



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa sejak usia dini.¹ Melalui pemahaman nilai-nilai akhlak yang baik, siswa dapat belajar berperilaku sopan, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah mengenal dan menghafal Asmaulhusna, yaitu nama-nama Allah yang indah dan baik, yang mencerminkan sifat-sifat-Nya.² Pemahaman dan penghayatan terhadap Asmaulhusna tidak hanya memperkuat akidah tetapi juga dapat menjadi landasan moral bagi siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataannya pembelajaran dalam menghafal Asmaulhusna masih menghadapi berbagai kendala.³ Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal, terutama ketika proses pembelajaran dilakukan secara konvensional, monoton, dan kurang melibatkan interaksi atau penggunaan media yang menarik.⁴ Metode yang

¹ Isjono, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung, Alfabeta, 2011), 12.

² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2016), 12.

³ Aziz, M., "Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Agama Islam". *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 5(1), (2021), 89-102.

⁴Lihat Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), 89.

hanya mengandalkan pendengaran, seperti mendengarkan audio secara berulang, dinilai kurang efektif untuk membantu siswa mengingat dengan baik.⁵ Kegiatan menghafal yang monoton, di mana siswa hanya mendengarkan atau mengulang hafalan tanpa variasi pendekatan, sering membuat mereka cepat bosan, cenderung bermain atau berbicara sendiri, serta kesulitan mempertahankan hafalan dalam jangka panjang.⁶

Dalam upaya mengatasi hal tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi hadir sebagai solusi. Salah satu media yang sangat potensial adalah *Wordwall*, sebuah platform digital interaktif yang memungkinkan guru membuat permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki silang.⁷ Dalam bahasa yang lebih sederhana, *Wordwall* bisa diartikan sebagai "tembok kata" yang berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis permainan, di mana kata-kata atau informasi penting dapat disusun dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mendidik. *Wordwall* membantu siswa belajar sambil bermain, meningkatkan keterlibatan, serta daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Keunggulan *Wordwall* terletak pada kemudahan penggunaannya, fitur yang interaktif, dan kemampuannya untuk menyesuaikan gaya belajar siswa zaman sekarang.⁸

⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 122.

⁶ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 56.

⁷ Pamungkas, Zhenith Surya, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih", *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, no. 2, (2021), 139.

⁸ Sahanata, Meirisa, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif", *Lokomotif ABdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, no. 1 (2022), 13.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI NU Banat Kudus, diketahui bahwa sekolah tersebut telah memiliki program pembiasaan membaca Asmaulhusna setiap pagi sebelum kegiatan belajar dimulai.⁹ Pembacaan dilakukan secara rutin di kelas dan dipimpin oleh siswa secara bergilir. Namun, dalam praktik menghafal Asmaulhusna, siswa masih menggunakan media audio. Media ini dianggap kurang efektif karena tidak memberikan pemahaman makna serta kurang bervariasi dalam pendekatannya. Akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam menghafal secara menyeluruh dan memahami isi dari Asmaulhusna. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Asmaulhusna berbasis *Wordwall* terhadap tingkat hafalan siswa kelas V MI NU Banat Kudus.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran, dengan fokus pada empat fitur interaktif yang digunakan, yaitu Membuka kotak (*Open the Box*), Roda Acak (*Random Wheel*), Kuis (*Quiz*), dan Menentukan Kecocokan (*Match Up*). Fitur-fitur tersebut digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan hafalan Asmaulhusna pada siswa kelas V MI NU Banat Kudus.

C. Rumusan Masalah

⁹ Hasil Observasi Peneliti di MI NU Banat Kudus pada tanggl 19 September 2024.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di paparkan, penulis mengangkat rumusan masalah pokok sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Asmaulhusna berbasis *Wordwall* terhadap tingkat hafalan siswa kelas V MI NU Banat Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pokok yang telah penulis paparkan, tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut: Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Asmaulhusna berbasis *Wordwall* terhadap tingkat hafalan siswa kelas V MI NU Banat Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara pragmatis. Adapun kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Peneliti ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai pembelajaran berbasis media digital interaktif, khususnya penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran keagamaan. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran yang berkaitan dengan pengaruh media terhadap peningkatan hafalan, khususnya hafalan Asmaulhusna beserta artinya melalui pemanfaatan teknologi.

2. Manfaat Pragmatis

a. Bagi Guru

Agar membantu guru dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa, melalui memberikan pilihan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam mengajarkan hafalan Asmaulhusna.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa lebih mudah menghafal Asmaulhusna beserta artinya dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan media *Wordwall* yang interaktif.

c. Bagi Sekolah

Supaya memberikan contoh implementasi media teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Menjadi dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran serupa di mata Pelajaran lainnya.

d. Bagi peneliti

Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada bidang studi yang berbeda dan memberikan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya.

F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan penelitian sebelumnya yang terkait dengan subjek penelitian saat ini. Dalam penelitian berikutnya, tinjauan pustaka juga digunakan sebagai referensi. Tinjauan pustaka yang juga berfungsi sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Menurut temuan penelitian sebelumnya, beberapa penelitian terkait dengan penelitian ini antara lain:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Anya Dani Kinasih, Annisa, Muhammad Khair, dan Abdul Azis pada tahun 2024 berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Materi Membiasakan Pola Hidup Sederhana dan Menyantuni Dhuafa Kelas XII di Darul Ulum Palangkaraya”*. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji efektivitas penerapan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi tersebut dalam mata pelajaran Qur'an Hadist. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang diawali dengan analisis kebutuhan siswa, dilanjutkan dengan perancangan media pembelajaran, dan diakhiri dengan evaluasi penerapan media di kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas, dengan subjek siswa kelas XII di Darul Ulum Palangkaraya.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang mencakup validasi dari ahli media dan ahli materi. Validator terdiri atas dua pakar, yaitu ahli media pembelajaran berbasis *Wordwall* dan ahli materi pelajaran. Selain angket, data juga diperoleh melalui wawancara, observasi, pelaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi terkait proses pengembangan media *Wordwall*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa

penggunaan *Wordwall* mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang pola hidup sederhana, serta menumbuhkan kepedulian kepada dhuafa. Siswa juga melaporkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam menyampaikan materi pendidikan karakter.¹⁰

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Zahwa Relbi Aurillia dan Dea Mustika pada tahun 2024 berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar”*. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN 79 Pekanbaru. Tujuannya adalah mengidentifikasi apakah penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap capaian belajar peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas, dengan populasi siswa kelas V Sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui wawancara dan tes, di mana instrumen utama berupa 20 soal pilihan ganda. Sebelum diterapkan, instrumen tersebut diuji coba di SDN 113 Pekanbaru kelas Vc, dan melalui proses pengujian validitas, reliabilitas,

¹⁰ Anya Dani Kinasih, Annis, Muhammad Khair, dan Abdul Azis, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Membiasakan Pola Hidup Sederhana Dan Menyantuni Dhufa Kelas XII Di Darul Ulum Palangkaraya”, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol, 03, No. 02, (2024), 466-472.

tingkat kesukaran, serta daya pembeda soal dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan *Wordwall* mencapai 78,10, sedangkan kelas kontrol memperoleh 72,33. Perbedaan nilai ini mengindikasikan bahwa kelas eksperimen memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan uji statistik *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi 0,023, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia.¹¹

Ketiga, penelitian ini yang diteliti oleh Popi Mikiria, Didik Aripin, dan Ari Sulfani pada tahun 2024 yang berjudul “Media Pembelajaran Mengenal 99 Asmaul Husna Untuk TPA Assalam II Baturaja Timur Menggunakan Adobe Flash CS6”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang efektif bagi siswa-siswi di TPA Assalam II Baturaja Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas, populasi penelitian ini adalah siswa TPA Assalam II Baturaja Timur. Instrumen pengumpulan data menggunakan metode interview (wawancara), metode observasi, dan referensi. Hasil dari penelitian ini menghasilkan beberapa tampilan media pembelajaran,

¹¹ Zahwa Relbi Aurillia dan Dea Mustika, *pengaruh penggunaan media aplikasi wardwoll dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sistem pernapasan manusia di kelas V Sekolah dasar, indonesian research journal on education*, Vol.04, No.04, (2024), 1246-1252.

seperti tampilan halaman awal, halaman pertama, halaman kedua, halaman ketiga, dan sebagainya. Media pembelajaran 99 Asmaul Husna ini dihasilkan dalam bentuk file.swf menggunakan aplikasi Adobe Flash, yang diharapkan dapat membantu ustad dan ustadza dalam menyampaikan materi 99 Asmaul Husna dengan cara yang berbeda dan membantu siswa untuk memahami serta lebih berminat dengan materi yang telah disampaikan.¹²

Keempat, Penelitian yang dilaksanakan oleh Enggi Wisna Anjelina pada tahun 2023 berjudul *“Pengenalan Asmaul Husna pada Anak Usia Dini melalui Media Audio Visual di PAUD Al-Ikhlas Kecamatan Kopang Tahun Pelajaran 2023”*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) bagaimana pengenalan Asmaul Husna pada anak usia dini dengan menggunakan metode audio visual di PAUD Al-Ikhlas Kecamatan Kopang, dan (2) bagaimana peningkatan kemampuan menghafal Asmaul Husna melalui penerapan media audio visual pada anak usia dini di lembaga tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas, dengan subjek penelitian siswa PAUD Al-Ikhlas Kecamatan Kopang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, penggunaan media audio visual terbukti mampu meningkatkan kemampuan menghafal pada anak usia 6 tahun di PAUD Al-Ikhlas Kecamatan Kopang. Selain itu,

¹² Popi Mikiria, Didik Aripin, dan Ari Sulfani, “Media Pembelajaran Mengenal 99 Asmaul Husna Untuk TPA Assalam II Baturaja Timur Menggunakan Adobe Flash CS6”, *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, Vol.07, No.01, (2024), 33-45.

siswa menunjukkan antusiasme belajar yang tinggi, memperhatikan penjelasan guru dengan baik, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.¹³

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Anisah Fitri pada tahun 2024 berjudul *“Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap”*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap.

Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas, dengan subjek siswa kelas V sekolah tersebut. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran PAI berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa hingga mencapai target keberhasilan yang ditetapkan peneliti, yaitu sebesar 70% atau berada pada kategori *Meningkat Sesuai Harapan (MSH)*.¹⁴

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah disebutkan, bahwasanya terdapat persamaan yang membahas tentang media *Wordwall*, tetapi media ini menggunakan variabel yang berbeda-beda, seperti meningkatkan hasil belajar dan tingkatan usia yang berbeda. Pada penelitian ini lebih fokus membahas tentang menghafal Asmaulhusna

¹³ Enggi Wisna Anjelina, *Pengenalan Asmaul Husna Pada Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Paud Al-Ikhlash Kecamatan Kopang Tahun Pelajaran 2023*, (2023), 177.

¹⁴ Anisah Fitri, *Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Kelas V Di SD Negeri 5 Benteng Kab.Sindrap*, (2024), 124.

beserta artinya melalui media *Wordwall* siswa kelas V MI NU Banat Kudus.

G. Sistem penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah memahami dalam tulisan ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I yaitu, pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka dan sistem penulisan.

Bab II adalah kajian pustaka yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan media *Wordwall*, menghafal asmaulhusna beserta artinya, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir.

Bab III tentang, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang memuat jenis penelitian, lokasi waktu penelitian, populasi, sampel dan sampling, teknik dan instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV membahas tentang hasil penelitian, deskripsi data penelitian, hasil analisis data dan pembahasan .

Bab V berisi penutup yaitu tentang kesimpulan dari peneliti serta saran.