

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang dinamis membuat dunia pendidikan berubah seiring dengan waktu. Saat kita memasuki era digital saat ini, karakteristik dan kemajuan siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan generasi sebelumnya. Salah satu contohnya dapat dilihat dari aspek aktivitas bermain. Jika pada masa lalu anak-anak lebih sering terlibat dalam permainan tradisional, maka generasi saat ini cenderung lebih akrab dengan permainan berbasis aplikasi digital melalui perangkat gawai. Keberadaan internet pun tidak lagi menjadi hal yang langka bagi generasi sekarang, bahkan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka. Perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan yang terus digalakkan sejauh ini telah menunjukkan dampak positif, yang terlihat dari peningkatan kuantitas siswa dan lembaga pendidikan yang terus mengalami pertumbuhan setiap tahunnya.² Saat ini, Data Pokok Pendidikan (Dapodik) telah dimanfaatkan sebagai basis data utama dalam pelaksanaan berbagai program strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, contoh bantuan seperti Bantuan Operasional Sekolah (BOS) termasuk juga tunjangan untuk guru, Program Indonesia Pintar (PIP), Asesmen Nasional, dan

² 'Data Peserta Didik Nasional - Dapodikdasmen', accessed 23 December 2024, <https://dapo.kemdikbud.go.id/pd>.

akreditasi untuk sekolah, serta berbagai program bantuan lainnya yang ditujukan untuk satuan pendidikan. Dengan meningkatnya kualitas data yang dihimpun, diharapkan pelaksanaan program-program tersebut dapat berjalan lebih efektif, tepat sasaran, dan berkelanjutan, dan penggunaan Dapodik semakin meluas, baik di tingkat pusat maupun di daerah.³

Namun, apabila ditinjau dari segi kualitas, usaha perbaikan itu belum terjadi secara merata di seluruh negara. Adanya ketidaksetaraan dan perbedaan kemampuan di berbagai wilayah turut memengaruhi jalannya proses pendidikan. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar di kalangan peserta didik.

Kemudian agar pelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik diperlukan adanya cara menyampaikan pelajaran yang tepat atau biasa disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat penting yang dapat menarik perhatian siswa, terutama media berbasis permainan. Semua orang tahu bahwa permainan itu menyenangkan dan memotivasi. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan penggunaan teknologi digital mendorong siswa untuk terus belajar.⁴ Berdasarkan penjelasan di atas, kita bisa menyimpulkan bahwa adanya media untuk belajar yang mampu menarik minat peserta didik memegang peranan penting dalam mendukung

³ 'Beranda - Paudikdasmen', accessed 23 December 2024, <https://dapo.kemdikbud.go.id/>.

⁴ Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika", Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, vol 6. No 1.

efektivitas proses pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, peran guru menjadi sangat krusial dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Penguasaan terhadap teknologi informasi merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh pendidik guna mendukung peningkatan mutu pembelajaran. Melalui penguasaan tersebut, guru diharapkan mampu menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang relevan dan menarik. Salah satu cara inovatif yang bisa digunakan untuk mendukung proses belajar adalah dengan memakai media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan.

Kemajuan teknologi yang cepat telah menghasilkan suasana belajar yang lebih bersaing. Hal ini dapat dimanfaatkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang didasarkan pada permainan. Strategi gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, serta memotivasi mereka untuk belajar, serta membangkitkan motivasi untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi. Melalui gamifikasi, siswa dapat memantau pencapaian mereka secara langsung dan terdorong untuk terus meningkatkan kemampuannya.

Menurut temuan yang diperoleh oleh peneliti di MA Miftahul Qulub Gondang Mojokerto, diketahui bahwa siswa kelas X umumnya memiliki Individu yang ceria dan sudah terbiasa memakai *smartphone* sebagai alat bermain di rumah. Kondisi ini menunjukkan bahwa apabila guru tidak mampu menghadirkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, maka ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran akan cenderung

menurun, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap monoton atau kurang menarik.

Mata pelajaran fikih adalah bagian penting dari Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah. Siswa-siswa mengamati bahwa guru-guru dalam pelajaran fikih cenderung menggunakan cara lama, seperti ceramah, dan jarang sekali memanfaatkan media selama pembelajaran. Akibatnya, pelajaran fikih sering dianggap membosankan. Hasil belajar yang rendah dari siswa dalam mata pelajaran ini menunjukkan bahwa motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi masih belum memadai.

Seorang guru harus dapat memberikan inovasi dengan menggunakan berbagai macam media untuk pembelajaran guna menjaga antusiasme siswa serta mencegah timbulnya kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis *website* yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *wordwall*.



Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi siswa maupun pendidik. Hal ini disebabkan oleh pendekatan *wordwall* yang mengedepankan gaya belajar yang santai namun tetap efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Platform ini menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, anagram, mengacak kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lain-lain. Kelebihan lain dari aplikasi ini adalah

fleksibilitasnya dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat dapat diakses secara daring maupun diunduh dan dicetak dalam bentuk fisik. *Wordwall* menyediakan 18 *template* aktivitas yang dapat diakses secara gratis dan memungkinkan pengguna untuk dengan mudah beralih dari satu bentuk aktivitas ke bentuk lainnya.

Selain itu, guru dapat mengubah konten yang dibuat menjadi tugas bagi peserta didik. Penilaian dalam aplikasi ini didasarkan pada kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal semakin cepat dan tepat siswa menjawab, semakin tinggi pula skor yang diperoleh. Guru juga memiliki wewenang untuk menetapkan batas waktu maksimal dalam penyelesaian setiap soal, sehingga proses evaluasi menjadi lebih terstruktur dan objektif. Guru juga dapat mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan siswa sehingga hasil tersebut dapat diolah dan dianalisis dengan mudah.



Penggunaan media *game* edukasi berbasis *website* (wordwall) di kelas X MA Miftahul Qulub Gondang Mojokerto sangat cocok untuk dilaksanakan. Salah satunya karena belum menggunakan aplikasi ini dan mereka masih menggunakan metode ceramah dan juga tanya jawab. Dengan mempertimbangkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah kajian ilmiah yang berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Adapun judul yang diangkat adalah: “Pengaruh *Wordwall* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kepemilikan Kelas X MA Miftahul Qulub Gondang Mojokerto.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini mengangkat judul: “Apakah ada pengaruh signifikan *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa pada materi kepemilikan kelas X MA Miftahul Qulub Gondang Mojokerto?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang telah ditetapkan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh signifikan *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa pada materi kepemilikan kelas X MA Miftahul Qulub Gondang Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Kontribusi terhadap literatur akademik: Penelitian ini akan menambah literatur akademik dalam bidang media pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan platform website, seperti *wordwall*, dalam pembelajaran fikih.
- b. Pemahaman lebih mendalam: Menyediakan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media pembelajaran berbasis *website*, seperti *wordwall*, dapat memengaruhi proses belajar mengajar fikih di kalangan siswa kelas X.



- c. Pengembangan Teori Pembelajaran: Temuan dari penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori pembelajaran dengan menyoroti peran teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran agama.
- d. Perkembangan metodologi: Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metodologi penelitian di bidang media pembelajaran dengan pendekatan eksperimen atau observasi terkontrol.

2. Praktis

- a. Peningkatan Prestasi Belajar: Mengidentifikasi apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *website*, seperti *wordwall*, dapat memperbaiki hasil belajar siswa tentang topik kepemilikan dalam pelajaran fikih di kelas X.
- b. Rekomendasi bagi pengajar: Memberikan rekomendasi praktis bagi pengajar di MA Miftahul Qulub Gondang Mojokerto dan institusi pendidikan lainnya tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran.
- c. Pengembangan kurikulum: Hasil penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan kurikulum yang lebih berorientasi pada teknologi dan mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa dalam era digital.
- d. Sumber inspirasi: Menjadi sumber inspirasi bagi institusi pendidikan lainnya untuk menjadikan teknologi sebagai bagian integral dari

proses pembelajaran mereka, terutama dalam mata pelajaran keagamaan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman teoretis yang lebih baik tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran fiqih, tetapi juga memberikan manfaat praktis yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dan prestasi siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis, yang sering disebut hipotesa, adalah sebuah asumsi atau dugaan yang bersifat sementara dan logis tentang suatu keadaan dalam populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis berkaitan dengan pernyataan yang berhubungan dengan parameter dari sebuah populasi. Parameter ini mewakili variabel-variabel yang ada dalam populasi tersebut. Parameter tersebut biasanya diestimasi melalui data yang diperoleh dari sampel.⁵ Oleh sebab itu, dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara tentang suatu masalah yang perlu dibuktikan kebenarannya dengan analisis. Mengacu pada literatur dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, peneliti penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh positif *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa pada materi kepemilikan di MA Miftahul Qulub Gondang.

⁵ Ade Heryana, 'Hipotesis Penelitian', Universitas Esa Unggul, 1 January 2020, https://www.academia.edu/43249850/Hipotesis_Penelitian.

Ha = Terdapat pengaruh positif *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa pada materi kepemilikan siswa di MA Miftahul Qulub Gondang.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa penelitian yang dianggap relevan dan dapat diambil sebagai masukan serta perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan diantaranya ialah:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Penelitian ini dilakukan oleh Ayu Andini Luki Yunita, and Dedi Irwandi pada tahun 2022. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.⁶
2. Penerapan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi berpakaian secara Islami di kelas X SMAN 7 Seluma. Penelitian ini dilakukan oleh Dera Puspita Sari pada tahun 2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI di kelas X sebelum dan sesudah diterapkannya *wordwall*.⁷

⁶ Ayu Andini, Luki Yunita, and 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 June 2023): 11–28, <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>.

⁷ Dera Puspita Sari, 'Penerapan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi berpakaian secara Islami di kelas X SMAN 7 Seluma', UIN Fatmawari Sukarno, 2024.

3. Mengukur kepuasan responden *game-based learning wordwall* sebagai alternatif alat evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi pada kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi. Penelitian ini dilakukan oleh Rashel Ahmadi Putra, Muhammad Arif Liputo, Destri Yaldi pada tahun 2024. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kepuasan responden *Game-based Learning Wordwall* sebagai alternatif alat evaluasi pembelajaran ekonomi di kelas X dan XI SMA Negeri 5 Kota Jambi.⁸
4. Pengaruh media video pembelajaran dan aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Tarbiyatul Khairat Semarang. Penelitian ini dilakukan oleh Nandita Jiantari pada tahun 2023. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media video pembelajaran dan aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Tarbiyatul Khairat Semarang.⁹
5. Upaya peningkatan prestasi belajar pendidikan agama Islam melalui game edukasi *wordwall* pada siswa kelas 8 di SMPN 3 Tasikmadu. Penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Fajar Abror pada tahun 2021. Tujuan penelitian ini adalah sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan media *game* edukasi baru bernama *wordwall*.¹⁰

⁸ Rashel Ahmadi Putra, Muhammad Arif Liputo, Destri Yaldi, 'Mengukur kepuasan responden *game-based learning wordwall* sebagai alternatif alat evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi pada kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi', Universitas Jambi, 2024.

⁹ Nandita Jiantari, 'Pengaruh Media Video Pembelajaran dan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Tarbiyatul Khairat Semarang', Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2023.

¹⁰ Ahmad Fajar Abror, 'Upaya peningkatan prestasi belajar pendidikan agama Islam melalui game edukasi *wordwall* pada siswa kelas 8 di SMPN 3 Tasikmadu', 2021.

Tabel 1.1

Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Ayu Andini, Luki Yunita, dan Dedi Irwandi, Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur, 2022	Penelitian berfokus pada konsep pemanfaatan media <i>wordwall</i> pada pembelajaran sistem periodik unsur	Menggunakan metode penelitian kuantitatif, Menggunakan media <i>wordwall</i>	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan kelas kontrol sebesar 70,15. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.
2.	Dera Puspita Sari, Penerapan	Penelitian ini berfokus pada	Menggunakan metode penelitian kuantitatif,	Berdasarkan perhitungan uji T-Test untuk hasil

No	Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi berpakaian secara Islami di kelas X SMAN 7 Seluma, 2024	penerapan <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa	Metode quasi eksperimen , Menggunakan media <i>wordwall</i>	belajar diperoleh Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Karena signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah digunakanny a <i>wordwall</i> pada mata pelajaran PAI.
3.	Rashel Ahmadi Putra, Muhammad Arif Liputo, Destri Yaldi, Mengukur kepuasan responden <i>game-based learning wordwall</i> sebagai	Mengukur kepuasan responden dengan pendekatan survei	Menggunakan penelitian kuantitatif.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa mayoritas responden menunjukan tingkat kepuasan yang cukup tinggi terhadap <i>Game-based</i>

No	Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
	alternatif alat evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi pada kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi, 2024			<i>Learning Wordwall</i> . Hal ini dibuktikan dengan persentase tingkat capaian responden (TCR) dengan nilai 76,72% yang dimana hal ini dapat diklasifikasi kan pada kategori “Puas”.
4.	Nandita Jiantari, Pengaruh media video pembelajaran dan aplikasi <i>wordwall</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Tarbiyatul Khairat Semarang, 2023	Penelitian ini berfokus pada penerapan aplikasi <i>wordwall</i> terhadap motivasi belajar siswa	Meggunakan metode penelitian kuantitatif, Metode quasi eksperimen , Menggunakan media <i>wordwall</i>	Berdasarkan uji t diperoleh mean kelas eksperimen yaitu 69,60 dan 57,42 pada kelas kontrol, dimana mena kelas eksperimen eih tinggi ddari pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajara n dan aplikasi

No	Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
				<i>wordwall</i> sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa
5.	Ahmad Fajar Abror, Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan permainan edukatif <i>wordwall</i> pada siswa kelas 8 di SMPN 3 Tasikmadu, 2021.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif	Menggunakan media <i>wordwall</i> .	Menunjukkan bahwa <i>game edukasi wordwall</i> mampu meningkatkan prestasi belajar siswa

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah kunci yang terdapat pada judul penelitian tersebut.

1. Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan asal *United Kingdom, Visual Education Ltd.* Aplikasi ini cocok untuk digunakan oleh pendidik yang ingin mengkreasikan metode penilaian pembelajaran.

2. Prestasi Belajar Siswa

Dalam bahasa Indonesia, istilah hasil belajar biasanya diartikan sebagai pencapaian, yang menunjukkan hasil yang sudah diperoleh (dari aktivitas yang telah dilakukan). Istilah pencapaian selalu terkait dengan aktivitas tertentu, sehingga dalam setiap proses pasti ada hasil konkret yang bisa diukur dan dianggap sebagai hasil belajar.

3. Materi Kepemilikan

- a. Kepemilikan dalam fiqh merujuk pada hak seseorang atas suatu benda atau harta yang memungkinkan pemiliknya untuk menguasai, menggunakan, dan memanfaatkannya sesuai dengan ketentuan hukum syariah. Dalam fiqh, kepemilikan dibedakan menjadi dua jenis utama: Kepemilikan individu: Hak milik yang dimiliki oleh seseorang secara

pribadi atas suatu barang atau harta, yang dapat dipindahkan, diperjualbelikan, atau diwariskan sesuai dengan ketentuan syariah.

- b. Kepemilikan umum (milkiyyah ammah): Kepemilikan yang bersifat kolektif atau umum, yang dapat mencakup barang atau sumber daya yang diperuntukkan bagi kepentingan umat atau masyarakat, seperti jalan raya, tempat ibadah, atau sumber daya alam.

Dalam fikih, penting untuk memahami bahwa kepemilikan bukanlah hak mutlak yang dapat disalahgunakan, tetapi harus sesuai dengan prinsip keadilan dan tidak melanggar hak-hak orang lain serta ketentuan agama.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar".¹¹ Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Media ini berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendukung dan memperlancar proses pembelajaran.

Pada era 1950-an, istilah media sering kali merujuk pada alat bantu audio-visual, karena pada masa tersebut fungsinya terbatas sebagai pendukung bagi pendidik dalam proses mengajar. Seiring perkembangan zaman dan pemikiran dalam bidang pendidikan, istilah tersebut kemudian berkembang dan lebih dikenal sebagai media pembelajaran atau media pengajaran. Beragam bentuk media dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik menuju pemahaman yang lebih konkret. Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada penyampaian

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Cet, XIII; Jakarta: PT. Rajagrafindi Persada).

informasi secara verbal semata, melainkan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam bagi peserta didik.

Penting untuk memahami manfaat dari setiap jenis media ini karena dalam proses pendidikan, siswa harus memilih media yang tepat agar tujuan akademik dapat dicapai. Media pendidikan memiliki efek positif dan sinergi yang memungkinkan mereka untuk mengubah pandangan dan tindakan mereka ke arah perubahan yang inovatif dan dinamis. Media pendidikan telah berkembang menjadi komponen penting dari sistem pendidikan dan pembelajaran dan sangat penting untuk proses pembelajaran.¹²

Nilai-nilai praktis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Media pembelajaran memiliki sejumlah nilai praktis yang memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Pertama, penggunaan media membantu membangun dasar berpikir yang konkret serta mengurangi kecenderungan verbalisme di kalangan peserta didik. Kedua, media mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari. Ketiga, media memberikan landasan yang kuat bagi perkembangan proses belajar, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih mantap dan bertahan lama.

¹² H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers).

Selain itu, media pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang nyata serta mendorong siswa untuk aktif dan mandiri dalam mencari pemahaman. Melalui media, proses berpikir yang terstruktur dan berkelanjutan dapat dikembangkan. Penggunaan media pun berperan dalam menstimulasi kemampuan berpikir serta membantu perkembangan keterampilan berbahasa siswa.

Media juga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman yang sulit diperoleh melalui metode lain, serta mendukung efisiensi dan kualitas pengalaman belajar yang lebih optimal. Materi ajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Lebih jauh, media memungkinkan variasi dalam metode mengajar, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal dari guru, sehingga mengurangi kejenuhan siswa dan kelelahan guru. Terakhir, media mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas seperti mengamati, mencoba, mendemonstrasikan, dan kegiatan langsung lainnya yang memperkaya pengalaman belajar mereka.¹³

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta

¹³ Nana Sudjana, *Media pengajaran: penggunaan dan pembuatannya* (C.V. Sinar Baru, Bandung).

didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Selain manfaat umum tersebut, terdapat pula manfaat khusus dari penggunaan media pembelajaran yang telah dirinci oleh Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, antara lain untuk memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta mendtetapi keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran.¹⁴ Mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses kegiatan pembelajaran, yaitu:

1) Penyampaian materi pelajaran dapat disamakan

Setiap pendidik mungkin memiliki penafsiran yang berbeda terhadap suatu konsep atau materi pelajaran tertentu. Namun, dengan pemanfaatan media pembelajaran, perbedaan persepsi tersebut dapat diminimalisasi karena penyampaian materi menjadi lebih seragam. Melalui media yang sama, seluruh siswa baik yang berada di ruang kelas yang berbeda maupun dalam kondisi geografis yang beragam akan menerima informasi yang konsisten dan setara. Dengan demikian, penggunaan media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan penting dalam mengurangi kesenjangan informasi di antara siswa.

¹⁴ 0Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua*. (Cet. IV; Jakarta: Balai Pustaka).

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media pembelajaran mampu menyajikan informasi dalam bentuk suara, gambar, gerakan, dan warna—baik secara alami maupun melalui teknik manipulatif. Materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk program berbasis media cenderung lebih lengkap, jelas, dan mampu menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media juga berperan dalam membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta merangsang respon, baik secara fisik maupun emosional. Secara keseluruhan, media pembelajaran menjadi sarana yang efektif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis, menarik, dan jauh dari kesan monoton atau membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Apabila dipilih dan dirancang secara tepat, media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung terwujudnya komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tanpa kehadiran media, proses belajar cenderung bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya sebagai penerima pasif. Sebaliknya, dengan memanfaatkan media yang sesuai, guru dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif, di mana peserta didik juga turut

aktif terlibat dalam proses belajar, baik dalam bertanya, menjawab, maupun berdiskusi.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Salah satu keluhan yang sering disampaikan oleh para pendidik adalah keterbatasan waktu dalam mencapai target kurikulum. Tidak jarang guru harus menghabiskan waktu yang cukup lama untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Padahal, kondisi ini sebenarnya dapat diminimalkan apabila guru mampu memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Sebagai contoh, tanpa dukungan media, penjelasan mengenai materi-materi seperti *bab haid* atau *bab wudhu* mungkin memerlukan waktu yang panjang. Namun, dengan bantuan media visual, penyampaian materi tersebut dapat dilakukan secara lebih cepat, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.

Media memiliki peran penting dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan secara verbal oleh guru. Melalui pemanfaatan media, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif, dengan penggunaan waktu dan tenaga yang lebih efisien. Selain itu, media juga membantu guru menghindari pengulangan materi secara terus-menerus, karena dengan satu kali penyajian melalui media yang tepat,

peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap pemahaman materi yang lebih mendalam dan menyeluruh oleh peserta didik. Jika siswa hanya memperoleh informasi secara verbal dari guru, pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran cenderung terbatas. Namun, apabila proses pembelajaran divariasikan dengan aktivitas yang melibatkan indera, seperti melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami secara langsung melalui media pembelajaran, maka tingkat pemahaman siswa akan meningkat secara signifikan.

- 6) Media pembelajaran memungkinkan proses belajar dapat berlangsung secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Melalui pemanfaatan media audio-visual, seperti program pembelajaran berbasis komputer, peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri tanpa harus bergantung pada waktu tertentu atau kehadiran guru di kelas. Hal ini menjadi penting untuk disadari, mengingat sebagian besar waktu yang dimiliki siswa justru dihabiskan di luar lingkungan sekolah. Dengan demikian, media berperan

strategis dalam memperluas akses dan kontinuitas proses pembelajaran di luar jam tatap muka formal.

- 7) Pemanfaatan media pembelajaran secara optimal dapat mendorong perubahan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Dalam konteks ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik, melainkan berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Media dapat mengambil alih sebagian peran dalam menyampaikan materi, sehingga guru tidak perlu menjelaskan seluruh isi pembelajaran secara langsung. Dengan demikian, waktu yang dimiliki guru dapat dialokasikan untuk menangani aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membina karakter peserta didik, memberikan bimbingan terhadap kesulitan belajar, memotivasi siswa, serta memperkuat hubungan interpersonal dalam lingkungan belajar.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini adalah agar prestasi belajar siswa menjadi lebih baik. Prestasi belajar adalah hasil yang didapatkan anak setelah mengikuti proses belajar. Proses belajar adalah usaha seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang cukup stabil. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru.

Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Saat ini, banyak faktor yang mempengaruhi kemajuan media pembelajaran, salah satunya adalah kemajuan teknologi. Hal ini mengakibatkan terciptanya berbagai tipe media pembelajaran yang dapat dikelompokkan berdasarkan kemiripan karakteristik dan ciri-ciri dari media tersebut.

Beberapa media pembelajaran yang dikelompokkan menjadi beberapa jenis¹⁵ antara lain sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual adalah kategori media yang fokus pada pemanfaatan indera penglihatan. Alat ini digunakan terutama untuk menyampaikan pesan baik secara verbal maupun non verbal. Dalam konteks pembelajaran di kelas, media visual menjadi jenis media yang paling banyak digunakan. Ini termasuk media visual yang sederhana hingga yang lebih rumit, seperti presentasi, papan tulis, alat bantu, dan buku teks.

¹⁵ Rizqi Ilyasa Aghni, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1: undefined-undefined, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

2) Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah kombinasi antara media yang menekankan penggunaan suara dan media yang berfokus pada gambar. Biasanya, media ini disajikan dalam format seperti film pendek, video, *slide* bersuara, atau jenis lainnya. Beberapa platform yang menawarkan layanan pembuatan video animasi termasuk *Video Scribe*, *Go Animate*, *Moovly*, *Powtoon*, dan lainnya.

- 3) Multimedia dianggap sebagai bentuk media yang paling komprehensif di antara berbagai jenis media yang ada. Ciri khas multimedia adalah adanya interaksi dan kemampuan bagi pengguna untuk mengendalikan media melalui alat kontrol yang disediakan. Multimedia sering ditemukan dalam bentuk aplikasi permainan untuk komputer atau perangkat Android. Aplikasi tersebut sering digunakan untuk membantu menyampaikan materi, baik selama pembelajaran maupun di luar waktu pelajaran. Dengan cara ini, siswa dapat tertarik untuk mengakses materi tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas. Contoh lain dari multimedia yang digunakan termasuk *Quizizz*, *Kahoot!*, *Wordwall*, *Hoop*, *EdApp*, dan lainnya.

2. Wordwall

a. Definisi Wordwall

Wordwall adalah alat pendidikan yang interaktif dan menawarkan beragam permainan dengan pemanfaatan teknologi seperti ponsel pintar atau laptop yang membantu siswa dalam kegiatan kelas.¹⁶ Aplikasi *wordwall* menarik untuk diakses melalui peramban. Tujuan aplikasi ini adalah sebagai sumber pembelajaran, media belajar, dan alat untuk penilaian yang menyenangkan bagi para siswa. Dalam *wordwall*, terdapat contoh-contoh hasil karya guru yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna baru, sehingga mereka bisa mendapatkan ide mengenai cara berkreasi.¹⁷

Wordwall merupakan sebuah platform pembelajaran yang berformat website, yang menyajikan permainan sederhana. Dalam aplikasi ini, siswa diajak untuk mengikuti instruksi yang diberikan serta memilih jawaban yang tepat dengan mengklik objek yang sudah ditentukan. Penggunaan aplikasi ini tergolong cukup mudah bagi para guru dan dapat digunakan dengan mudah juga oleh siswa.

¹⁶ Nizwardi Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: kencana).

¹⁷ Shinta Oktavianita and Wahidin Wahidin, "Gestur Siswa Slow Learner .Dalam Belajar Matematika Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022).

b. Fitur-Fitur Wordwall

Aplikasi *website* ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya, antara lain sebagai berikut:

- 1) *Match Up*, siswa diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci disamping definisinya.
- 2) *Quiz*, siswa diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal berikutnya.
- 3) *Random Wheel*, siswa diminta untuk memutar roda yang akan menunjukkan sebuah gambar. Setelah itu, murid menjelaskan gambar tersebut atau memberikan jawaban untuk pertanyaan yang telah mereka pilih dari roda yang telah diputar.
- 4) *Missing word*, para siswa diminta untuk mengisi bagian yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan menarik jawaban yang tepat ke area yang kosong.
- 5) *Group Sort*, permainan ini mengharuskan siswa untuk menarik dan menempatkan setiap item ke dalam kelompok yang tepat.
- 6) *Matching Pairs*, para siswa diminta untuk memilih jawaban yang tepat sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul di gambar dengan cara mengetuk pilihan yang benar. Setelah itu, semua jawaban harus dihapus secara berulang-ulang hingga tidak ada yang tersisa.

- 7) *Unjumble*, para siswa diminta untuk memilih atau mengatur kalimat yang mendasari kotak-kotak kata atau frasa ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang tepat.
- 8) *Random Cards*, para siswa diminta untuk memperhatikan jawaban dari pertanyaan yang muncul dari kartu yang ditampilkan secara acak.
- 9) *Find the Match*, para siswa diminta untuk memilih jawaban yang tepat yang sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan dengan cara mengetuk jawaban yang benar berulang kali sampai semua jawaban tersebut menghilang.
- 10) *Open the Box*, siswa diminta untuk menentukan jawaban yang cocok berdasarkan gambar atau pertanyaan dengan membuka setiap kotak yang tersedia satu per satu, lalu memilih jawaban yang tepat sesuai dengan isi wadah tersebut.
- 11) *Anagram*, siswa diminta untuk menarik huruf ke tempat yang tepat agar dapat membentuk kata yang benar.
- 12) *Labelled Diagram*, para siswa diminta untuk menemukan nama dari gambar atau grafik. Ini biasanya dilakukan untuk mengenali gambar dengan cara memindahkan pin atau nama jawaban ke sisi kanan gambar.
- 13) *Gameshow Quiz*, siswa diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan.

- 14) *Wach-a-mole*, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dengan membunuh beberapa tikus yang akan memberikan jawaban benar saat mereka muncul dari lubang.
- 15) *True or False*, para siswa diminta untuk memberikan jawaban terhadap pernyataan yang disajikan dengan memilih salah satu dari dua pilihan, yaitu apakah pernyataan tersebut benar atau salah.
- 16) *Ballon Pop*, siswa diminta untuk memecahkan balon pada setiap kata kunci yang sesuai dengan maknanya..
- 17) *Maze Chase*, para siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang tersedia dengan cara melewati labirin dan langsung menuju area yang benar sambil menghindari musuh.
- 18) *Airplane*, siswa perlu mengarahkan pesawat ke jawaban yang tepat dan menjauhi jawaban yang salah.

c. Karakteristik Wordwall

Berikut ini adalah beberapa ciri dari media pembelajaran *wordwall*:

- 1) Tingkat kesulitan bisa diatur sesuai dengan kebutuhan siswa.
Media pembelajaran *wordwall* menawarkan beberapa level yang berbeda, di mana semakin tinggi level yang dipilih, maka semakin sulit juga tantangan atau tes yang dihadapi.
- 2) Hal yang menarik dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi siswa ketika menjawab soal, sehingga ini dapat

membantu mereka dalam mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.

- 3) Mempelajari pengalaman baru, siswa bisa mencoba berbagai jenis permainan. Mereka mungkin merasa kalah atau gagal, tetapi mereka akan terus mencoba dan memainkan permainan tersebut lagi.
- 4) Dapat dimainkan secara sendirian.

d. Kelebihan Wordwall

Media pembelajaran memiliki baik kelemahan maupun kelebihan. Di antara kelemahan aplikasi *wordwall*, terdapat banyak model yang bisa membuat pengguna merasa bingung. Untuk mengurangi kebingungan ini, pembuat aplikasi perlu kreatif dan mampu menjelaskan arti dari permainan serta dari sudut teknis, aplikasi ini memerlukan akses online sehingga harus terhubung dengan internet. Beberapa keunggulan media pembelajaran *wordwall* meliputi sebagai berikut¹⁸:

- 1) Tidak dipungut biaya untuk pilihan standar yang menawarkan beberapa contoh.
- 2) Permainan ini dapat dikirim secara langsung lewat *Google Classroom*, *Whatsapp*, atau aplikasi lain. *Software* ini

¹⁸ Maghfiroh, K, *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Keguruan.*

menawarkan banyak jenis permainan seperti, *quiz*, *crossword*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya.

- 3) Satu keunggulan tambahan adalah bahwa permainan yang telah dirancang dapat disimpan dalam format PDF, sehingga ini sangat membantu bagi siswa yang menghadapi masalah koneksi internet.
- 4) Platform *wordwall* membantu siswa dalam memahami pelajaran secara online dan juga mudah untuk mengevaluasi perkembangan belajar mereka.
- 5) *Wordwall* sangat tepat untuk mengevaluasi proses belajar dan memberi dorongan kepada siswa.

e. Kelemahan *Wordwall*

- 1) *Wordwall* versi gratis memiliki fitur yang sangat terbatas, seperti jumlah *template* yang bisa digunakan, akses ke analisis hasil siswa, dan jumlah aktivitas yang bisa disimpan.
- 2) *Wordwall* berbasis online, sehingga saat bergantung pada koneksi internet yang stabil. Jika koneksi lambat atau terputus, maka proses pembelajaran bisa terganggu.
- 3) Lebih cocok untuk soal-soal sederhana seperti pilihan ganda, mencocokkan, atau kuis singkat. Untuk materi yang kompleks atau naratif panjang, media ini kurang efektif.
- 4) Aktivitas di *wordwall* cenderung individual dan berbasis kuis, sehingga interaksi antar siswa maupun antara siswa-guru

cenderung minim jika tidak diimbangi dengan diskusi lanjutan.

- 5) Beberapa siswa, terutama yang kurang terbiasa dengan perangkat digital atau berasal dari daerah dengan fasilitas terbatas, mengalami kesulitan menggunakan *wordwall* secara optimal.
- 6) Meskipun interaktif, tampilan *wordwall* bisa jadi membosankan jika terlalu sering digunakan tanpa variasi lain dalam metode pembelajaran.¹⁹

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merujuk pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan melalui pelajaran, yang sering kali dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka resmi dari negara. Seorang peneliti menjelaskan bahwa pencapaian adalah hasil yang diperoleh dari tindakan yang diambil dan harapan yang ada.²⁰ Dari pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mencerminkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diterima dari pelajaran, yang biasanya dinyatakan melalui nilai-nilai atau angka. Peneliti lain sebelumnya menyebutkan bahwa proses belajar pada manusia dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan mental atau psikologis yang terjadi

¹⁹ Fadillah, Evaluasi Penggunaan *Media Wordwall Pada Pembelajaran Tematik*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar, 2021.

²⁰ Wisnu Agus Setiadi, Dini Aryani, Ahmad Fuadin, "Teori Belajar Humanistik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Meningkatkan Prestasi Belajar". Jurnal Ilmu Sosial, Jumaniora dan Seni (JISHS), Vol. 1 No. 3, 2023).

dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang berujung pada perubahan dalam pengetahuan dan sikap yang lebih baik. Perubahan ini bersifat relatif stabil dan dapat meninggalkan jejak yang jelas.²¹

Kemudian menurut peneliti lain hasil belajar berupa lima kecakapan manusia meliputi :

- a. informasi verbal
- b. kecakapan intelektual
- c. diskriminasi, konsep konkret, konsep abstrak, aturan dan aturan yang lebih tinggi
- d. strategi kognitif, dan sikap
- e. kecakapan materiil.



Hasil dari proses belajar dalam aspek pengembangan atau pencapaian tujuan akhir mencakup peningkatan rasa percaya diri, lebih aktif dalam partisipasi sosial dan kewarganegaraan, perbaikan dalam hasil kerja serta pendapatan, peningkatan akses terhadap layanan publik, dan perhatian yang lebih besar terhadap pendidikan anggota keluarga atau masyarakat.

Dari pandangan ini, dapat disimpulkan bahwa pencapaian belajar adalah suatu proses mental atau psikologis, yang menunjukkan penguasaan pengetahuan serta keterampilan pelajaran yang dimiliki

²¹ Ninik Sukarni, “Meningkatkan Prestasi Dengan Bermain Sambil Berlatih di SDN Kauman 02 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati”. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol. 9 No. 1. 2023.

oleh siswa, yang dinyatakan dalam bentuk indikator seperti nilai raport.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa prestasi belajar dapat diukur dengan berbagai metode, termasuk memberikan tes yang bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dan efektivitas program pengajaran. Tes ini dibagi menjadi tiga jenis.²² :

- a. Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan siswa agar dapat memberikan bantuan yang sesuai.
- b. Tes formatif adalah untuk mengetahui seberapa baik kemajuan siswa setelah mengikuti program tertentu, tes ini dilaksanakan pada akhir pelajaran.
- c. Tes sumatif merupakan jenis ujian yang dilaksanakan setelah program atau kelompok program yang lebih besar selesai dan diadakan pada akhir masing-masing semester.

Salah satu peneliti menyatakan bahwa tingkat prestasi belajar dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu²³:

- a. Hasil belajar yang baik ditandai dengan nilai atau skor yang lebih tinggi dari rata-rata yang didapat dari evaluasi pembelajaran. Dengan mengetahui nilai atau skor ini, seorang siswa dapat dianggap sukses dalam mencapai tujuan pendidikan.

²² Dwi Aprianto, Agus Wahyudi, “*Integrasi Manajemen Kurikulum, Pengembangan Profesional Guru, Dan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, Vol. 6 No. 3. 2023.

²³ Nur Halimah, Adiyono, “*Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar*”, Vol 2 No. 1. 2022.

- b. Pencapaian belajar yang sedang adalah nilai rata-rata yang siswa dapatkan melalui evaluasi belajar atau ujian. Dengan mengetahui nilai tersebut, siswa bisa dianggap berhasil dan tujuan pendidikan bisa dikatakan tercapai.
- c. Pencapaian belajar yang rendah berarti nilai yang diperoleh berada di bawah rata-rata dari hasil ujian atau penelitian. Dengan skor ini, dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut mengalami kegagalan dalam proses belajar dan tidak mencapai tujuan pendidikan.

Dari penjelasan yang telah diberikan, bisa disimpulkan bahwa untuk mengukur prestasi belajar, kita dapat menggunakan tes. Tes ini bertujuan untuk menilai kemampuan siswa serta keberhasilan metode pengajaran. Selanjutnya, evaluasi hasil belajar siswa dilakukan dengan memperhatikan skor akhir yang diperoleh dari tes tersebut.

Kemudian aspek-aspek yang berpengaruh pada hasil belajar, menurut penelitian lainnya, menjelaskan secara rinci tentang elemen-elemen yang memengaruhi prestasi belajar, di antaranya adalah:

- a. Faktor-faktor yang datang dari lingkungan, termasuk: faktor non sosial seperti, kondisi cuaca, waktu untuk belajar, peralatan yang digunakan saat belajar, serta faktor-faktor sosial, contohnya suasana di dalam keluarga, kebisingan di sekitar tempat belajar, dan lain-lain.
- b. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi : aspek fisiologis, yaitu keadaan atau kesehatan jasmani pada Secara

umum, fungsi-fungsi fisiologis tertentu seperti panca indera, serta aspek psikologis seperti kecerdasan emosional, sikap, dan memori, memainkan peran penting dalam kemampuan seseorang untuk sepenuhnya mengendalikan eksistensinya. Dalam mencapai hasil belajar yang baik, terdapat berbagai faktor yang harus diperhatikan, mengingat banyak siswa mengalami kegagalan dalam dunia pendidikan. Beberapa siswa memiliki motivasi yang kuat untuk berprestasi dan mendapatkan peluang untuk meningkatkan hasil, tetapi seringkali prestasi yang diraih tidak mencerminkan potensi mereka. Dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan, penting untuk mempertimbangkan berbagai faktor.

Menurut beberapa peneliti, Secara umum, ada dua kategori yang bisa digunakan untuk mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dan pencapaian dalam belajar, yaitu faktor dari dalam diri sendiri dan faktor dari lingkungan luar.²⁴ :

- a. Faktor-faktor internal adalah elemen yang berasal dari diri siswa dan memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar. Faktor ini bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis di sini merujuk pada aspek yang berkaitan dengan kesehatan serta kemampuan pancaindera.

²⁴ Ja'far Shodiq, "*Prestasi Belajar Anak Pada Orang Tua Tunggal*", Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 5 No. 2. 2024.

2) Kesehatan fisik

Agar dapat belajar dengan baik, siswa harus memperhatikan kesehatan tubuhnya. Kondisi fisik yang tidak baik dapat menghalangi siswa dalam menyelesaikan studi mereka. Untuk menjaga kesehatan fisik, penting bagi siswa untuk memperhatikan pola tidur dan pola makan, yang mempengaruhi metabolisme tubuh. Selain itu, olahraga secara teratur sangat penting untuk menjaga kesehatan dan bisa meningkatkan stamina fisik.

3) Pancaindera

Fungsi pancaindera sangat penting agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Dalam sistem pendidikan saat ini, pancaindera yang paling berperan dalam pembelajaran adalah mata dan telinga. Ini sangat penting karena mayoritas informasi yang dipelajari oleh manusia didapat melalui penglihatan dan pendengaran. Oleh karena itu, anak yang memiliki gangguan fisik atau mental akan kesulitan dalam memahami pelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi prestasi belajarnya di sekolah.

4) Faktor psikologis

Ada banyak faktor psikologis yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, termasuk:

a) Kecerdasan

Secara umum, pencapaian belajar siswa sangat terkait dengan tingkat kecerdasan yang mereka miliki. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, menyesuaikan diri untuk mencapai tujuan tersebut, serta mengevaluasi diri dengan kritis dan objektif.²⁵ Tingkat kecerdasan tersebut berpengaruh besar terhadap prestasi belajar seorang siswa. Siswa yang memiliki kecerdasan tinggi cenderung memiliki peluang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sebaliknya, siswa dengan kecerdasan rendah umumnya juga cenderung mendapatkan prestasi belajar yang rendah. Namun, mungkin saja siswa dengan kecerdasan rendah dapat meraih hasil belajar yang baik, dan hal sebaliknya juga bisa terjadi.

b) Perilaku

Perilaku pasif, perasaan rendah diri, dan kurangnya kepercayaan diri dapat menghambat siswa dalam mencapai hasil belajarnya. Sarlito Wirawan berpendapat bahwa perilaku adalah kesiapan seseorang untuk bertindak tertentu

²⁵ W Warsiyah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Rangkaian Listrik Sederhana Kelas VI Semester 1 Tahun 2021/2022 di SDN Karangudi 2 Sragen”, Jurnal Edukatif, Vol. 4 No. 2. 2022.

terhadap sesuatu. Siswa yang memiliki sikap positif terhadap pelajaran di sekolah akan memulai proses belajar mengajar dengan langkah yang baik.

c) Dorongan

Irwanto menyebutkan bahwa dorongan adalah pemicu perilaku. Dorongan untuk belajar merupakan faktor yang mendorong seseorang untuk ingin belajar. Dorongan ini sering berasal dari keinginan atau kebutuhan dalam diri individu. Seseorang dapat sukses dalam proses belajar karena ia memiliki keinginan untuk memperoleh pengetahuan. Di sisi lain, menurut Winkle, dorongan belajar adalah seluruh kekuatan yang ada dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjaga keberlangsungan kegiatan tersebut, dan memberikan arah bagi kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan siswa dapat tercapai. Dorongan belajar adalah faktor psikologis yang tidak terkait dengan intelektual. Karakteristiknya terlihat dalam hal semangat belajar, di mana siswa yang memiliki dorongan kuat akan memiliki energi lebih untuk belajar.

b. Faktor eksternal

Selain elemen-elemen yang berasal dari diri siswa, terdapat faktor-faktor eksternal yang bisa memengaruhi pencapaian belajar yang akan diraih, seperti:

1) Faktor lingkungan keluarga

a) Sosial ekonomi keluarga.

Dengan kondisi sosial ekonomi yang baik, individu memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memperoleh fasilitas pendidikan yang lebih baik, termasuk buku, alat tulis, dan pilihan sekolah.

b) Pendidikan orang tua

Orang tua yang telah menyelesaikan pendidikan tinggi biasanya lebih fokus dan menyadari pentingnya pendidikan untuk anak-anak mereka, jika dibandingkan dengan orang tua yang memiliki tingkat pendidikan lebih rendah.

c) Perhatian orang tua dan atmosfer hubungan di antara anggota keluarga

Dukungan yang diberikan oleh keluarga bisa menjadi motivasi besar bagi seseorang untuk mencapai prestasi. Ini bisa datang dalam bentuk pujian atau saran secara langsung, atau bisa juga terlihat dari hubungan yang baik dalam keluarga.

2) Faktor lingkungan sekolah

a) Sarana dan prasarana

Kelengkapan fasilitas pendidikan di sekolah, seperti papan tulis dan OHP, sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, berbagai aspek seperti bentuk ruang kelas, aliran udara, kondisi lingkungan di sekitar sekolah dapat berpengaruh pada proses belajar.

b) Kualitas Guru dan Siswa

Kinerja pendidik dan siswa sangat berpengaruh pada pencapaian hasil yang baik. Sarana dan prasarana yang lengkap tanpa diimbangi oleh usaha yang baik dari penggunaannya akan menjadi sia-sia. Apabila seorang siswa mendapatkan fasilitas yang mendukung dan adanya tenaga pengajar yang berkualitas untuk memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya, serta menjalin hubungan baik dengan guru dan teman sebaya, maka siswa tersebut akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini pun akan memicu semangat siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

c) Kurikulum dan Metode Pengajaran

Aspek ini mencakup bahan ajar serta cara penyampaian materi kepada siswa. Metode pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat

dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sarlito Wirawan menyatakan bahwa faktor utama terletak pada peran guru. Ketika guru mengajar dengan bijaksana, tegas dan disiplin tinggi, serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, dengan demikian, biasanya hasil belajar siswa akan lebih baik, paling tidak siswa tidak akan merasa jenuh saat mereka belajar.

3) Faktor lingkungan masyarakat

a) Sosial budaya

Pandangan umum tentang pentingnya pendidikan bisa berpengaruh pada semangat guru dan siswa. Jika masyarakat masih menganggap pendidikan tidak penting, mereka mungkin enggan untuk menyekolahkan anak-anak mereka dan cenderung meremehkan profesi guru atau pengajar.

b) Partisipasi terhadap pendidikan

Ketika semua elemen terlibat dan memberikan dukungan untuk kegiatan pendidikan, dari pemerintah yang menyediakan kebijakan dan dana hingga masyarakat umum, setiap individu akan lebih menghargai dan berupaya meningkatkan pendidikan serta pengetahuan.

Dari pendapat tersebut, kita bisa menyimpulkan bahwa keberhasilan dalam belajar atau mencapai suatu pencapaian dipengaruhi oleh dua tipe

faktor, yaitu yang bersumber dari diri individu dan yang berasal dari lingkungan. Faktor internal mencakup keadaan fisik dan mental dari orang yang belajar, sedangkan faktor eksternal mencakup situasi di sekitar, seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta bahan pelajaran. Semua faktor ini berinteraksi satu sama lain, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mencapai prestasi dalam belajar.

4. Kepemilikan

1. Pengertian Kepemilikan dalam Fikih

Kepemilikan dalam fiqh Islam merujuk pada hak seseorang atas suatu barang atau harta yang diakui oleh hukum Islam, yang memberikan hak untuk memanfaatkan, mengelola, dan mentransfernya sesuai dengan ketentuan yang ada. Kepemilikan ini dapat bersifat individu maupun kolektif (seperti milik negara atau milik bersama). Kepemilikan juga dapat diartikan sebagai suatu harta atau benda yang secara hukum dapat dimiliki dan dibenarkan untuk dipindahkan penguasaannya kepada orang lain.²⁶

2. Sumber Hukum Kepemilikan dalam Islam

- a. Al-Qur'an: Banyak ayat dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tentang kepemilikan dan hak-hak individu atas harta. Salah satunya adalah dalam Surah Al-Baqarah²⁷, yang menyatakan bahwa harta dan kepemilikan adalah amanah dari Allah SWT.

²⁶ Buku Paket Fiqih Kelas X MA Miftahul Qulub

²⁷ Al-Qur'an Surat Al-Baqarah juz 2 ayat ke 275. hal 66.

- b. Hadits: Banyak hadits yang berbicara mengenai cara-cara yang benar dalam memperoleh harta, seperti dalam hadits yang menyebutkan bahwa "Tangan yang di atas lebih baik dari tangan yang di bawah,"²⁸ yang mengajarkan pentingnya bekerja untuk memperoleh kekayaan dengan cara yang halal.

3. Jenis-jenis Kepemilikan dalam Islam

- a. Kepemilikan Individu (Milkiyyah Fardiyyah): Merupakan hak milik seseorang terhadap barang atau harta yang ia miliki secara pribadi. Harta ini bisa berupa benda bergerak maupun tidak bergerak yang dimiliki oleh individu.
- b. Kepemilikan Kolektif: Harta yang dimiliki oleh sekelompok orang atau masyarakat, misalnya milik bersama atau milik negara. Contohnya lapangan dll.
- c. Kepemilikan Umum (Milkiyyah Aammah): Merupakan hak milik atas harta yang sifatnya digunakan untuk kepentingan umum, seperti fasilitas umum yang dikelola oleh negara²⁹. Contohnya jalan raya dan sekolah.

4. Syarat Kepemilikan dalam Islam

- a. Kepemilikan yang sah: Kepemilikan suatu harta harus diperoleh melalui cara yang halal sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.

²⁸ HR. Muslim No.1036

²⁹ Kitab Al-Mughni karya Ibnu Qudamah, Al-Mabsuth karya As-Sarakhsi, dan Fathul Mu'in karya Zaiuddin Al-Malibari.

Misalnya, harta yang diperoleh melalui riba, penipuan, atau cara yang tidak sah adalah haram.

- b. Kepemilikan yang tidak merugikan orang lain: Dalam Islam, harta yang dimiliki harus dipergunakan dengan cara yang tidak merugikan orang lain atau masyarakat, serta tidak menyebabkan kerusakan pada lingkungan dan kehidupan sosial.

5. Hak dan Kewajiban dalam Kepemilikan

- a. Hak Pemilik: Pemilik memiliki hak untuk mengelola dan menikmati manfaat dari hartanya, tetapi tidak boleh mengabaikan kewajiban sosial seperti membayar zakat atau memberikan sedekah.
- b. Kewajiban Pemilik: Pemilik harta juga memiliki kewajiban untuk menggunakan hartanya sesuai dengan tuntunan agama, seperti memastikan bahwa hartanya tidak berasal dari sumber yang haram, serta berbagi dengan mereka yang membutuhkan.

6. Masalah - Masalah Kepemilikan dalam Fikih

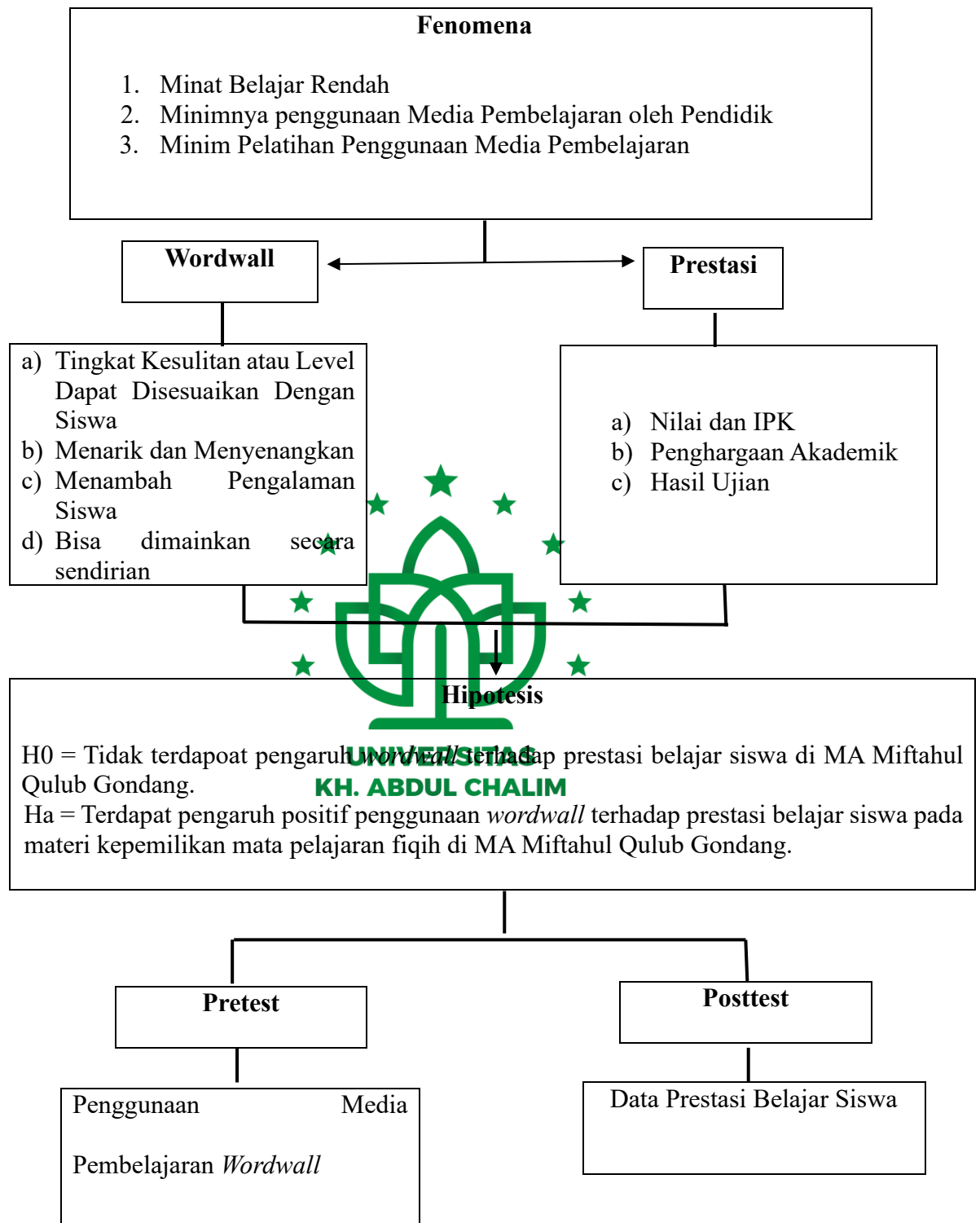
- a. Kepemilikan dalam Warisan: Warisan merupakan bagian penting dalam hukum kepemilikan dalam fikih Islam. Islam mengatur secara rinci siapa yang berhak menerima harta warisan dan bagaimana pembagiannya dilakukan berdasarkan prinsip faraid (hukum waris).
- b. Kepemilikan Bersama: Islam mengatur mengenai kepemilikan barang yang dimiliki bersama, seperti dalam konteks kemitraan

(syirkah), yang mengharuskan adanya kesepakatan yang jelas antara pihak yang terlibat.

B. Kerangka Berpikir

Studi ini diperlukan untuk menjelaskan seberapa efektif penggunaan teknologi dalam membantu siswa belajar tentang kepemilikan di pelajaran fikih kelas X Aliyah. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini.





Bagan 1. Kerangka Berpikir