersifat interaktif yang membuat siswa menjadi aktif dalam kelas.”<sup>111</sup>

Selaras dengan yang dikatakan oleh Dzakiyah Rafifah Artanti, yakni:

“Iya sangat menarik, karena pembelajaran yang menggunakan *wordwall* ini adalah pembelajaran dengan permainan. Jadi kami sangat tertarik dan tidak akan merasa bosan di kelas. dengan digunakannya media tersebut pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan”<sup>112</sup>

Arnesta Zafa Ashleyanshah dan Bela Sahira juga mengatakan bahwa:

“Bagus penggunaan aplikasi *wordwall*, dengan itu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat kami lebih aktif.”<sup>113</sup>

“Iya, terkadang kita jenuh jika pembelajaran hanya gitu-gitu saja. Dengan menggunakan aplikasi *wordwall* kita bisa belajar sambil bermain. Dan itu bisa membuat kita menjadi aktif dan belajar dengan sungguh-sungguh.”<sup>114</sup>

Mahfilul Hoir juga menambahkan:

“Pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* sudah dilaksanakan di kelas, pakai aplikasi itu enak jadi kita tidak hanya mendengarkan tetapi juga ikut aktif dikelas.”<sup>115</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka tampak aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama ketika berinteraksi langsung dengan permainan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan keterlibatan siswa menjadi lebih meningkat. Guru juga

<sup>111</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>112</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>113</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>114</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>115</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

lebih mudah mengelola pembelajaran karena fitur-fitur aplikasi *wordwall* yang menarik.<sup>116</sup>

Dari hasil wawancara dan observasi diatas, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang interaktif dan menarik. Dengan adanya berbagai jenis permainan yang edukatif seperti *open the box*, *match up*, *random cards* dan jenis lainnya guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan menjadi lebih interaktif dan antusias di dalam kelas. Guru dapat lebih mudah mengelola pembelajaran karena variasi media yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media aplikasi *wordwall* tidak hanya menarik, tetapi juga mendorong partisipasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *wordwall* ini juga dapat melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr., yaitu:

“Pembelajaran seperti ini juga bisa melatih keberanian dan rasa percaya diri siswa mbak, karena disini setiap siswa harus merasakan maju ke depan dan menjawab pertanyaan di depan kelas. Jadi siswa yang biasanya malu-malu bisa belajar berani tampil di depan banyak orang.”<sup>117</sup>

Selaras dengan yang dikatakan oleh Mahfilul Hoir yakni:

“Iya kak, belajar menggunakan *wordwall* bisa melatih kepercayaan diri. Karena kan kami harus maju satu per satu dan menjawab soal di depan itu, jika tidak percaya diri maka tidak akan bisa menjawab soal.”<sup>118</sup>

<sup>116</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

<sup>117</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>118</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Dzakiyah Rafifah Artanti juga menambahkan:

“Menurut saya, belajar menggunakan *wordwall* itu seru soalnya kita bisa mengikuti permainan di depan teman-teman. Awalnya malu kak, tapi lama-lama jadi berani karena semua juga ikut. Apalagi kalau bisa menjawab dengan benar, rasanya senang dan jadi lebih percaya diri.”<sup>119</sup>

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengamati adanya perubahan perilaku siswa yaitu dalam hal keberanian dan kepercayaan diri siswa. Siswa yang sebelumnya tampak pasif dan cenderung diam mulai menunjukkan partisipasi ketika kegiatan dilakukan. Penggunaan media aplikasi *wordwall* ini diimplementasikan dengan metode game yang mengharuskan siswa maju ke depan kelas dan menjawab pertanyaan secara individu. Maka mereka akan dituntut untuk berani dan percaya diri.<sup>120</sup>

Penggunaan media aplikasi *wordwall* ini dapat melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa. Karena pada pembelajaran ini, siswa diharuskan untuk maju ke depan kelas satu per satu untuk menjawab soal di depan teman-teman mereka. Siswa yang awalnya malu-malu dan tidak percaya diri, disini mereka dapat belajar melatih keberanian dan kepercayaan diri mereka.

Pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan kritis. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr., yaitu:

---

<sup>119</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>120</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

“Juga mbak, dalam proses pembelajaran ini siswa akan terlatih untuk berfikir cepat dan menjadi kritis. Karena kan waktu yang mereka punya untuk memikirkan jawaban hanya sedikit jadi hal itu memaksa siswa harus berfikir keras dan cepat.”<sup>121</sup>

Selaras dengan yang dikatakan oleh Arnesta Zafa Ashleyanshah yaitu:

“Pas disuruh maju satu-satu jawab soal yang ada di *wordwall*, rasanya deg-degan, tapi seru juga. Kita harus cepet mikir karena waktunya mepet. Kalau nggak fokus, bisa salah jawab. Tapi lama-lama saya jadi terbiasa dan belajar mikir lebih cepat.”<sup>122</sup>

Dzakiyah Rafifah juga berpendapat bahwa:

“Menurut saya, penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran PAI sangat membantu dalam melatih kemampuan berpikir cepat dan kritis. Saat diminta maju satu per satu untuk menjawab soal, kami harus benar-benar memahami materi dan mampu berpikir cepat dalam waktu singkat. Sistem ini melatih kesiapan mental dan logika saya dalam menyelesaikan soal.”<sup>123</sup>

Bela Sahira dan Mahfilul Hoir juga menambahkan:

“Awalnya saya agak takut maju ke depan, apalagi harus mikir cepat jawab soal. Saya jadi belajar buat mikir lebih dalam dan cepat. Sekarang mungkin sudah lebih siap kalau disuruh jawab soal tiba-tiba karena sudah biasa.”<sup>124</sup>

“Pertanyaan yang ada di box membuat saya harus siap. Jadi mau tidak mau saya harus belajar supaya bisa menjawab pertanyaan.”<sup>125</sup>

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengamati adanya peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir cepat dan kritis. Dalam metode dimana siswa diminta untuk maju satu per satu ke depan kelas untuk menjawab soal secara langsung melalui *wordwall*, terlihat bahwa siswa berusaha lebih fokus dan tanggap terhadap soal yang diberikan.

<sup>121</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>122</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>123</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>124</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>125</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Siswa juga menunjukkan upaya untuk segera memahami inti pertanyaan, menganalisis jawaban, dan mengambil keputusan dengan cepat.<sup>126</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas, pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan kritis. Karena mereka akan menjawab pertanyaan yang dipilih secara acak, dan waktu yang diberikan untuk berfikir hanya sedikit. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih berusaha fokus dan tanggap terhadap soal yang diberikan oleh guru, dan hal tersebut dapat melatih kecepatan siswa dalam berfikir dan melatih mereka untuk berfikir kritis.

### **3. Tantangan Yang Dihadapi Guru dan Siswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMAN 5 Jember**

Tantangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember adalah ketika dalam pembelajaran terkadang koneksi internet tiba-tiba terputus. Dikarenakan koneksi internet menyambung dari wifi sekolah. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam penggunaan *wordwall*. Karena aplikasi *wordwall* dapat diakses hanya ketika ada koneksi internet. Dengan kendala tersebut, guru menyiapkan paket data untuk berjaga-jaga ketika

---

<sup>126</sup> "Observasi di SMAN 5 Jember."

wifi sekolah tidak dapat digunakan atau sedang mengalami gangguan. Ibu

Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. mengungkapkan bahwa:

“Pasti ada tantangannya, yang pertama adalah mengenai koneksi internet. Kita kan menggunakan wifi sekolah, yang terkadang mengalami gangguan, atau lemot karena banyak yang memakai. Dan aplikasi *wordwall* yang hanya bisa diakses ketika ada koneksi internet. Tetapi hal ini jarang terjadi karena saya juga berjaga-jaga ketika wifi tidak bisa digunakan, saya menggunakan data.”<sup>127</sup>

Dzakiyah Rafifah Artanti berpendapat bahwa:

“Menurut saya, belajar PAI pakai *wordwall* itu seru dan bikin nggak bos. Tapi kadang kendalanya ada di koneksi internet. Kalau sinyalnya jelek, aplikasinya jadi lemot atau nggak bisa dibuka. Waktu itu saya pernah udah siap maju ke depan tiba-tiba *wordwall*nya lama loading, jadi nunggu lama dan jadi grogi sendiri. Jadi meskipun seru, kadang gangguan internet bikin nggak lancar belajarnya.”<sup>128</sup>

Bela Sahira juga menambahkan:

“Terkadang koneksi terputus secara tiba-tiba karena sinyal yang tidak bagus. Tapi hal tersebut terjadi ketika ibu Relin menggunakan wifi sekolah yang terkadang mengalami gangguan.”<sup>129</sup>



**Gambar 4.13**  
**Tampilan Ketika Koneksi Internet Terputus**

<sup>127</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>128</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>129</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mengamati bahwa terdapat beberapa kendala teknis yang cukup memengaruhi kelancara kegiatan belajar, yaitu terkait dengan koneksi internet. Dalam beberapa sesi, terjadi gangguan saat aplikasi diakses, seperti saat soal yang tidak muncul secara tepat waktu.<sup>130</sup>

Dari sini dapat diketahui bahwa tantangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran PAI terkait pada koneksi internet. Aplikasi *wordwall* yang hanya dapat dioperasikan ketika ada koneksi internet menjadi tantangan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Serta koneksi internet yang ada disekolah yaitu wifi sekolah terkadang mengalami gangguan yang menyebabkan koneksi terganggu. Kondisi ini menyebabkan beberapa siswa kehilangan fokus dan merasa canggung ketika harus menunggu terlalu lama di depan kelas. Guru juga terkadang nampak kesulitan mengatur ritme pembelajaran ketika jaringan tidak stabil, terutama pada saat *wordwall* digunakan sebagai media utama untuk game.

Tantangan selanjutnya yaitu waktu pembelajaran yang tidak mencukupi. Waktu untuk pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* tidak cukup jika hanya satu pertemuan. Karena jumlah siswa yang banyak dengan sistem permainan maju satu per satu. Ibu Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr. mengatakan:

---

<sup>130</sup> "Observasi di SMAN 5 Jember."

“Kemudian karena sistemnya itu maju satu per satu dengan jumlah siswanya yang banyak dan waktunya sedikit, jadi untuk pembelajaran ini tidak selesai jika hanya satu pertemuan. Iya, Karena dalam pembelajaran ini mereka tidak berkelompok, jadi per individu untuk maju ke depan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam kotak pertanyaan satu per satu maka diperlukan waktu yang lebih banyak. Satu pertemuan saja tidak cukup, maka dilanjut pada pertemuan berikutnya.”<sup>131</sup>

Arnesta Zafa Ashleyanshah mengungkapkan hal yang sama yaitu:

“Saya suka belajar PAI pakai *wordwall* karena seru dan bikin semangat, tapi kadang waktunya nggak cukup. Soalnya kalau harus jawab satu-satu, waktunya jadi habis sebelum semua dapat giliran.”<sup>132</sup>

Mahfilul Hoir juga menambahkan:

“Menurut saya, *wordwall* itu asyik dan bikin belajar jadi lebih menyenangkan, Tapi waktunya terbatas, apalagi kalau semua harus maju satu per satu. Saya jadi merasa belum puas dan beberapa soal juga belum sempat dibahas.”<sup>133</sup>

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengamati adanya keterbatasan waktu yang memengaruhi kelancaran dan efektivitas pembelajaran. Satu pertemuan pada mata pelajaran PAI yaitu 2 JP (Jam Pelajaran). Satu jam pelajaran terdapat waktu 40 menit. Dengan jumlah siswa 36 yang harus maju satu per satu dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam kotak pertanyaan di depan tentu saja diperlukan waktu yang banyak. Dengan waktu 2 JP tidak memungkinkan untuk semua siswa mendapat giliran. Oleh karena itu, harus diperlukan waktu yang lebih.

<sup>131</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>132</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>133</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Hal tersebut membuat pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* tidak cukup hanya satu pertemuan saja.<sup>134</sup>

Waktu yang tersedia seringkali tidak mencukupi untuk memberikan kesempatan bagi seluruh siswa untuk maju ke depan, jadi harus dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Karena proses kuis dilakukan secara bergiliran, sebagian siswa harus menunggu cukup lama sebelum mendapatkan giliran untuk menjawab, sementara waktu pembelajaran terus berjalan. Hal tersebut menyebabkan beberapa siswa tidak sempat tampil ataupun maju ke depan kelas dan akhirnya harus menunggu pada pertemuan selanjutnya.

Kemudian tantangan lainnya adalah pada pembelajaran ini, guru harus dapat memanajemen suasana kelas agar tetap kondusif. Karena metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan game yang melibatkan pemilihan secara acak, hal ini menimbulkan kegaduhan dan antusiasme yang berlebih. Hal tersebut seperti yang dikatakan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi S.Pd.I., Gr. yaitu:

“Jadi tantangannya cukup terasa dalam hal manajemen atau pengendalian kelas. Di usia SMA, antusiasme siswa bisa sangat tinggi saat bermain game *wordwall*, jadi jika tidak dikendalikan dengan baik, suasana kelas bisa menjadi terlalu riuh dan kurang fokus.”<sup>135</sup>

Arnesta Zafa Ashleyanshah juga mengatakan bahwa:

“Menurut saya, pembelajarannya seru dan bikin suasana kelas jadi lebih hidup. Tapi kadang karena terlalu semangat, kelas jadi agak ribut apalagi kalau ada yang salah jawab, teman-teman suka teriak-

<sup>134</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

<sup>135</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

teriak. Jadi suasananya bisa jadi kurang kondusif, dan kadang malah bikin yang lain nggak fokus.”<sup>136</sup>

Dzakiyah Rafifah Artanti juga menambahkan:

“Saya suka belajar menggunakan *wordwall* karena jadi nggak bosan, tapi kadang-kadang suasana kelas jadi terlalu ramai. Waktu main game nya teman-teman suka heboh sendiri.”<sup>137</sup>

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengamati bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh antusiasme. Mereka tampak semangat mengikuti permainan dan menunjukkan respons aktif terhadap soal-soal yang ditampilkan. Beberapa siswa terlihat terlalu bersemangat hingga menimbulkan kegaduhan, seperti memberi komentar berlebihan ketika teman mereka tampil. Situasi tersebut membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif.<sup>138</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh antusiasme dari siswa. Beberapa siswa menjadi bersemangat dalam pembelajaran hingga menimbulkan kegaduhan. Situasi seperti ini membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu, guru harus dapat memanajemen kelas dengan baik agar kelas tetap kondusif.

Begitu juga dengan perbedaan karakter dan kemampuan siswa menjadi tantangan bagi guru. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Relin Dyawati Pratiwi S.Pd.I., Gr. yaitu:

<sup>136</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>137</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>138</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

“Selama saya menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran PAI, saya melihat bahwa respon siswa sangat beragam. Aplikasi ini memang efektif untuk memancing semangat dan partisipasi siswa, tapi di sisi lain, tantangan muncul karena karakter dan kemampuan mereka tidak sama. Ada siswa yang sangat percaya diri dan cepat dalam menjawab soal, tapi ada juga yang cenderung pemalu atau lambat dalam memahami pertanyaan. Perbedaan ini membuat saya harus benar-benar jeli dalam mengatur strategi. Saya tidak bisa memaksakan semua siswa harus sempurna. Kalau tidak hati-hati, siswa yang kemampuannya lebih rendah bisa merasa tertekan atau minder. Maka dari itu, saya berusaha memberikan kesempatan yang adil dan memberika dorongan yang positif.”<sup>139</sup>

Dzakiyah Rafifah Artanti juga mengungkapkan bahwa:

“Saya jadi semangat kalau bisa tampil duluan atau dapat nilai tinggi. Tapi saya lihat beberapa teman ada yang masih malu-malu atau bingung waktu menjawab soal. Jadi kadang saya kasihan juga, karena mungkin mereka belum siap. Tapi saya sih merasa terbantu banget belajar pakai *wordwall*.”<sup>140</sup>

Bela Sahira juga menambahkan:

“Saya sebenarnya suka pembelajaran menggunakan *wordwall* tetapi kadang saya merasa kurang percaya diri karena saya nggak secepat teman-teman yang lain dalam menjawab. Saya juga suka gugup kalau disuruh maju. Tapi saya tetep mau coba, Cuma butuh sedikit dorongan.”<sup>141</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti melihat adanya perbedaan antara karakter dan kemampuan siswa di dalam kelas. Beberapa siswa menunjukkan respon yang cepat, percaya diri, dan sangat antusias saat mendapatkan giliran untuk maju ke depan kelas. Mereka tampak nyaman dengan format game yang menuntut kecepatan berpikir dan keberanian tampil di hadapan teman-teman. Namun ada juga siswa

<sup>139</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>140</sup> Rafifah Artanti, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>141</sup> Sahira, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

yang lebih pendiam. Mereka terlihat ragu-ragu, cenderung pasif dan membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami soal.<sup>142</sup>

Perbedaan karakter dan kemampuan siswa dapat menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Karena setiap siswa memiliki karakter dan kemampuan yang berbeda-beda. Ada siswa yang ketika maju didepan kelas ia merasa tidak percaya diri atau kesulitan dalam menjawab pertanyaan sehingga mereka akan merasa tertekan dan dalam situasi seperti ini guru harus peka dan bijak dalam mengelola situasi agar tidak menimbulkan ketidaknyamanan siswa.

Tantangan selanjutnya adalah suasana tegang pada saat guru memutar *spinner* untuk menentukan siapa yang akan maju di depan kelas.

Ibu Relin Dyawati Pratiwi S.Pd.I., Gr. mengungkapkan:

“Dalam pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan *wordwall*, saya menggunakan fitur *spinner* untuk memilih siswa yang akan maju ke depan menjawab soal. Tujuannya agar adil dan semua siswa punya kesempatan yang sama. Namun, saya melihat ada tantangan tersendiri, yaitu beberapa siswa terlihat tegang atau cemas saat nama mereka kemungkinan besar akan keluar. Bahkan ada yang tampak gelisah dan menunduk karena takut. Hal ini menunjukkan kalau meskipun *spinner* memberi kesan menyenangkan, tapi tidak semua siswa merasa nyaman. Sebagai guru, saya harus peka terhadap hal ini, dengan memberikan dukungan sebelum dan sesudah siswa tampil.”<sup>143</sup>

Mahfilul mengungkapkan:

“Saya suka main *wordwall*, tapi kalau saat guru memutar *spinner* itu saya jadi deg-degan. Soalnya kalau nama saya keluar, saya langsung gugup dan takut salah jawab di depan teman-teman. Apalagi kadang saya belum siap atau belum paham betul materinya. Jadi rasanya kayak tekanan gitu.”<sup>144</sup>

<sup>142</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

<sup>143</sup> Dyawati Pratiwi, Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember.

<sup>144</sup> Hoir, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

Arnesta Zafa Ashleyanshah juga mengungkapkan:

“Kalau saya sih nggak masalah waktu spinner diputar, malah jadi tantangan seru. Rasanya seperti main game beneran. Tapi saya lihat beberapa teman saya panik. Ada yang sampai bilang deg-degan banget tiap *spinner* muter.”<sup>145</sup>

Selama peneliti melaksanakan observasi, peneliti mengamati bahwa meskipun *spinner* digunakan untuk memilih siswa secara acak dan memberi kesan adil, beberapa siswa menunjukkan tanda-tanda kecemasan atau ketegangan saat giliran mereka semakin dekat. Terlihat bahwa beberapa siswa tampak tegang atau ada juga yang menghindari kontak mata saat mereka diputar oleh *spinner*. Tetapi juga ada siswa yang menikmati tantangan tersebut dan tampak percaya diri ketika dipilih untuk maju.<sup>146</sup>

Dari hasil wawancara dan observasi diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat siswa yang merasa gugup saat guru memutar *spinner* karena takut jika mereka yang akan terpilih untuk maju ke depan kelas. Namun, terdapat juga siswa yang merasa antusias dan menikmati tantangan tersebut.

Dari pemaparan yang sudah dijelaskan di atas bahwa hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X

<sup>145</sup> Zafa Ashleyanshah, Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember.

<sup>146</sup> “Observasi di SMAN 5 Jember.”

Di SMAN 5 Jember dapat dilihat setelah melalui beberapa proses sehingga penulis dapat menentukan hasil penelitian yang disimpulkan sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Temuan Penelitian**

No	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1	2	3
1	Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember?	Pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi <i>wordwall</i> ini diterapkan pada materi “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia”. Penggunaan media aplikasi <i>wordwall</i> pada materi ini dianggap cocok karena materi ini sangat penting bagi siswa dan aplikasi <i>wordwall</i> yang bersifat interaktif akan menjadikan siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Maka, pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> ini, guru harus menyiapkan laptop dan LCD proyektor untuk menampilkan <i>wordwall</i> di depan kelas, setelah itu guru akan memutar <i>spinner</i> untuk memilih siswa yang akan maju ke depan kelas. Kemudian siswa tersebut akan memilih soal pada kotak pertanyaan ( <i>Open the Box</i> ). Guru akan mengeklik kotak yang dipilih oleh siswa tersebut dan muncullah pertanyaan. Kemudian pertanyaan tersebut akan dijawab oleh siswa dengan waktu maksimal 3 menit. Setelah itu, akan dibahas bersama-sama.
2	Apa kelebihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada pembelajaran

No	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1	2	3
	dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember?	PAI terdapat beberapa kelebihan yaitu: Memudahkan guru dalam pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi, aplikasi <i>wordwall</i> bersifat fleksibel atau mudah digunakan, aplikasi <i>wordwall</i> merupakan aplikasi interaktif dan menarik, dapat melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa, dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan kritis.
3	Apa tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 5 Jember?	Tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada pembelajaran PAI adalah kendala koneksi internet sekolah yang tidak stabil, waktu atau jam pelajaran yang tidak mencukupi, guru harus dapat memajemen kelas agar tetap kondusif, perbedaan karakter dan kemampuan siswa, dan suasana tegang saat guru memutar <i>spinner</i> .

### C. Pembahasan Temuan

Pada bagian pembahasan temuan ini peneliti akan membahas tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember yang akan diformulasikan maknanya. Pemaknaan tersebut dapat sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, semua data dan informasi diproses secara menyeluruh dan sistematis.

## 1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMAN 5 Jember

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini sudah berjalan dengan baik. Guru PAI di SMAN 5 Jember kelas X telah memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai salah satu inovasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari komunikator yaitu guru, kepada komunikan yaitu siswa sebagai penerimanya.<sup>147</sup> Media pembelajaran adalah suatu alat perantara penyampaian pesan dari guru kepada siswa dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru dalam memperjelas penyampaian materi kepada siswa. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang bersifat interaktif, yaitu pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat menjadikan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran karena adanya interaksi secara langsung dengan media yang digunakan.<sup>148</sup>

Media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru PAI kelas X adalah media aplikasi *wordwall*. Menurut Janiel M Wagstaff, aplikasi

---

<sup>147</sup> Saleh dkk., *Media Pembelajaran*.

<sup>148</sup> Mujahidin dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti."

*wordwall* adalah media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi atau web yang didalamnya terdapat berbagai jenis permainan sederhana yang mengajak siswa untuk mengikuti petunjuk dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik objek yang telah ditentukan.<sup>149</sup> Aplikasi *wordwall* merupakan sebuah aplikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan ataupun evaluasi materi dalam pembelajaran. Fitur dalam aplikasi *wordwall* sangat beragam. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan guru.

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* ini adalah pada materi “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia”. Materi ini mengandung nilai-nilai penting yaitu menjaga kehormatan diri, tanggung jawab pribadi, dan etika pergaulan yang relevan dengan media aplikasi *wordwall* karena membantu siswa untuk merefleksikan nilai-nilai tersebut secara aktif dan mandiri.

Adapun hal yang perlu disiapkan oleh guru sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* berupa template permainan. Guru menyiapkan materi yaitu berupa soal yang dimasukkan ke dalam template *wordwall*. Guru memasukkan soal-soal tersebut pada *wordwall* ketika dirumah. Terdapat beberapa langkah dalam pembuatan template *wordwall* antara lain:

---

<sup>149</sup> M Waggstaff, *Teaching Reading and Writing With Word Wall*.

- a. Mendaftarkan akun pada web *wordwall*, yaitu <https://wordwall.net>.
- b. Mengisi nama, alamat email, lokasi, dan password lalu klik *sign up*.
- c. Pilih menu *create activity* dan memilih template permainan.
- d. Tuliskan judul dan deskripsi permainan
- e. Masukkan materi/konten dalam template *wordwall*. Untuk menambahkan item, klik *add on item*
- f. Klik *done* setelah selesai membuat.

Temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Zainul Hasan, bahwa terdapat langkah-langkah dalam pembuatan template *wordwall* mulai dari mendaftarkan akun pada <https://wordwall.net> terlebih dahulu sampai pada langkah terakhir yaitu mengeklik *done* setelah selesai.<sup>150</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, disini guru PAI menggunakan 2 fitur dari aplikasi *wordwall* yaitu '*Spinner/Random Wheels*' yang digunakan untuk memilih siswa secara acak untuk maju ke depan dan '*Open the Box*' yang diisi soal di dalamnya. *Random Wheel* adalah permainan memutar roda atau serupa dengan spinner. Sedangkan *Open the Box* adalah permainan menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.<sup>151</sup> Dalam penggunaan media aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran ini, guru membuat soal terlebih dahulu untuk

<sup>150</sup> Hasan, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023."

<sup>151</sup> Mardhiyah, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM."

dimasukkan dalam template *Open the Box*. Soal yang dibuat berjumlah 36 soal sesuai dengan jumlah siswa kelas X5. Masing-masing siswa mendapat satu soal untuk dijawab di depan kelas.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi *wordwall* diawali dengan guru memberikan penjelasan materi secara singkat kepada siswa di awal pembelajaran. Kemudian guru memperkenalkan permainan dan menjelaskan kepada siswa tata cara permainan. Guru memutar *spinner* yang berisikan nama-nama siswa untuk memilih siswa secara acak, setelah terpilih siswa diminta untuk maju ke depan kelas. Siswa yang terpilih diminta untuk memilih soal yang ada pada kotak pertanyaan (*open the box*) dan menjawab pertanyaan tersebut. Setiap pertanyaan akan dibahas bersama-sama.

## **2. Kelebihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMAN 5 Jember**

Media interaktif berbasis aplikasi *wordwall* memiliki beberapa kelebihan pada penggunaannya dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember, aplikasi *wordwall* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Aplikasi *wordwall* sangat memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Guru bisa dengan mudah membuat ataupun mengedit konten sesuai dengan kebutuhan materi, tingkat

kesulitan, maupun tujuan pembelajaran. Aplikasi *wordwall* juga menyediakan fitur interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif dalam pembelajaran. Seperti ketika guru ingin menggunakan *spinner* dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan fitur pada aplikasi *wordwall* yang lebih mudah untuk dibuat. Jadi, guru tidak perlu membuat alat fisik berupa roda yang berputar/ *spinner*.

- b. Pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan aplikasi *wordwall* menyajikan materi dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Dengan materi yang disajikan dalam bentuk pertanyaan acak yang dimasukkan dalam template permainan *wordwall*, dan siswa yang diharuskan untuk menjawab pertanyaan tersebut maka siswa akan terdorong untuk bersungguh-sungguh dan menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran. Hal ini membantu mereka untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar. Aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan pemahaman siswa karena pembelajaran ini menggunakan metode pembelajaran *game based learning* yang artinya, belajar sambil bermain. Dengan hal ini, siswa tidak merasa seperti belajar tetapi seperti bermain dan mereka merasa lebih enjoy, tidak tertekan, lebih terbuka dan lebih antusias dalam menerima informasi.

c. Aplikasi *wordwall* juga bersifat fleksibel atau mudah untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Bahkan bagi seseorang yang tidak memiliki keterampilan teknologi yang tinggi. Aplikasi ini mudah digunakan karena tampilannya yang sederhana dan tidak rumit, jadi kita bisa langsung tahu harus meng-klik apa. Aplikasi *wordwall* ini bersifat fleksibel, guru dapat dengan mudah membuat dan menyesuaikan permainan sesuai dengan materi dan kebutuhan pembelajaran. Aplikasi *wordwall* juga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, dan *smartphone*.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif Agus Mujahidin, dkk., yang mengatakan bahwa aplikasi *wordwall* bersifat fleksibel, karena model penugasan pada software *wordwall* yang mudah dan dapat diakses melalui laptop, komputer, dan *smartphone*.<sup>152</sup>

d. Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang interaktif dan menarik. Dikarenakan aplikasi *wordwall* memiliki tampilan yang menarik dan bersifat interaktif, maka siswa tidak akan cepat merasa bosan. Dengan adanya berbagai jenis permainan yang edukatif seperti *open the box*, *match up*, *random cards* dan jenis lainnya guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik

<sup>152</sup> Mujahidin dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati."

sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan menjadi lebih interaktif dan antusias di dalam kelas. Guru dapat lebih mudah untuk mengelola pembelajaran karena variasi media yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media aplikasi *wordwall* tidak hanya menarik, tetapi juga mendorong partisipasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

Temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ade Jordy et al., bahwa aplikasi *wordwall* bersifat kreatif dan interaktif terhadap proses keaktifan peserta didik. Dengan berbagai template gratis yang tersedia pada aplikasi *wordwall*, pengguna dapat membuat permainan interaktif terkait dengan pembelajaran.<sup>153</sup>

- e. Media ini juga dapat melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa. Zamroni menekankan pentingnya keberanian, bahwa keberanian dan kepercayaan diri harus dilatih sejak dini agar siswa mampu tampil di depan umum.<sup>154</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa siswa yang sebelumnya tampak pasif dan cenderung diam mulai menunjukkan partisipasi ketika kegiatan dilakukan. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa siswa diharuskan untuk maju ke depan kelas sesuai dengan pemilihan acak melalui *spinner*

---

<sup>153</sup> Ade Jordy, dkk., 76

<sup>154</sup> Ningsih, Zamroni, dan Zuchdi, "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SMP NEGERI 8 DAN SMP NEGERI 9 PURWOKERTO."

kemudian menjawab pertanyaan di depan teman-teman mereka. Siswa yang awalnya malu-malu dan tidak percaya diri akan mulai belajar melatih keberainan dan kepercayaan diri mereka.

- f. Dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan kritis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, siswa menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam berfikir cepat dan kritis. Karena mereka akan menjawab pertanyaan yang dipilih secara acak, dan juga waktu yang diberikan untuk berfikir hanya sedikit. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih fokus dan tanggap terhadap soal yang didapatkan, dan hal tersebut dapat melatih kecepatan siswa dalam berfikir dan melatih mereka untuk berfikir kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat Hardika Saputra dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat dilatih dengan refleksi dan tanya jawab terbuka.<sup>155</sup>

### **3. Tantangan Yang Dihadapi Guru dan Siswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMAN 5 Jember**

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* memiliki berbagai tantangan baik bagi guru maupun baik siswa yaitu:

---

<sup>155</sup> Saputra, "Kemampuan Berfikir Kritis Matematis."

- a. Koneksi internet yang tidak stabil. Dikarenakan aplikasi *wordwall* yang hanya dapat diakses dan dioperasikan jika ada koneksi internet. Serta koneksi internet yang ada di sekolah yaitu wifi sekolah terkadang mengalami gangguan yang menyebabkan koneksi menjadi tidak stabil. Hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran dan pembelajaran menjadi tidak efektif.

Temuan ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sanjaya, bahwa media digital menawarkan banyak manfaat namun, keberhasilannya tergantung pada aksesibilitas teknologi yang memadai.<sup>156</sup> Tanpa adanya koneksi internet yang memadai, aplikasi *wordwall* tidak akan bisa diakses secara optimal. Salsabila Putri et al., dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa aplikasi *wordwall* tidak dapat diakses apabila tidak ada jaringan internet. Oleh karena itu, diperlukan jaringan atau koneksi internet yang memadai untuk mengakses aplikasi *wordwall*.

- b. Keterbatasan waktu, yang dimana waktu mengajar guru PAI adalah 2 JP (Jam Pelajaran) dengan satu jam pelajaran yaitu 40 menit. Karena metode pembelajaran *game based learning* dengan metode maju secara acak satu per satu, maka akan membutuhkan waktu yang cukup lama. Apalagi dengan jumlah siswa yang banyak yaitu 36 siswa, dengan semua siswa harus mendapat giliran untuk maju ke depan. Waktu yang tersedia tidak

---

<sup>156</sup> Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.

mencukupi untuk memberikan kesempatan bagi seluruh siswa untuk maju ke depan. Karena proses kuis dilakukan secara bergiliran, sebagian siswa harus menunggu cukup lama sebelum mendapat giliran untuk tampil, sementara waktu pembelajaran terus berjalan. Hal ini menyebabkan beberapa siswa tidak sempat tampil ataupun maju ke depan kelas dan akhirnya harus menunggu pada pertemuan selanjutnya.

- c. Guru harus dapat memanajemen atau mengelola kelas dengan lebih kompleks agar kelas tetap kondusif. Karena metode pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* ini dapat menimbulkan kegaduhan dan antusiasme berlebih terutama ketika siswa terlalu bersemangat. Jadi guru harus mampu menjaga suasana tetap kondusif. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru karena harus bisa mengondisikan siswa tanpa mematikan semangat mereka. Peningkatan antusiasme seperti ini perlu diimbangi dengan strategi pengelolaan kelas yang efektif untuk menjaga ketertiban kelas agar tetap kondusif. Guru dapat menyalurkan antusiasme siswa dalam pembelajaran ke arah yang positif dan terkontrol tanpa mengekang semangat mereka.
- d. Perbedaan karakter dan kemampuan siswa. Setiap siswa pasti memiliki karakter yang berbeda-beda. Setiap individu memiliki karakteristik bawaan, yaitu karakter keturunan yang dibawa sejak lahir. Tetapi karakter seseorang tidak hanya ditentukan oleh

faktor keturunan saja tetapi juga pada lingkungan mereka tumbuh.<sup>157</sup> Maka dari itu setiap siswa memiliki karakteristik masing-masing. Kemampuan setiap siswa pun berbeda-beda, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti lingkungan tempat tinggal, cara orang tua mengajar dan lain sebagainya.<sup>158</sup> Dikarenakan pada proses pembelajaran ini siswa harus maju untuk menjawab pertanyaan yang dipilih secara acak, maka ada risiko siswa merasa kurang percaya diri atau kesulitan dalam menjawab sehingga mereka akan merasa tertekan. Dalam situasi tersebut guru harus peka dan bijak dalam mengelola situasi agar tidak menimbulkan ketidaknyamanan siswa.

- e. Suasana menjadi tegang saat guru memutar *spinner* untuk menentukan siapa yang akan maju ke depan dan menjawab soal. Guru menggunakan *spinner* agar dapat memilih siswa secara acak dan memberi kesan adil. Namun, beberapa siswa merasa gugup dan tampak tegang karena takut jika mereka yang akan terpilih untuk maju ke depan kelas. Tetapi juga ada siswa yang menikmati karena hal tersebut menjadi tantangan bagi mereka.

---

<sup>157</sup> Hidayah dkk., *Psikologi Pendidikan*.

<sup>158</sup> Zain dkk., *Psikologi Pendidikan*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMAN 5 Jember”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember mudah digunakan. Penggunaan aplikasi *wordwall* digunakan sebagai alternatif dari media cetak seperti LKPD dan power point yang sebelumnya digunakan. Penerapan media aplikasi *wordwall* ini menggunakan fitur ‘*Spinner/Random Wheels*’ dan ‘*Open the Box*’. Pelaksanaanya diawali dengan penggunaan template *spinner* untuk memilih siswa secara acak oleh guru. Kemudian siswa tersebut diminta untuk maju ke depan dan memilih soal secara acak pada kotak *Open the Box* dan menjawab soal yang ada di dalamnya dengan benar. Kemudian dibahas bersama-sama.
2. Penggunaan media aplikasi *wordwall* memiliki kelebihan seperti memudahkan pada proses pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi. Aplikasi ini bersifat fleksibel atau mudah digunakan, interaktif dan menarik. Selain itu, aplikasi *wordwall* juga

dapat melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa, serta dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan kritis.

3. Penggunaan media aplikasi *wordwall* memiliki beberapa tantangan dalam penggunaannya. Tantangan tersebut meliputi ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, kebutuhan manajemen kelas yang lebih kompleks akibat antusiasme siswa yang tinggi, serta perbedaan karakter dan kemampuan siswa yang harus dikelola dengan bijaksana, serta suasana tegang pada saat guru memutar *spinner*. Beberapa siswa terkadang merasa gugup dan tampak tegang.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian, penulis ingin memberi beberapa saran yaitu sebagai berikut:

### **1. Pihak Sekolah**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa pada pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *wordwall* memerlukan koneksi internet yang stabil. Kepada pihak sekolah disarankan untuk meningkatkan kualitas dan stabilitas koneksi internet di lingkungan sekolah agar pembelajaran berbasis aplikasi daring dapat berjalan lancar tanpa hambatan teknis.

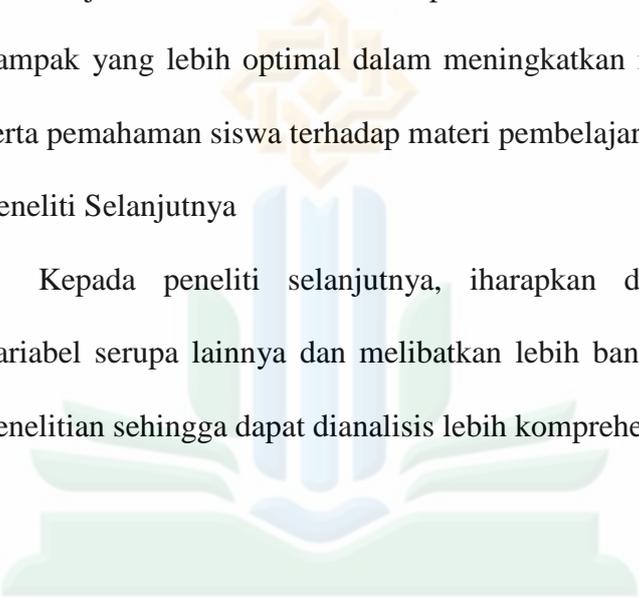
### **2. Guru**

Guru diharapkan dapat mengatur manajemen waktu pembelajaran dengan lebih efektif, misalnya melalui pengelompokan siswa atau

pengaturan jumlah peserta yang tampil, sehingga semua siswa tetap dapat berpartisipasi tanpa mengurangi esensi pembelajaran. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* dapat memberikan dampak yang lebih optimal dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

### 3. Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan variabel serupa lainnya dan melibatkan lebih banyak informan dalam penelitian sehingga dapat dianalisis lebih komprehensif.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Ainishifa, Hilda. “Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas Xi Ips Sma Negeri I Kabun” 8 (t.t.).
- Andini, Ayu, Luki Yunita, dan Dedi Irwandi. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia* 10, no. 1 (27 Juni 2023): 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>.
- Aprilia, Wiwit, M Jamhuri, Achmad Yusuf, dan Muhammad Nur Hadi. “Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma’arif Nu Pandaan,” t.t.
- Ardila, Ira. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall di SMA Negeri 1 Ciruas.” Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2023.
- Asari, Andi. *Media Pembelajaran Era digital*. Yogyakarta: CV Istana Regency, 2023.
- Asari, Hasan, dan Siti Halimah. “Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa” 1, no. 4 (2013).
- Azizah Rahma Pinta, Hamdi Abdul Karim, dan Linda Trisna. “Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak.” *Ta’rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (3 Januari 2024): 126–34. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983>.
- Azizah, Tsania Noor Aini, Shokhibul Arifin, dan Ika Puspitasari. “Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 5 (1 Mei 2023): 3168–75. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>.
- Azra, Azyumardi. *Pendidikan Islam; Tradisi dan Moderisasi di Tengah Tantangan Milenium III*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012.
- Dyawati Pratiwi, Relin. Wawancara Guru PAI Kelas X SMAN 5 Jember, 20 Februari 2025.
- Faturrokhman, Rizal. “Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan,” t.t.
- Gagne, Gagne. *Princip les of Instructional Design*. United States: Wardsworth Thomson Learning, 2005.
- Gusman, B.A. “Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi,” *Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11 (2021).
- Hasan, Zainul. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII

- B di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Hidayah, Nur, Hardika, Yuliati Hotifah, Sinta Yuni Susilawati, dan Imam Gunawan. *Psikologi Pendidikan*. Universitas Negeri Malang: UM Penerbit dan Percetakan, 2017.
- Hoir, Mahfilul. Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember, 11 Maret 2025.
- Iba, Zainuddin. *Metode Penelitian*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara, 2021.
- Kementrian Agama Indonesia, Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: S.F. Cahaya Semesta, 2013.
- Luthfi Helmi, Muhammad. Wawancara Kepala Sekolah SMAN 5 Jember, 24 Februari 2025.
- M Waggstaff, Janiel. *Teaching Reading and Writing With Word Wall*. USA: Scolastic inc, 1999.
- Majid, Abdul, dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mardhiyah, Ainatul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.” *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (25 Januari 2023): 481–88. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>.
- Miarso, Yusufhadi. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali, 2002.
- Muhaimin, Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, dan Windy Aprillia. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (14 Desember 2012): 552–60. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Mulyaningsih, Woro. Wawancara Waka Kurikulum SMAN 5 Jember, 19 Februari 2025.
- Nadia, A I, K D A Afiani, dan I Naila. “Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19” 12 (2022).
- Ningsih, Tutuk, Zamroni Zamroni, dan Darmiyati Zuchdi. “Implementasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 8 Dan Smp Negeri 9 Purwokerto.” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 3, no. 2 (5 Oktober 2016): 225–36. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v3i2.9811>.
- “Observasi di SMAN 5 Jember,” 18 Februari 2025.
- Pamungkas, Dewa Akbar, Ali Imron, Muhammad Ilyas Marzuqi, dan Dian Ayu Larasati. “Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS,” 2023.
- Pamungkas, Dian Putra, dan Qurroti A'yun. “Implementasi Media Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Plus Az-Zahroh Malang” 8 (2023).

- “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) No 22 th 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.” Sekretariat Negara Republik Indonesia, t.t.
- Putri, Salsabila. “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4 (2024). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Rafifah Artanti, Dzakiyah. Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember, 11 Maret 2025.
- Rahman, Muhammad Fadhillah, dan Habib Anwar Al-Anshori. “Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti” 4 (2024).
- Ramayulis, Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2005.
- Rostika Rani, Selvina. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang.” UIN Raden Intan, 2023.
- Safitri, Mutia, Nazliati, dan Muhammad Nuh Rasyid. “Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa.” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (30 Juni 2022): 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>.
- Sahira, Bela. Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember, 11 Maret 2025.
- Saleh, M Sahib, Syahrudin, Syahrul Saleh, dan Ilham Aziz Sahabudin. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Saputra, Hardika. “Kemampuan Berfikir Kritis Matematis.” *Perpustakaan IAI Agus Salim*, April 2020, 7.
- Sarwono, Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Serly, Ayunda. “Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi.” Universitas Islam Malang, 2022.
- Setiawan, Ade Jordy, Aris Munandar, dan Muzani Jalaluddin. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta” 9, no. 1 (2024).
- Shoffa, Shoffan, Desty Endrawati Subroto, Fadhilah Syam Nasution, Widi Astuti, Ugik Romadi, dan Fahmi Cholid. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sukmadinata, Sukmadinata. *Penelitian Dengan Pendekatan Kualitatif*. Jakarta, 2011.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jembe, 2024.

Zafa Ashleyanshah, Arnesta. Wawancara Siswa Kelas X5 SMAN 5 Jember, 11 Maret 2025.

Zain, Anwar, Andi Fitriani Djollong, Supadmi, Andi Kamal Ahmad, Nurmina, Abdul Walid, Cynantia Rachmijati, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Jawa Barat: PT Arr Rad Pratama, 2022.



## Lampiran 1

## Matriks Penelitian

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 5 Jember	1. Media Pembelajaran Interaktif	1. Pengertian Media Pembelajaran 2. Jenis Media Pembelajaran 3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 4. Manfaat Media Pembelajaran	1. Wawancara 2. Observasi 3. Dokumentasi 4. Buku 5. Artikel Jurnal	1. Pendekatan penelitian kualitatif 2. Jenis penelitian kualitatif deskriptif 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Analisis data model Miles and Huberman: a. Kondensasi data b. Penyajian data c. Penarikan kesimpulan 5. Uji keabsahan data: a. Triangulasi sumber b. Triangulasi teknik	1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember? 2. Apa kelebihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember 3. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif
	2. Aplikasi <i>Wordwall</i>	1. Pengertian Aplikasi <i>Wordwall</i> 2. Karakteristik Aplikasi <i>Wordwall</i> 3. Langkah Pembuatan			

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
		Template Pada Aplikasi <i>Wordwall</i> 4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Wordwall</i>		6. Lokasi penelitian: SMAN 5 Jember	berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 5 Jember?
	3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti			

**Lampiran 2****SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanin Zahrati  
NIM : 212101010108  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur jiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk bertanggung jawab.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jember, 22 Mei 2025



**HANIN ZAHRATI**  
NIM. 212101010108

### Lampiran 3

#### INSTRUMEN PENELITIAN

##### Instrumen Wawancara Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Jember

Nama :

Hari/tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Profil sekolah	
2.	Sejarah sekolah	
3.	Identitas sekolah	
4.	Visi misi sekolah	
5.	Letak geografis sekolah	
6.	Sarana dan prasarana	

##### Instrumen Wawancara Wakil Kepala Urusan Kurikulum SMA Negeri 5 Jember

Nama :

Hari/tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang dipakai di SMAN 5 Jember sekarang ini?	
2.	Apakah kurikulum tersebut sudah diterapkan sepenuhnya?	
3.	Sejak kapan kurikulum tersebut diterapkan di SMAN 5 Jember?	
4.	Apakah kurikulum tersebut sudah diterapkan pada semua jenjang?	
5.	Bagaimana upaya penerapan kurikulum merdeka yang telah dilakukan?	

**Instrumen Wawancara**  
**Guru Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti Kelas X**  
**SMA Negeri 5 Jember**

Nama :

Jabatan :

Hari/tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda pahami tentang media pembelajaran interaktif <i>wordwall</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti?	
2.	Bagaimana karakter siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti?	
3.	Fitur apa yang anda pilih dalam aplikasi <i>wordwall</i> yang menurut anda sesuai dengan tujuan pembelajaran?	
4.	Metode pembelajaran apa yang anda gunakan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> ?	
5.	Apakah metode pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan penggunaan media <i>wordwall</i> ?	
6.	Apa saja alat yang dibutuhkan saat pembelajaran menggunakan media <i>wordwall</i> ?	
7.	Apa saja kesiapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> ?	
8.	Kapan waktu pelaksanaan penggunaan media aplikasi <i>wordwall</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti?	

No	Pertanyaan	Jawaban
9.	Apa saja kendala yang dialami pada saat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>wordwall</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti?	
10.	Apakah siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti yang menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> ?	
11.	Apakah siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti yang menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> ?	
12.	Sejauh mana siswa dapat memahami konsep materi pelajaran setelah penggunaan aplikasi <i>wordwall</i> ?	
13.	Apakah siswa dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan?	
14.	Apakah siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif?	
15.	Apakah guru merasa mudah dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>wordwall</i> ?	
16.	Apakah fitur yang disediakan aplikasi <i>wordwall</i> sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti?	
17.	Apakah aplikasi <i>wordwall</i> membantu anda dalam mencapai tujuan pembelajaran?	
18.	Apakah aplikasi <i>wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa?	

No	Pertanyaan	Jawaban
19.	Apakah anda merasa puas dengan penggunaan aplikasi <i>wordwall</i> dalam proses pembelajaran?	
20.	Apakah materi pembelajaran yang disajikan melalui aplikasi <i>wordwall</i> menarik dan relevan?	

### CHECKLIST OBSERVASI

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti  
 Kelas : X5  
 Sekolah : SMAN 5 Jember  
 Media Pembelajaran : Aplikasi Wordwall  
 Mode Permainan : Spinner dan Open the Box  
 Hari/Tanggal :

No	Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Implementasi	Guru menyiapkan materi pembelajaran melalui aplikasi <i>wordwall</i>			
		Guru menjelaskan aturan penggunaan aplikasi <i>wordwall</i> sebelum aktivitas			
		Guru menggunakan fitur dalam <i>wordwall</i>			
		Guru mengoperasikan <i>wordwall</i> dengan lancar saat pembelajaran			
		Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan aplikasi <i>wordwall</i>			
		Aplikasi <i>wordwall</i> digunakan untuk pembelajaran interaktif			
		Media aplikasi <i>wordwall</i> sesuai/relevan dengan materi PAI dan Budi Pekerti			

No	Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
		<i>Wordwall</i> digunakan dalam sebagian besar proses pembelajaran			
		Guru melakukan refleksi atau evaluasi setelah pembelajaran dengan <i>wordwall</i>			
		<i>Wordwall</i> digunakan melalui layar proyektor			
2.	Kelebihan	Media aplikasi <i>wordwall</i> meningkatkan antusiasme siswa			
		Siswa aktif mengikuti arahan guru dalam penggunaan <i>wordwall</i>			
		Siswa lebih cepat memahami materi melalui <i>wordwall</i>			
		Guru merasa terbantu dengan adanya media <i>wordwall</i>			
		<i>Wordwall</i> memungkinkan variasi dalam metode pengajaran			
		Tampilan visual <i>wordwall</i> menarik perhatian siswa			
		Siswa menjawab pertanyaan/kuis dengan berpartisipasi aktif			
		Siswa menyampaikan pendapat atau tanggapan selama pembelajaran			
3.	Tantangan	Guru mengalami kendala teknis saat menggunakan <i>wordwall</i>			
		Koneksi internet menjadi kendala saat mengakses <i>wordwall</i>			
		Waktu pembelajaran kurang efektif karena kendala teknis			

No	Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
		Guru membutuhkan pelatihan lebih lanjut tentang <i>wordwall</i>			
		Penggunaan <i>wordwall</i> menimbulkan gangguan kelas (terlalu ramai)			
		Beberapa siswa kurang tertarik dengan metode permainan			
		Waktu pembelajaran tercukupi			



**Lampiran 4**

**DOKUMENTASI PENELITIAN**



Wawancara dengan Kepala Sekolah



Wawancara dengan Waka Kurikulum



Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam



Wawancara dengan Siswa Kelas X5



Wawancara dengan Siswa Kelas X5



Wawancara dengan Siswa Kelas X5



Wawancara dengan Siswa Kelas X5



## Lampiran 5

## SURAT IZIN PENELITIAN



**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 Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10223/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMA Negeri 5 Jember  
Jl. Semangka no 4, Baratan, Patrang, Jember

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

NIM : 212101010108  
Nama : HANIN ZAHRATI  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di SMAN 5 Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muhammad Luthfi Helmi, M.Pd Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Februari 2025  
an. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 6

## SURAT SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 5 JEMBER**  
Jalan Semangka 4 Jember ☎ (0331) 422136 Faks. (0331) 421355  
website: sman5jember.sch.id email: smalajember@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 400.3.5.3/261/101.6.5.5/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **MUHAMMAD LUTFI HELMI, M.Pd.**  
NIP : 19801029 200501 1 008  
Pangkat/Gol Ruang : Penata Tk. I  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Pada Sekolah : SMA Negeri 5 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : **HANIN ZAHRATI**  
NIM : 212101010108  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah selesai melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 5 Jember pada tanggal 13 Februari s.d. 14 Maret 2025 berdasarkan surat Permohonan Izin Penelitian dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Sidiq Jember, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Tanggal 5 Februari 2025 Nomor: B-10223/In.20/3.a/PP/009/02/2025 dengan judul penelitian " **Penggunaan Media Pembelajaran Interatif Berbasis Aplikasi Wordw All Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Negeri 5 Jember** ".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 April 2025

Kepala Sekolah,

**MUHAMMAD LUTFI HELMI, M.Pd.**

K. I

NIP 19801029 200501 1 008

## Lampiran 7

## JURNAL PENELITIAN

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI SMAN 5 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Paraf
1	Senin, 10 Februari 2025	Penyerahan surat izin penelitian ke sekolah	Erma Rohmani	
2	Kamis, 13 Februari 2025	Mendapatkan konfirmasi mengenai surat izin yang sudah disetujui dari pihak sekolah	Erma Rohmani	
3	Senin, 17 Februari 2025	Konsultasi dan koordinasi mengenai penelitian	Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr.	
4	Selasa, 18 Februari 2025	Observasi terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi wordwall	Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr.	
5	Kamis, 20 Februari 2025	Wawancara dengan guru PAI	Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr.	
6	Senin, 24 Februari 2025	Wawancara dengan Kepala Sekolah	Muhammad Lutfi Helmi, M.Pd.	
7	Senin, 24 Februari 2025	Wawancara dengan Waka Kurikulum	Woro Mulyaningsih, S.Pd	
8	Selasa, 25 Februari 2025	Observasi terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi wordwall	Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr.	
8	Selasa, 11 Maret 2025	Wawancara dengan siswa kelas X5	Dzakiyah Rafifah Artanti	
9	Selasa, 11 Maret 2025	Wawancara dengan siswa kelas X5	Mahfilul Hoir	
10	Selasa, 11 Maret 2025	Wawancara dengan siswa kelas X5	Arnesta Zafa Ashleyanshah	
11	Selasa, 11 Maret 2025	Wawancara dengan siswa kelas X5	Bela Sahira	
13.	Rabu, 12 Maret 2025	Observasi terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi wordwall	Relin Dyawati Pratiwi, S.Pd.I, Gr.	
12		Mengurus surat selesai penelitian di SMAN 5 Jember	Erma Rohmani	

Jember,

Kepala SMAN 5 Jember



Muhammad Lutfi Helmi, M.Pd.

198010292005011008

## Lampiran 8

## MODUL AJAR

**MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
KELAS X/FASE E  
MATERI MENJAUHI PERGAULAN BEBAS DAN PERBUATAN ZINA UNTUK MELINDUNGI  
HARKAT DAN MARTABAT MANUSIA**

<b>A. Komponen Informasi Umum</b>		
	Komponen	Deskripsi
<b>1.</b>	<b>Informasi Umum Perangkat Ajar</b>	
	Nama Penyusun	Hanin Zahrati
	Nama Institusi	SMA Negeri 5 Jember
	Tahun Pelajaran	2024/2025
	Jenjang Sekolah	Sekolah Menengah Atas
	Fase/Kelas	E/X
	Semester	2
	Alokasi Waktu	3 JP x 4
	Pertemuan	4
<b>2.</b>	<b>Kompetensi Awal</b>	
	Pengetahuan dan/atau Keterampilan atau Kompetensi Prasyarat	Memahami definisi pergaulan bebas dan perbuatan zina serta hukumnya
<b>3.</b>	<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	
	Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 2. berakhlak mulia 3. Bernalar kritis 4. Kreatif
<b>4.</b>	<b>Sarana dan Prasarana</b>	
	Fasilitas	1. Teks visual 2. LCD Projector 3. Komputer/laptop 4. Jaringan internet 5. Buku ajar
	Lingkungan Belajar	1. Kelas 2. Lingkungan peserta didik
<b>5.</b>	<b>Target Peserta Didik</b>	Siswa reguler, Siswa dengan kesulitan belajar, Siswa dengan pencapaian tinggi.
<b>6.</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	36 siswa perkelas
<b>7.</b>	<b>Model Pembelajaran</b>	Game Based Learning
<b>8.</b>	<b>Media Pembelajaran</b>	Aplikasi <i>Wordwall</i>
<b>B. Komponen Inti</b>		
<b>Capaian Pembelajaran:</b> Di akhir fase E, peserta didik dapat memahami ayat Al-Qur'an dan hadis tentang larangan pergaulan bebas dan zina		
<b>1.</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
	Pemahaman konseptual dan	6.1 Memahami bahaya pergaulan bebas dan perbuatan zina

	penalaran Keterampilan	6.2 Memahami sikap menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan berhati-hati dan menjaga kehormatan diri
2.	<b>Pemahaman Bermakna</b>	
		Peserta didik dapat menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dan meyakini bahwa Islam melarang pergaulan bebas dan perbuatan zina tersebut
3.	<b>Pertanyaan Pemantik</b>	
		1. Berikan contoh pergaulan bebas dan perbuatan zina!
4.	<b>Persiapan Pembelajaran</b>	
	Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kondisi peserta didik</li> <li>2. Guru memeriksa semua sarana dan prasarana yang diperlukan</li> <li>3. Guru memeriksa kelengkapan peserta didik</li> <li>4. Memastikan bahwa ruang kelas bersih, nyaman, aman, dll</li> <li>5. Menyiapkan bahan tayang, dll</li> </ol>
5.	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	
	Langkah-langkah pembelajaran	<p><b>A. Pendahuluan (10 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>2. Memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>3. Guru menyampaikan cakupan materi, tema pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>5. Guru memberikan pertanyaan pemantik, berikan contoh pergaulan bebas dan perbuatan zina!</li> </ol> <p><b>B. Kegiatan Inti ( 55 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru merefleksikan pembelajaran yang telah dipelajari</li> <li>2. Guru memperkenalkan game kepada peserta didik dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</li> <li>3. Guru memberikan panduan yang jelas tentang cara bermain game dan fitur-fitur yang relevan</li> <li>4. Guru sebagai fasilitator yang berperan penting dalam membimbing peserta didik selama proses pembelajaran, menjawab pertanyaan dan memberikan dukungan</li> <li>5. Guru memutar spinner yang berisi nama-nama peserta didik, nama yang terpilih diminta untuk maju ke depan kelas</li> <li>6. Peserta didik yang terpilih kemudian memilih kotak yang terdapat pada layar proyektor dengan acak (kotak berisi pertanyaan mengenai materi terkait)</li> <li>7. Guru mengklik kotak yang dipilih oleh peserta didik sehingga muncul pertanyaan</li> <li>8. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang didapatkan dengan benar</li> <li>9. Setiap pertanyaan akan dibahas bersama-sama</li> </ol>

		<p><b>C. Penutup (5 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik merefleksikan pelajaran yang telah dipelajari bersama guru</li> <li>2. Guru memberikan umpan balik dengan terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi pada hasil belajar peserta didik</li> <li>4. Guru mempersiapkan diri dan menjelaskan materi yang akan dijelaskan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>5. Sebelum berdoa, guru mengingatkan siswa untuk selalu menjaga ibadahnya</li> <li>6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dan penutup dengan salam</li> </ol>
6.	<b>Asesmen</b>	
	Asesmen Diagnostik (Terlampir)	Asesmen nonkognitif : Lembar soal assesment non kognitif Asesmen kognitif : Lembar soal assesment kognitif.
	Asesmen Formatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan Bentuk : tes tulis (pilihan ganda)</li> <li>2. Keterampilan Bentuk : Unjuk Kerja/Produk</li> <li>3. Sikap Profil Pelajar Pancasila Bentuk : observasi</li> </ol>
	Asesmen Sumatif	Tes tertulis
	Bentuk Asesmen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes tulis (Uraian)</li> <li>2. Kuis</li> <li>3. Observasi</li> </ol>
7.	<b>Pengayaan dan Remedial</b>	
	Kegiatan Pembelajaran dalam bentuk pengayaan	Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi.
	Kegiatan Remedial	<p>Peserta didik yang menemukan kesulitan dalam memahami konsep dapat diberikan materi tambahan berupa latihan mandiri dengan guru (dilakukan ketika guru melakukan formatif asesmen, dan peserta didik lainnya sedang beraktifitas).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberikan tugas untuk berlatih di luar jam pelajaran</li> <li>2. Peserta didik diberikan waktu khusus sebelum masuk kelas pelajaran PAI dan BD , untuk berlatih bersama guru.</li> </ol>
8.	<b>Refleksi Peserta Didik dan Guru</b>	
	Pertanyaan Kunci	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kamu suka dengan kegiatan pembelajaran ini?</li> <li>2. Adakah hal menarik lainnya?</li> <li>3. Cara belajar yang bagaimana yang paling membantumu dalam mempratekkan pe mbelajaran?</li> <li>4. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam belajar materi ini?</li> <li>5. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam memahami instruksi/perintah?</li> <li>6. Bagaimana kamu dapat terus mempraktikkan keterampilan ini?</li> </ol>

C. Lampiran		
1.	Bahan Bacaan Siswa	1. Buku LKS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti
2.	Bahan Bacaan Guru	2. <a href="https://media.neliti.com/media/publications/82323-ID-pengelolaan-kawasan-pariwisata-studi-di.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/82323-ID-pengelolaan-kawasan-pariwisata-studi-di.pdf</a> 3. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0qKpgidQIIQ">https://www.youtube.com/watch?v=0qKpgidQIIQ</a>
3.	Glosarium	1. Dalil: suatu hal yang menunjuk pada apa yang dicari; berupa alasan, keterangan dan pendapat yang merujuk pada pengertian, hukum dan hal-hal yang berkaitan dengan apa yang dicari 2. Hawa nafsu: desakan hati dan keinginan keras (untuk menurutkan hati, melepas maras, dsb) 3. Zina ghairu muhsan: zina yang dilakukan oleh orang yang sama-sama belum menikah 4. zina muhsan: zina yang dilakukan oleh orang yang sudah menikah dengan orang yang bukan pasangannya, baik orang tersebut sudah menikah atau belum
4.	Daftar Pustaka	1. <a href="https://media.neliti.com/media/publications/82323-ID-pengelolaan-kawasan-pariwisata-studi-di.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/82323-ID-pengelolaan-kawasan-pariwisata-studi-di.pdf</a> 2. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qwjf237WrSU">https://www.youtube.com/watch?v=qwjf237WrSU</a>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Jember, 10 Januari 2025

Guru Mata Pelajaran,

Relin Dyawati, S.Pd.I.Gr  
NIP. 19841126 202012 2 006

Mengetahui,

Kepala SMA Negeri 5 Jember

Muhamad Luthfi Helmi, M.Pd  
NIP. 198010292005011008

## DAFTAR LAMPIRAN

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



**LKPD**

**Lembar Kerja Peserta Didik**

**MENJAUHI PERGAULAN BEBAS & PERBUATAN ZINA**

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI**

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

## TUGAS 4



Perhatikan langkah-langkah berikut ini!

### Persiapan

1. Duduklah pada bangku masing-masing
2. Pelajari kembali materi yang diajarkan sebelumnya
3. Setiap siswa mendengarkan intruksi dan arahan dari guru

### Pelaksanaan

1. Guru akan memutar spinner yang berisikan nama-nama siswa
2. Siswa yang terpilih diminta untuk maju ke depan kelas
3. Siswa diminta memilih satu kotak yang ada didepan dinding
4. Siswa menjawab pertanyaan pada kotak tersebut dengan benar



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## 2. Lembar Observasi Sikap

No	Sikap yang diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
	<b>Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulla</b>					
1	Shalat 5 waktu dalam sehari					
2	Shalat dhuha di sekolah					
3	Membaca Al-Qur'an setiap hari					
4	Puasa sunah					
5	Mamiliki hati yang bersih					
6	Mempunyai ucapan yang baik dan menyenangkan					
7	Mampu bersikap dan berperilaku terpuji					
	<b>Mandiri</b>					
1	Melakukan segala sesuatu dengan percaya diri					
2	Tidak mudah mengadopsi pekerjaan orang lain					
3	Mengerjakan tugas dengan penuh tanggungjawab					
4	Mencoba hal-hal baru					
	<b>Gotong Royong</b>					
1	Aktif dalam kerja kelompok					
2	Suka menolong teman/orang lain					
3	Bersedia melakukan tugas sesuai kesepakatan					
4	Rela berkorban untuk orang lain					
	<b>Bernalar Kritis</b>					
1	Melakukan segala sesuatu dengan penuh pertimbangan					
2	Berani bertanya hal-hal yang baik					
3	Menunjukkan kemampuan yang dimiliki di depan banyak orang					
4	Berani mengungkapkan pendapat					
	<b>Kreatif</b>					
1	Akif dalam berbagai kegiatan					
2	Tidak mudah menyerah / putus asa					
3	Bersemangat dalam berkarya dan berinovasi					
4	Memiliki banyak ide dan pemikiran-pemikiran kreatif					
	<b>Kebhinekaan Global</b>					
1	Menghargai dan menghormati orang lain yang berbeda agama, suku dan budaya					
2	Mau dan mampu bekerjasama dengan kawan yang berbeda agama, suku dan budaya					
3	Tidak berbicara dan bersikap rasisme					
4	Mampu mempertahankan prinsip agama dalam menjalankan toleransi antar agama					

Keterangan:

Berikan tanda centang pada kolom skor sesuai kriteria sebagai berikut

SKOR	KETERANGAN
4	Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3	Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
2	Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
1	Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

### 3. Lembar Asesmen Formatif

#### 1) Metode Game Based Learning

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Ide/gagasan	Aktif	Pemahaman	1	2	3	4
1	Afdal							
2	Grace							
Nilai= skor x 2,5								

Keterangan:

Skor 1: Kurang

Skor 2: cukup

Skor 3: Baik

Skor 4: Sangat Baik

### 4. Lembar Rubrik Penilaian Formatif

#### Soal pada Wordwall

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Pengertian perbuatan zina secara istilah	Hubungan selayaknya suami istri yang dilakukan oleh seorang perempuan dan laki-laki yang tidak terikat dalam hubungan pernikahan, baik dilakukan oleh salah satu atau keduanya yang sudah menikah	1-10
2	Hukum perbuatan zina dan terdapat dalam surah apa	Hukum zina adalah haram terdapat dalam Q.S. al-Isra' ayat 32	1-10
3	Macam-macam zina	Zina muhsan dan zina ghairu muhsan	1-10
4	Hukuman bagi pelaku zina muhsan	-Dicambuk sebanyak 100 kali -Rajam, yaitu hukuman mati dengan cara dilempari batu	1-10
5	Hukuman bagi pelaku zina ghairu muhsan	-Dicambuk 100 kali dan diasongkan dari wilayah tempat tinggalnya (jika pelaku perjaka/gadis) -Rajam hingga meninggal dunia (jika pelaku duda/janda)	1-10
6	Contoh perbuatan zina disekitar kita	-Mendatangi tempat yang dapat mengundang syahwat -Berhayal tentang aurat lawan jenis -Membaca bacaan yang dapat membangkitkan nafsu birahi dll	1-10
7	Dampak negatif zina yang ditanggung di dunia	-Menghilangkan kewibawaan -Menyebabkan kefakiran -Memperpendek umur	1-10

8	Dampak negatif zina yang ditanggung di akhirat	-Mendapatkan murka Allah Swt -Mendapat hisab yang buruk -Mendapat siksa yang pedih	1-10
9	وَلَا تَقْرَبُوا الزَّوْجَىٰ إِنَّهُ كَانَ لَحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا, adalah surah?	Q.S. al-Isra' ayat 32	1-10
10	Pergaulan bebas menurut istilah	Tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tidak terkontrol dan dibatasi oleh aturan-aturan dan norma yang berlaku di masyarakat	1-10
11	Cara menghindari perbuatan zina	-Membatasi interaksi dengan lawan jenis -Tidak pacaran -Selalu mengingat bahwa zina itu dilarang	1-10
12	Cara menghindari pergaulan bebas	-Menjaga pergaulan yang sehat dan beretika -Menutup dan menjaga aurat -Selektif dalam memilih teman bergaul	1-10
13	"dan jalan yang buruk, Sesungguhnya pada perbuatan (zina) itu perbuatan yang keji. Dan janganlah kamu mendekati zina", adalah arti dari surah	Q.S. al-Isra' ayat 32	1-10
14	Selektif dalam memilih teman bergaul, termasuk dalam	Upaya untuk menghindari pergaulan bebas	1-10
15	Contoh perbuatan zina muhsan	Seorang suami yang telah menikah berhubungan intim dengan wanita lain, dll	1-10
16	Contoh perbuatan zina ghairu muhsan	Seorang pria belum menikah yang berhubungan intim dengan pacarnya, dll	1-10
17	Unsur perbuatan zina dalam ketentuan Islam	-Perzinaan dilakukan diluar hubungan perkawinan yang sah -Pelakunya adalah mukalaf -Dilakukan secara sadar tanpa paksaan -Terdapat bukti terjadinya perzinaan (saksi, pengakuan, dan indikasi kehamilan)	1-10
18	Bahaya pergaulan bebas dan perbuatan zina	-Jauh dari rahmat Allah -Kerusakan moral -Mendapat hukuman didunia dan di akhirat -dll	1-10
19	Perintah Allah Swt. untuk menghukum cambuk sebanyak 100 kali untuk pelaku zina, terdapat pada surah	Q.S. An-Nur ayat 2	1-10
20	Pelaksanaan hukuman cambuk hendaknya disaksikan oleh	Oleh sebagian orang yang beriman/masyarakat di wilayah dimana keduanya tinggal	1-10
21	Arti dari az-zani adalah	Pezina laki-laki	1-10
22	Arti dari az-zaniyah adalah	Pezina perempuan	1-10
23	Dalam aturan dan norma agama, perempuan tidak dibenarkan untuk pergi ke tempat yang sepi, mengapa	Karena apabila terjadi sesuatu, maka sesungguhnya pihak perempuanlah yang paling dirugikan	1-10

24	Mengapa perilaku zina dapat memperpendek umur seseorang	Karena perbuatan zina menyebabkan dirinya terserang berbagai penyakit menular seksual yang berbahaya yang dapat menghantarkannya kepada resiko kematian	1-10
25	Mengapa perilaku zina dapat menyebabkan kefakiran	Karena pelaku zina akan selalu mengejar kepuasan nafsunya, dan tidak keberatan untuk mengeluarkan sejumlah uang untuk memenuhi hasratnya	1-10
26	Qadf adalah	Orang yang menuduh orang lain berbuat zina	1-10
27	Apabila qadf tidak memenuhi permintaan tanggungjawab maka	Maka akan diancam dengan hukuman had qadf, yakni dicambuk sebanyak 80 kali	1-10
28	Bagaimana cara menutup dan menjaga aurat agar terhindar dari bahaya pergaulan bebas dan zina	Mengenakan pakaian yang dapat menutupi seluruh tubuhnya termasuk bagian dadanya.	1-10
29	Kejahatan lanjutan dari perbuatan zina	-tindakan aborsi -membunuh dan membuang bayi yang dilahirkan -penelantaran anak hasil hubungan gelap	1-10
30	Mengapa remaja mudah terjerumus dalam pergaulan bebas	Karena tekanan teman sebaya, rasa ingin tahu yang tinggi, kurangnya perhatian dari orang tua, serta media sosial yang tidak sehat	1-10
31	Faktor seseorang melakukan zina	Nafsu biologis, kurangnya pengetahuan tentang seks, pengaruh lingkungan dan masalah emosional	1-10
32	Cara mengatasi masalah pergaulan bebas di kalangan remaja	Meningkatkan kesadaran masyarakat, kerja sama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat serta memberikan konseling	1-10
33	Ciri-ciri pergaulan bebas	-Hubungan yang terlalu bebas tanpa adanya ikatan yang jelas -Kurangnya pengawasan dari orang tua atau lingkungan sekitar	1-10
34	Perbuatan zina merupakan pelanggaran terhadap norma	Agama, Hukum, dan sosial	1-10
35	Tindakan aborsi termasuk kejahatan	Kejahatan lanjutan dari perbuatan zina	1-10
36	Orang yang menuduh orang lain berbuat zina disebut	Qadf	1-10
<b>Skor Maksimal</b>			<b>10</b>

Nilai = Skor maksimal

**Kriteria skor:**

1. Jika mampu menjawab namun sangat tidak sesuai dengan jawaban benar
2. Jika mampu menjawab namun masih ada lebih dari dua kesalahan dari jawaban yang benar
3. Jika mampu menjawab namun masih ada satu kesalahan dari jawaban yang benar

## 5. Lembar Materi Ajar

### a. Pengertian Perbuatan Zina

Zina secara bahasa berasal dari kata zana - yazni, yaitu hubungan badan antara laki-laki dan perempuan yang sudah balig, tanpa adanya ikatan pernikahan yang sah sesuai dengan tuntunan agama Islam. Zina secara harfiah berarti fahisah yaitu perbuatan keji, dan zina secara istilah adalah hubungan selayaknya suami istri yang dilakukan oleh seorang perempuan dan laki-laki yang tidak terikat dalam hubungan pernikahan, baik itu dilakukan oleh salah satu atau keduanya yang sudah menikah, atau pun belum menikah sama sekali. Menurut pasal 284 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) zina adalah hubungan badan yang dilakukan oleh seorang laki-laki dan perempuan yang bukan istri atau suaminya.

### b. Hukum Perbuatan Zina

Para ulama telah bersepakat, bahwa hukum perbuatan zina adalah haram. Dalam Q.S. al-Isra'/17:32, terkandung larangan untuk tidak mendekati perbuatan zina. Kata "jangan mendekati" seperti ayat tersebut, merupakan larangan mendekati sesuatu yang dapat merangsang jiwa dan nafsu untuk melakukannya.

Dengan demikian, larangan mendekati zina mengandung peringatan agar tidak terjerumus dalam sesuatu yang berpotensi mengantarkan kepada langkah untuk melakukannya. Sebagaimana sebuah perumpamaan, barangsiapa yang berada di sekeliling suatu jurang, ia dikhawatirkan akan terjerembab ke dalamnya. Demikian juga dengan mendekati perbuatan zina, dikhawatirkan akan membawa seseorang benar-benar melakukannya.

Adapun terhadap perilaku selain perbuatan zina yang tidak memiliki rangsangan yang kuat untuk melakukannya, maka biasanya larangan tersebut langsung tertuju kepada perilaku itu, bukanlah larangan mendekatinya.

### c. Hukuman Bagi Pelaku Perbuatan Zina

Hukuman bagi pelaku perbuatan zina, terbagi menjadi dua macam, tergantung pada status atau keadaan pelakunya. Apakah pelaku perbuatan zina itu sudah berkeluarga (zina muhsan) atau belum berkeluarga (ghairu muhsan) maka akan membedakan jenis hukuman yang diberlakukan kepadanya, yaitu:

#### 1. Hukuman untuk perbuatan zina muhsan

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, bahwa zina muhsan adalah perbuatan zina yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan yang sama-sama sudah menikah. Hukuman untuk pelaku zina muhsan adalah:

- 1) Hukuman dera atau dicambuk sebanyak 100 kali
- 2) Hukuman rajam yaitu hukuman mati dengan cara dilempari batu atau sejenisnya.

#### 2. Hukuman untuk perbuatan zina ghairu muhsan

Zina ghairu muhsan adalah perbuatan zina yang dilakukan oleh perempuan dan laki-laki yang belum menikah. Adapun hukuman untuk pelaku zina ghairu muhsan adalah:

- 1) Apabila pelaku zina ghairu muhsan adalah gadis dan perjaka maka hukumannya adalah dera atau cambuk 100 kali dan diasingkan dari wilayah tempat tinggalnya.
- 2) Apabila pelaku zina ghairu muhsan adalah janda dan duda, maka hukumannya adalah dera 100 kali dan hukum rajam hingga meninggal dunia

#### 3. Hukuman perbuatan zina dalam kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP)

Dalam pasal 284 KUHP, pelaku perbuatan zina dapat diancam dengan hukuman 9 (sembilan) bulan penjara.

KUHP menganggap bahwa hubungan badan antara laki-laki dan perempuan di luar perkawinan adalah zina. Namun tidak semua perbuatan zina dapat dihukum. Perbuatan zina yang dapat dihukum adalah perbuatan zina yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan yang sudah menikah. Tuntutan terhadap pelaku sendiri hanya dapat dilakukan oleh salah satu pasangan dari pelaku perbuatan zina tersebut, atau yang merasa tercemar akibat perbuatan tersebut.

Sedangkan dalam ketentuan Islam, hukuman bagi para pelaku zina baru dapat diterapkan apabila memenuhi unsur-unsur perbuatan zina dengan beberapa kriteria berikut ini:

- a) Perzinaan dilakukan di luar hubungan perkawinan yang sah dan disengaja
- b) Pelakunya adalah mukalaf. Bila seorang anak kecil atau orang yang tidak berakal (gila) melakukan hubungan seksual di luar pernikahan, maka tidak dapat dituntut dalam pelanggaran perbuatan zina secara syar'i.
- c) Dilakukan secara sadar tanpa paksaan, artinya kedua belah pihak saling menghendaki, bukan karena paksaan, karena jika salah satu pihak merasa terpaksa, maka dia bukanlah pelaku melainkan korban. Dalam hal ini pelaku tetap dikenakan hukuman had, sedangkan korban tidak dikenakan hukuman.
- d) Terdapat bukti-bukti telah terjadi perzinaan. Setidaknya ada tiga alat untuk pembuktian perbuatan zina, yaitu:
  - 1) Saksi; para ulama bersepakat bahwa zina tidak dapat dibuktikan kecuali adanya 4 (empat) orang saksi. Menurut ijtimā' ulama, saksi dalam tindak pidana zina haruslah berjumlah 4 (empat) orang laki-laki, beragama Islam, balig, berakal sehat, hifzun (mampu mengingat), dapat berbicara, bisa melihat dan adil. Apabila ada satu saksi perempuan, maka perempuan tersebut harus dua orang sehingga dapat dikatakan saksi. Dengan kata lain, satu orang saksi laki-laki dapat digantikan dengan dua orang saksi perempuan.
  - 2) Pengakuan; menurut Imam Malik dan Imam Syafi'i satu kali pengakuan saja sudah cukup untuk menjatuhkan hukuman. Sedangkan Imam Abu Hanifah beserta pengikutnya berpendapat bahwa hukuman zina baru bisa diterapkan setelah adanya 4 (empat) kali pengakuan yang dikemukakan satu persatu di tempat yang berbeda-beda.
  - 3) Adanya qarinah; (Indikasi) kehamilan. Seorang perempuan wajib dijatuhi hukuman had jika perempuan yang hamil tersebut tidak memiliki suami.

#### d. Definisi Pergaulan Bebas

Dari segi bahasa, pergaulan adalah proses bergaul, sedangkan bebas adalah lepas sama sekali (tidak terhalang, terganggu dan terbatas sehingga boleh bergerak, berbicara, berbuat dan sebagainya secara leluasa). Dapat diartikan bahwa pergaulan bebas adalah tindakan atau sikap yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tidak terkontrol dan dibatasi oleh aturan-aturan dan norma yang berlaku di masyarakat.

Dalam praktik kehidupan sehari-hari, pergaulan bebas identik dengan perilaku yang dapat merusak tatanan nilai dalam masyarakat. Kartono, seorang ilmuwan Sosiologi, menjelaskan bahwa pergaulan bebas merupakan gejala patologis sosial pada remaja yang disebabkan oleh suatu bentuk pengabaian sosial, sehingga mengakibatkan perilaku yang menyimpang.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pergaulan bebas adalah interaksi individu atau kelompok yang bertentangan dengan norma yang berlaku di masyarakat sehingga menyebabkan rusaknya citra pribadi ataupun lingkungan di mana peristiwa itu terjadi.

#### e. Bentuk Pergaulan Bebas

Contoh bentuk pergaulan bebas yang terjadi di sekitar kita, yaitu praktik seks bebas/perbuatan zina. Seks bebas adalah perilaku keji yang dilarang agama Islam. Perbuatan seks bebas akan menjauhkan pelakunya dari jalan yang benar karena perbuatan ini akan berakibat merendahkan harkat dan martabat pelakunya di hadapan Allah Swt. dan di hadapan manusia. Itulah sebabnya mengapa Allah melarang umat Islam untuk mendekati

perbuatan zina, mengingat perbuatan ini dapat mendatangkan mudarat yang besar dalam kehidupan manusia.

Dalam pandangan Islam, Q.S. an-Nur/24: 2 mengandung penjelasan yang bersifat pasti. Karenanya, zina merupakan perbuatan kriminal (jarimah) yang dikategorikan hukuman hudud, yakni suatu jenis hukuman atas perbuatan maksiat yang menjadi hak Allah Swt. Tidak ada seorang pun yang berhak memaafkan kemaksiatan zina tersebut, baik oleh penguasa atau pihak yang berkaitan dengannya. Berdasarkan Q.S. an-Nur/24: 2, pelaku perzinaan, baik laki-laki maupun perempuan harus dihukum dera (dicambuk) sebanyak 100 kali. Namun, jika pelaku perzinaan itu sudah muhsan (pernah menikah), sebagaimana ketentuan hadis Rasulullah Saw. maka diterapkan hukuman rajam, apabila kesalahan perbuatan zinanya terbukti sesuai dengan syarat-syarat yang ditetapkan oleh agama.

Dalam eksekusinya pun, pihak yang berwenang diperintahkan untuk dapat berlaku tegas, dan dilarang berbelas kasihan yang dapat menjadikan gagal dalam pelaksanaan hukuman terhadap mereka. Hal ini dimaksudkan agar ketegasan pelaksanaan hukuman tersebut menjadi pelajaran dan ibrah bagi orang lain untuk tidak menirunya, karena ancaman hukumannya demikian nyata.

Terhadap ancaman hukuman yang begitu berat yang disebutkan dalam Q.S. an-Nur/24: 2, yaitu ancaman hukuman dera sebanyak 100 (seratus kali) tersebut, maka proses penetapan hukuman dan vonis bersalah atas perbuatan zina pun sangat sulit, bahkan hampir-hampir mustahil terpenuhi, kecuali atas pengakuan yang bersangkutan, dan itu pun dengan syarat-syarat yang cukup ketat sebagaimana yang dibahas sebelumnya.

Dalam konteks ini yang memiliki hak untuk menerapkan hukuman tersebut hanyalah khalifah (kepala negara) atau orang-orang yang ditugasi olehnya. Ketentuan ini berlaku bagi wilayah yang menerapkan syari'at Islam sebagai hukum positif dalam suatu negara. Sebelum memutuskan hukuman bagi pelaku zina, maka ada empat hal yang dapat dijadikan sebagai bukti, yaitu (1) saksi, (2) sumpah, (3) pengakuan, dan (4) dokumen atau bukti tulisan. Dalam kasus perzinaan, pembuktian perzinaan ada dua, yakni saksi (yang berjumlah empat orang) dan pengakuan pelaku.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 9

### TAMPILAN WORDWALL

#### 1. Fitur Spinner

Tampilan model 'spinner' yang berisi nama-nama siswa:

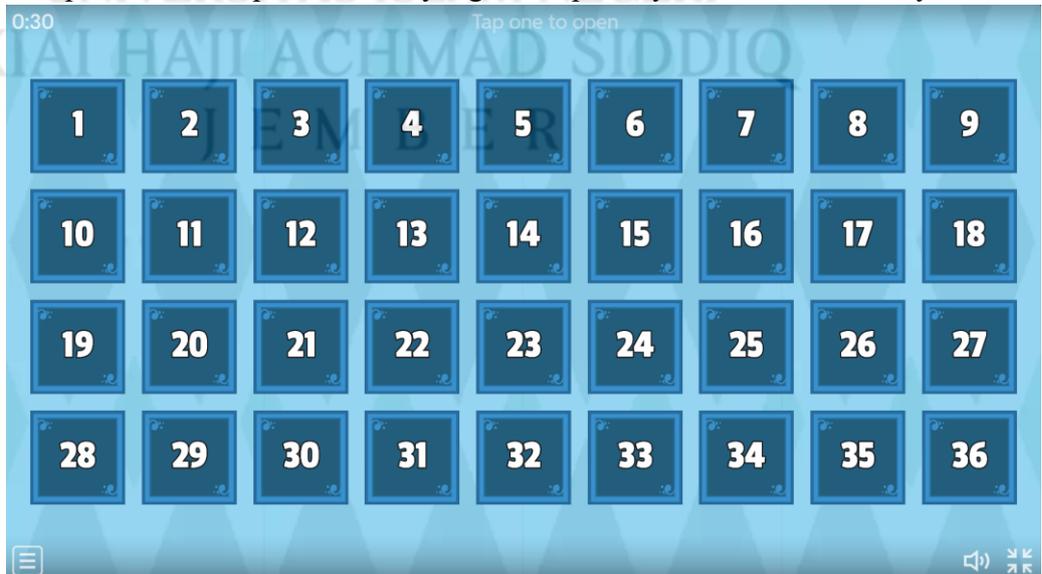
0:04



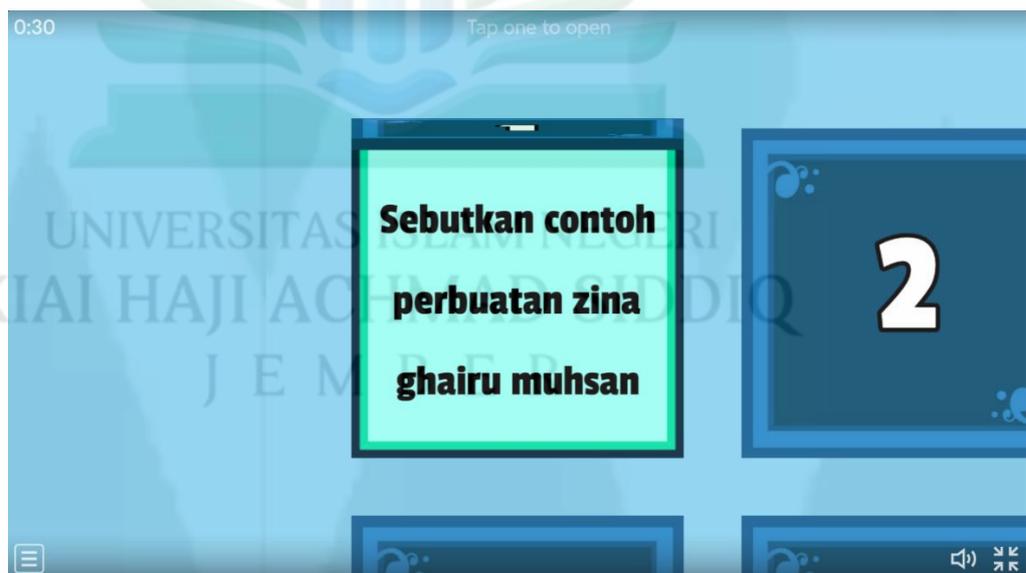
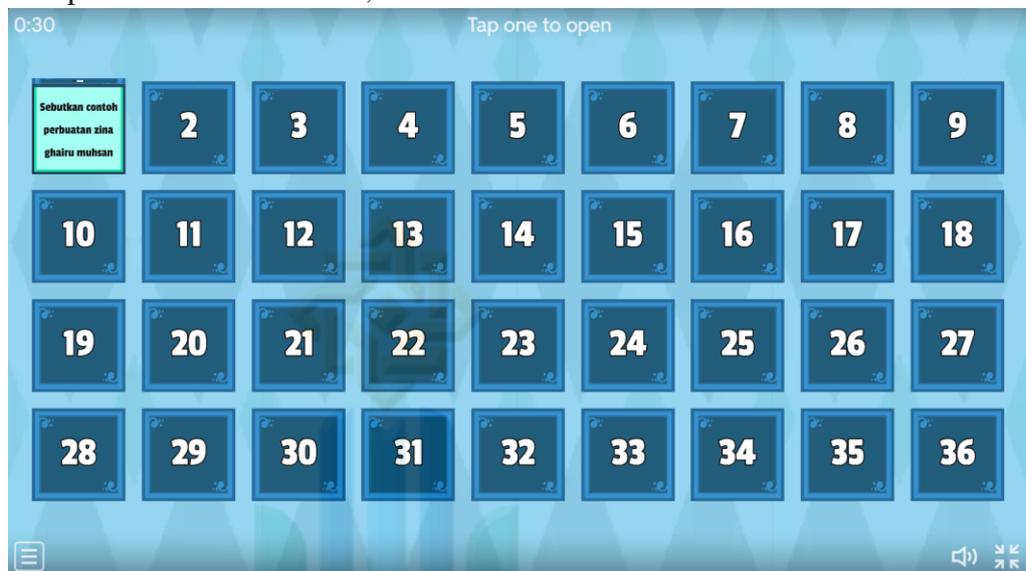
#### 2. Fitur Open The Box

Tampilan model 'open the box' yang berisi pertanyaan acak di dalamnya

0:30



Tampilan saat kotak dibuka,



## Lampiran 10

## SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136  
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id  
 Website: www.uinkhas.ac.id

## SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh:

Nama : Hanin Zahra  
 NIM : 212101010108  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Karya Ilmiah : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall  
 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X  
 Di SMA Negeri 5 Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (20,2%)

1. BAB I : 24%
2. BAB II : 28%
3. BAB III : 27%
4. BAB IV : 15%
5. BAB V : 7%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Mei 2025

Penanggung Jawab Turnitin

FTIK UIN KHAS Jember



(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I.,M.Pd)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

## Lampiran 11

### BIODATA PENULIS



#### A. Biodata Pribadi

Nama : Hanin Zahrati  
 NIM : 212101010108  
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 02 Februari 2003  
 Alamat : RT/RW 02/03, Desa Ringintelu,  
 Kecamatan Bangorejo, Kabupaten  
 Banyuwangi  
 Universitas : Universitas Islam Negeri  
 Jember  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam dan Bahasa  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 No Hp : 082139969826  
 Alamat Email : [haninzahrati12@gmail.com](mailto:haninzahrati12@gmail.com)

#### B. Riwayat Pendidikan

1. TK Cut Nyak Dien : 2007-2009
2. SDN 2 Ringintelu : 2009-2015
3. SMPN 1 Siliragung : 2015-2018
4. SMKN 2 Tegalsari : 2018-2021
5. UIN KHAS Jember : 2021-2025