

**PENGARUH MEDIA *WORD WALL* TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 3 WARU
SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

MOHAMMAD AULIYA RIZQY AKBAR
NIM. D91219128



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Auliya Rizqy Akbar
NIM : D91219128
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Alamat : Jl. Halmahera VI-D RT 013 RW 004 Kaliwungu Jombang
No. Telp : 085656200851

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Word Wall Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo” adalah benar-benar hasil karya sendiri bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 10 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



MOHAMMAD AULIYA RIZQY AKBAR
NIM.D91219128

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Mohammad Auliya Rizqy Akbar

NIM : D91219128

Judul : Pengaruh Media Word Wall Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo

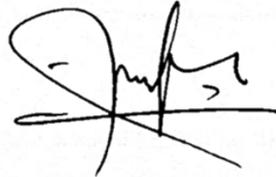
telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I



Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I
NIP. 197402072005012006

Pembimbing II



Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I
NIP. 196911291994031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Mohammad Auliya Rizqy Akbar** ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji Skripsi
Surbaya, 10 Juli 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,



Drs. W. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I.
NIP. 196301231993031002

Penguji II,

H. Moh. Faizin, M.Pd.I.
NIP. 197208152005011004

Penguji III,

Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I.
NIP. 196911291994031003

Penguji IV,

Wiwin Luqna Hunsida, M.Pd.I.
NIP. 197402072005012006



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mohammad Auliya Rizqy Akbar

NIM : D91219128

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

E-mail address : rizqyakbar637@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

PENGARUH MEDIA WORD WALL TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 3 WARU SIDOARJO

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Juli 2023

Penulis

Mohammad Auliya Rizqy Akbar

ABSTRAK

Mohammad Auliya Rizqy Akbar (NIM. D91219128), Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I dan Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I

Wordwall merupakan media pembelajaran permainan yang menyenangkan, menghibur, dan menarik perhatian siswa. Meskipun demikian, pengaruh media *wordwall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik berbeda beda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Waru Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian menggunakan metode kuantitatif *ex-post facto*, Metode *ex-post facto* digunakan dalam evaluasi untuk mengetahui kemungkinan hubungan sebab-akibat. Penentuan kelas penelitian menggunakan metode *judgmen sampling*. Instrumen pengumpulan data hasil belajar tes berupa soal pilihan ganda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *wordwall* berpengaruh relatif tidak signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. nilai rata-rata dari tes di kelas eksperimen adalah 89,35. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil tes peserta didik di kelas eksperimen yang di dalamnya diterapkan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

Kata kunci: *Media Word Wall, Peningkatan pemhaman.*

ABSTRACT

Mohammad Auliya Rizqy Akbar (NIM. D91219128), The Influence of Wordwall Media on Students' Understanding of Islamic Religion and Moral Education Subjects at SMPN 3 Waru Sidoarjo. Thesis. Islamic education study program. Faculty of Tarbiyah and teacher training. Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Supervisor Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I and Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I

Wordwall is a game learning media that is fun, entertaining, and attracts students' attention. Even so, the effect of wordwall media on increasing students' understanding is different. This study aims to determine the effect of Wordwall media on increasing students' understanding. This research was conducted at SMPN 3 Waru Sidoarjo in the even semester of the 2022/2023 school year.

The research used ex-post facto quantitative methods. The ex-post facto method was used in the evaluation to determine possible cause-and-effect relationships. Determination of the research class using the judgment sampling method. The instrument for collecting data on test learning outcomes is in the form of multiple choice questions. Data collection techniques in this study are tests, interviews, observation, and documentation.

The results showed that wordwall media had a relatively insignificant effect on increasing students' understanding. the mean score of the test in the experimental class was 89.35. From these data it can be concluded that there was no significant increase in the test results of students in the experimental class in which word wall learning media were applied in the learning of Islamic Religious Education and Characteristics at SMPN 3 Waru Sidoarjo.

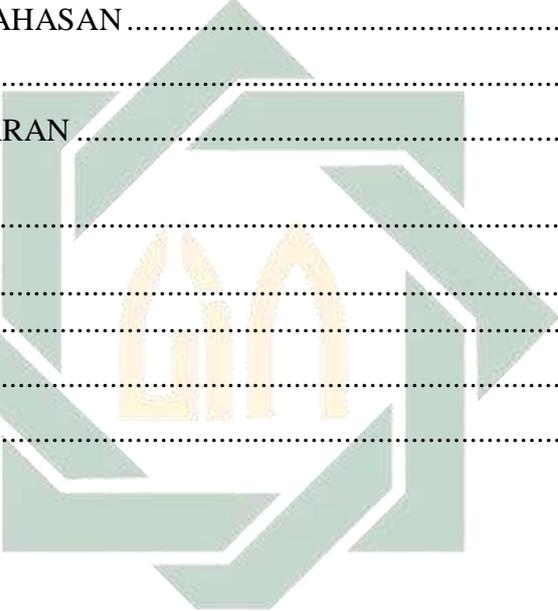
Keywords: *Media Word Wall, Increased understanding.*

DAFTAR ISI

PENGARUH MEDIA <i>WORD WALL</i> TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 3 WARU SIDOARJO	i
PENGARUH MEDIA <i>WORD WALL</i> TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 3 WARU SIDOARJO	ii
.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. <i>Latar Belakang</i>	1
B. <i>Rumusan Masalah</i>	5
C. <i>Tujuan Penelitian</i>	5
D. <i>Kegunaan Penelitian</i>	6
E. <i>Penelitian Terdahulu</i>	7
F. <i>Hipotesis</i>	13
BAB II.....	18
KAJIAN TEORI.....	18
A. <i>Media Pembelajaran Word wall</i>	18
2. <i>Word Wall</i>	29

C. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	42
1. Pengertian Puasa.....	44
2. Syarat Wajib dan Syarat Sah Puasa	47
3. Rukun Puasa	48
2. Hukum Puasa	48
5. Tujuan Puasa.....	49
4. Hikmah Puasa	54
BAB III.....	58
METODELOGI PENELITIAN	58
A. Metode Penelitian.....	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian	58
C. Populasi dan Sampel	59
1. Populasi	59
5. Sampel	60
D. Teknik pengumpulan Data	61
E. Definisi Operasional Variabel	63
F. Uji Validitas	63
G. Uji Realibilitas	65
H. Teknik Analisa Data	65
BAB IV	67
DESKRIPSI DATA HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	67
4.1 Gambaran Obyek Penelitian.....	67
4.1.1 Profil Sekolah	67
4.1.2 Struktur Organisasi dan Kultur Sekolah.....	67
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi	68
4.1.3 Kurikulum Sekolah	71
4.1.4 Lingkungan Sekolah	71
4.1.5 Perilaku dan Karakteristik	72
4.1.6 Kegiatan Pembelajaran	73

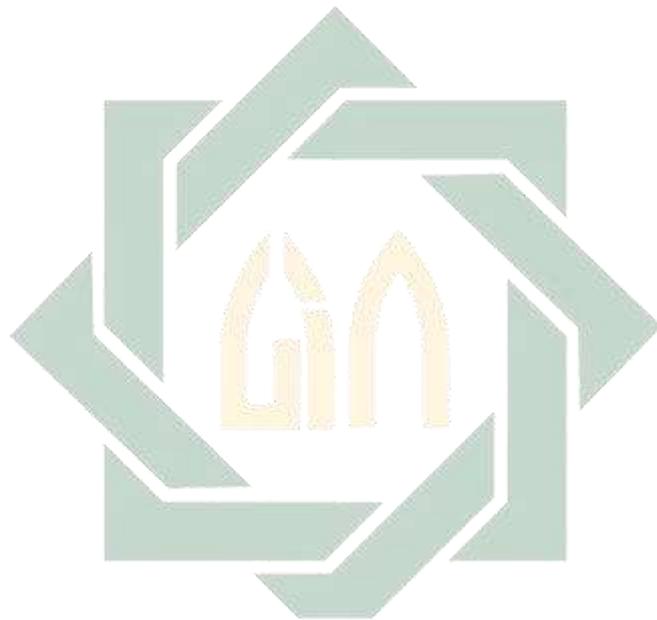
4.1.7	Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler	73
4.2	Hasil Penelitian.....	74
Tabel 4. 3	Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 4. 4	Hasil Post-Test Kelas Eksperimen	75
4.2.3	Tingkat Pemahaman Peserta Didik pada Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> diSMPN 3 Waru Sidoarjo	77
Tabel 4. 5	Daftar Nilai Pre-test dan Post-test.....	78
BAB V	80
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	80
BAB VI	89
KESIMPULAN DAN SARAN	89
A.	<i>Kesimpulan</i>	89
B.	<i>Saran</i>	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	95
RIWAYAT HIDUP	97



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

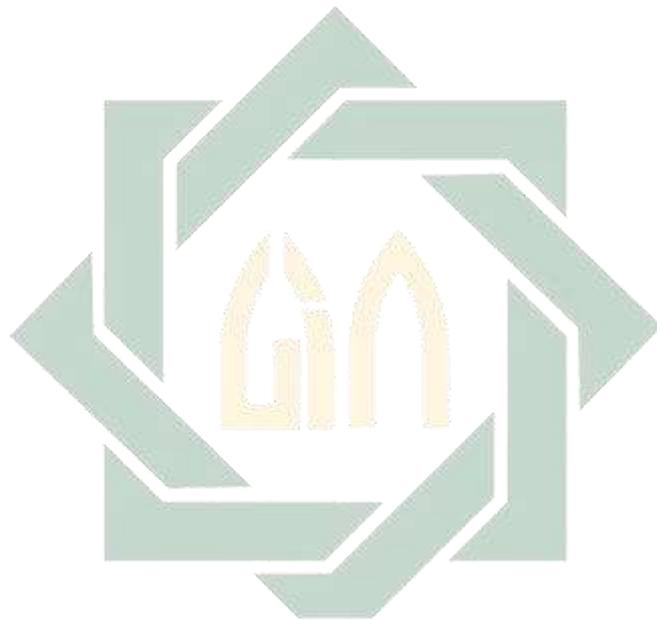
Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Penelitian	59
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel Penelitian.....	61
Tabel 3. 3 Uji Validitas Data.....	64
Tabel 3. 4 Uji Reliabilitas	65



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.....	91
-----------------	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam merupakan panduan secara aktif oleh guru dalam hal progress fisik dan juga batin murid guna membentuk kepribadian yang utama. Setiap peserta didik butuh dilengkapi dengan pendidikan islam yang cukup agar tidak mengalami kendala dalam menghadapi ujian kehidupan. Guru PAI memainkan peran penting dalam membantu siswa mengembangkan akhlak mulia dan mencapai keberhasilan akademik. karena peran guru dalam proses belajar mengajar. Melalui kegiatan instruksional, pengajaran, atau pelatihan yang ditujukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, pendidikan agama Islam merupakan upaya yang disengaja oleh pendidik untuk menjadikan peserta didik beriman, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam. ¹

Secara umum keberhasilan belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh setelah proses pembelajaran selesai. Jika dilihat dari segi keberhasilan pembelajaran, dapat dipahami bahwa pengertian keberhasilan belajar mengacu pada hasil yang diperoleh setelah melakukan kegiatan yang menghasilkan perubahan pribadi. Suatu proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, atau nilai, itulah yang mengantarkan pada keberhasilan belajar. Sejauh mana seorang siswa telah mempelajari mata pelajaran di sekolah

¹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 13

dikenal sebagai keberhasilan belajar, dan nilai ujian pada mata pelajaran tertentu digunakan untuk mengukur keberhasilan ini. Keberhasilan pembelajaran meliputi keberhasilan siswa dalam membentuk kemampuan dan mencapai tujuan, serta keberhasilan guru dalam membimbing siswa untuk belajar kemampuan dan mencapai tujuan.²

Dalam implementasinya di lapangan, sepertinya pengamalan terhadap kajian pendidikan agama Islam selama ini belum memberikan hasil yang menggembarakan. Sebagian besar siswa hanya menjalankan ajaran Islam tanpa memiliki pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga mereka kesulitan dalam mengamalkannya. Secara umum keberhasilan pembelajaran sekolah sebenarnya dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu pengaruh pembelajaran, efisiensi pembelajaran dan daya tarik pembelajaran. Dilihat dari capaian ketiga aspek tersebut, dapat dikatakan bahwa kurang pemahaman terhadap materi tercermin pada semua aspek.

Media gambar, media video, dan powerpoint adalah beberapa dari sekian banyak media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pendidikan di sekolah secara khusus, media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pengajaran.³ Guru harus lebih serius menjalankan perannya sebagai pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya adalah meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan media yang efektif, yang berpotensi meningkatkan kualitas hasil belajar secara efektif.

² E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006),121

³ M. Basyaruddin dan Asnawir Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2012).2-3

E-learning merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk memudahkan proses pembelajaran.⁴ Salah satu cara untuk memotivasi siswa agar tetap fokus belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning, salah satunya adalah Word Wall. Guru menggunakan media aplikasi word wall yang mudah digunakan untuk mengukur prestasi akademik siswa. Selama kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media word wall, siswa dapat mengakses secara mandiri atau di bawah arahan gurunya. Selain itu, aplikasi penilaian pembelajaran online disertakan dalam aplikasi ini, dengan harapan aplikasi ini dapat mempermudah siswa dalam memahami konten pembelajaran online sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Peneliti menemukan, berdasarkan observasi awal di SMPN 3 Waru Sidoarjo, bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pendidikan agama Islam. Pertemuan berikutnya menunjukkan bahwa siswa masih belum yakin dengan apa yang telah mereka pelajari. Guru mengatakan bahwa pembelajaran dikelas biasanya sering menggunakan model pembelajaran ceramah. Model pembelajaran ini masih berpusat pada guru, sehingga hanya siswa yang memperhatikan saja yang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan teori dari guru atau belajar mandiri dari membaca buku saja. Siswa juga sering merasa mengantuk, pembelajaran juga terasa membosankan

⁴ Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania, 2009).1-2

dan siswa sulit memahami materi yang disampaikan sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran.

Aplikasi wordwall merupakan aplikasi yang digunakan untuk media belajar dengan tujuan sebagai alat penilaian bagi pendidik terhadap siswa. Selain itu, ciri khusus dari wordwall ini yaitu menyenangkan bagi peserta didik, karena pembelajaran didalamnya sangat menarik, seperti; kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi ini dapat ditemui di browser, sehingga mudah bagi seorang pendidik untuk mengakses dan menggunakannya. Dalam laman wordwall tersedia contoh-contoh yang sangat beragam, dan hasil dari setiap kreasi ini dapat digunakan oleh pengguna wordwall yang baru memulai menggunakan. Hal ini menjadi sebuah kemudahan bagi pengguna baru wordwall dalam memanfaatkan media ini dengan kreatif dan inovatif untuk pembelajaran dikelas.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, maka fokus peneliti tertuju terhadap upaya yang ditempuh oleh guru PAI dan Budi Pekerti dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo. Dengan judul skripsi **“Pengaruh Penggunaan Media Word Wall terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media *word wall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo?
2. Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan media *word wall* di SMPN 3 Waru Sidoarjo?
3. Bagaimana pengaruh media *word wall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *word wall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan media *word wall* di SMPN 3 Waru Sidoarjo.
3. Untuk menganalisis adanya pengaruh media *word wall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap dari hasil ini bisa mewariskan manfaat dari segi teoritis serta dari segi praktis yaitu:

1. Secara Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi tenaga pendidik yang mengajar dengan menggunakan teknologi pembelajaran berupa aplikasi berbasis *game* seiring berkembangnya zaman.
- b. Dari penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai rujukan untuk semua orang yang ingin mendalami lebih lanjut terkait dengan penggunaan media *word wall* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti mengenai usaha meningkatkan pemahaman peserta didik dengan media yang inovatif, interaktif, menyenangkan, dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

b. Untuk Guru PAI

Sebagai penambah referensi dan pertimbangan dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Peserta didik

Agar peserta didik merasa lebih nyaman dan familiar dalam mempelajari ilmu dengan menggunakan media yang inovatif, interaktif,

dan menyenangkan serta peserta didik bisa lebih gampang untuk mendalami materi pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah khususnya di SMPN 3 Waru Sidoarjo, dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, semoga penelitian ini dapat memberikan masukan dan saran, sebab penggunaan media *word wall* sebagai media pembelajaran berguna untuk menentukan seberapa baik pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran PAI dan bagaimana media tersebut digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan teknologi berbasis pendidikan.

E. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah melakukan kajian Pustaka dan mendapatkan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Hanifah, Azizah. 2018. Jurnal Al Suniyat, dengan judul “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diskusi dan hasil belajar peserta didik kelas III A MI Al-Ba'ats yang menggunakan *word wall* untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab menunjukkan perkembangan hasil belajar peserta didik dari siklus sebelumnya ke siklus ke empat. Perolehan rata-rata hasil belajar peserta didik yang terus meningkat menunjukkan

media *word wall* berpengaruh dalam peningkatan kosakata Bahasa Arab. Sebelum penerapan media *word wall* untuk tujuan pembelajaran kosa kata Bahasa Arab, nilai rata-rata kelas adalah 62. Jika nilai ketuntasan individu mencapai 65 dan 75% peserta didik dalam satu kelas memiliki nilai ketuntasan klasik di bawah 65, pembelajaran tersebut hasil dianggap selesai. Tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 66,7 persen, dan nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 69. Pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal sebesar 85,7% dan nilai rata-rata kelas sebesar 73 poin. Nilai rata-rata penguasaan kajian klasik 80 pada siklus III sebesar 95,2%. Tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 95,2% dan rata-rata kelas sebesar 80,1 pada siklus IV. Peserta didik percaya bahwa penggunaan materi dinding kata untuk mempelajari kosakata Bahasa Arab efektif, terbukti dari hasil pengolahan data. Hal ini terlihat pada hasil belajar, dimana 75% perubahan positif pada semua atau sekurang-kurangnya sebagian peserta didik dianggap berhasil. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penguasaan kosa kata Bahasa Arab peserta didik kelas III A MI Al-Ba'ats dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *word wall*.⁵

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah subjek dalam penelitian ini kelas III sekolah dasar, sedangkan subjek penelitian saya adalah kelas VIII sekolah menengah. Sedangkan

⁵Azizah Hanifah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*, (Jurnal Al Suniyat, 2018).

persamaannya, penelitian ini sama-sama bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik.

2. Fitri, N. S. 2015. JOM FKIP UNR, *Penerapan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 9 Pekanbaru.*

Penelitian ini mengenai penerapan media pembelajaran *word wall* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang terhadap peserta didik kelas XI SMAN 9 Pekanbaru. Tujuan penelitian adalah untuk memaparkan bagaimana prosedur penggunaan penerapan media pembelajaran *word wall* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang terhadap peserta didik kelas XI SMAN 9 Pekanbaru dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *word wall*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Objek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 1 SMAN 9 Pekanbaru sebanyak 35 peserta didik. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Rancangan atau desain PTK yang digunakan adalah menggunakan model PTK Kemmis & Mc. Taggart yang dalam setiap siklus meliputi langkah-langkah seperti: 1) perencanaan, 2) melaksanakan tindakan, 3) melaksanakan pengamatan, 4) mengadakan refleksi/analisis. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan pengamatan, catatan lapangan, tes pada setiap siklus, dan dokumentasi. Hasil tes yang dilakukan pada setiap siklus menunjukkan peningkatan. Pada siklus I didapatkan hasil tes sebesar 66% dan pada siklus

II meningkat menjadi 77,14%. Disimpulkan bahwa penggunaan media *word wall* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik kelas XI IPA 1 SMAN 9 Pekanbaru.⁶

Perbedaan:

- Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Bahasa Jepang, sedangkan mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- Jenjang pendidikan dalam penelitian terdahulu adalah SMA, sedangkan jenjang pendidikan yang diteliti oleh peneliti berada di SMP.

Persamaan: sama-sama menggunakan media *word wall*.

3. Dwi Yulianti. 2021. AKSARA. *Pemanfaatan Media Word Wall dalam Peningkatan Perbendaharaan Kosakata (Vocabulary) pada Pembelajaran Bahasa Inggris*.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media *word wall* yang layak dalam peningkatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris (2) mengetahui keberhasilan penggunaan media belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam upaya guru meningkatkan perbendaharaan kosakata peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 34 Bandar Lampung. Peserta didik dapat dikatakan mampu dalam pembelajaran Bahasa Inggris apabila mempunyai kemampuan lebih yang dimiliki yakni kosakata. Menggunakan media yang

⁶Fitri, *Penerapan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 9 Pekanbaru*, (JOM FKIP UNR, 2018).

mendukung dalam pembelajaran kosakata membuat peserta didik lebih memahaminya dibandingkan menggunakan pembelajaran tanpa menggunakan media. Tidak hanya peserta didik membutuhkan pemahaman kosakata yang banyak, seorang pendidik juga harus mempunyai perbendaharaan kosakata yang lebih banyak. Disesuaikan dengan materi yang diajarkan apabila pendidik mengajar tentang menulis paragraf sederhana, pendidik mampu memberikan aspek-aspek penilaian dalam menulis. Selanjutnya pemberian pembelajaran kosakata, pendidik mampu menjelaskan makna kosakata yang ada sehingga sebuah makna kosakata yang mempunyai arti secara berhubungan dapat menjadi bahasa yang mempunyai makna. *Word wall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi khusus yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Selain itu juga gratis penggunaannya dapat di-*share* langsung melalui *facebook*, *goggle classroom*, *twitter*, atau melalui *link* ke grup WA. Media *word wall* diharapkan membantu peserta didik dalam pemahaman kosakata peserta didik tanpa harus selalu tergantung pada penggunaan kamus. Di dalam melakukan penelitian menggunakan R&D atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* yang mengutip versil Borg dan Gall. Kajian deskriptif analisis mengarah pada petunjuk pembelajaran *Dick and Carey*, yang tahapannya meliputi penyelidikan kebutuhan, desain pembelajaran, implementasi pengembangan produk, validasi, dan perbaikan produk. Observasi, penyebaran kuesioner dan evaluasi sebagai langkah-langkah dalam

memperoleh data. Statistik sebaran diperlukan sebagai penilaian deskriptif kuantitatif. Pemerolehan hasil belajar dengan menggunakan normalisasi atau lebih dikenal dengan N-gain memiliki kemampuan untuk melihat efisiensi penggunaan media *word wall*. Ahli materi menilai hasil 4,34 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media 3.70. dengan kategori baik. Penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan media dinding teks sebagai salah satu pembelajaran meliputi keterampilan, buku teks, daftar kosakata, asesmen, dan permainan segala jenis perlengkapan, (2) penggunaan media dinding teks memungkinkan sumber belajar, khususnya ini adalah pembelajaran kosakata.⁷

Perbedaan: penelitian yang dilakukan pada penelitian terdahulu menggunakan metode R&D, sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode kuantitatif.

Persamaan: penelitian yang dilakukan pada penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama pada jenjang sekolah menengah pertama.

4. Jurnal dengan judul “*Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas IV MI Roudhotul Huda*”, oleh Khusnul Maghfiroh guru MI Roudhotul Huda, tahun 2018.

Penelitian ini merupakan bagian dari inisiatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media dinding teks pada

⁷ Yulianti Dwi, *Pemanfaatan Media Word Wall dalam Peningkatan Perbendaharaan Kosakata (Vocabulary) pada Pembelajaran Bahasa Inggris*, (AKSARA, 2021).

materi geometri kelas IV MI Roudhotul Huda Semarang tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data diperoleh melalui metode tes, pedoman observasi, dan catatan lapangan.

Jika dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada awal pembelajaran, analisis hasil tes menunjukkan peningkatan yang konsisten pada kedua siklus. Tindakan yang dilakukan dalam dua siklus juga memenuhi kriteria keberhasilan. Perolehan skor motivasi yang tinggi dibuktikan dengan data pendukung dari observasi bahwa penggunaan media *text wall* meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Telah dibuktikan bahwa menggunakan media dinding teks untuk belajar matematika meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar.⁸

Perbedaan: Menggunakan jenis penilaian PTK

Persamaan: Perolehan data melalui observasi

F. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan atau tanggapan sementara terhadap pertanyaan penelitian yang dibuat untuk menjawab pertanyaan penelitian dan harus diuji dengan penelitian. Hipotesis adalah jawaban yang mungkin untuk pertanyaan yang tidak dikonfirmasi oleh data yang dikumpulkan.⁹ Selama ini, karena tanggapan hanya berdasarkan teori yang relevan dan bukan fakta empiris yang dikumpulkan dari data.

⁸Maghfiroh Khusnul, *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudhotul Huda*, (Jurnal MI Roudhotul Huda, 2018).

⁹ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: Renika Cipta, 2002), 67.

Hipotesis Alternatif (H_a) dan Hipotesis Nol (H_0) adalah dua jenis asumsi. Hipotesis nol (H_0) dinyatakan dalam negatif, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan dalam positif.

Berikut hipotesis penelitian yang didasarkan pada penjelasan sebelumnya:

H_a : Ada pengaruh Media Word Wall terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo

H_0 : Tidak ada pengaruh Media Word Wall terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo

G. Definisi Istilah

1. Wordwall merupakan media pembelajaran digital berbasis website yang berperan penting dalam membantu guru. Dengan kata lain Wordwall dapat menjadi wadah bagi guru untuk membuat pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan dengan materi yang disajikan karena wordwall menawarkan template yang beragam. Selain itu, wordwall juga cocok digunakan untuk merancang asesmen untuk menilai tingkat pemahaman siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara

yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.¹⁰

2. Istilah "pemahaman", yang mengacu pada daya tanggap, pemahaman yang benar, perspektif, dan pengajaran, adalah sumber dari pemahaman ini. Keterampilan menafsirkan, misalnya, merupakan contoh pemahaman dalam konteks ini. Kemampuan memahami atau memahami isi mata kuliah yang dipelajari tanpa mempertimbangkan atau mengasosiasikannya dengan konten mata kuliah lain merupakan tujuan level berikutnya dalam ranah kognitif. Kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah mengetahui atau mengingatnya disebut pemahaman. Dengan kata lain, pemahaman adalah mengetahui sesuatu dan mampu melihatnya dari sudut pandang yang berbeda. Jika seorang siswa dapat menjelaskan atau memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang sesuatu dengan kata-katanya sendiri, dia dikatakan mengerti.¹¹
3. PAI adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara berkelanjutan antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya.¹² Pendidikan Agama Islam dan Budi

¹⁰ Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017. 179

¹¹ Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 50

¹² Rahman, A. *Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi dan Isi Materi*. (Jurnal Eksis, 2012), 2053-2059.

Pekerti merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik yang beragama Islam di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

H. Sistematika Pembahasan

Temuan-temuan penelitian skripsi yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian secara sistematis disajikan dalam pembahasan sistematika ini. Kajian ini dibagi menjadi beberapa bab yang masing-masing dibagi lagi menjadi beberapa sub bab. Sub-bab ini dihubungkan bersama untuk membentuk unit kerangka kerja yang masuk akal dan sistematis. Sistem tersebut dibahas sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang penelitian, pertanyaan, tujuan, makna, penelitian terdahulu, hipotesis, ruang lingkup pembahasan, keterbatasan, definisi operasional, serta sistematika pembahasan

Bab kedua memaparkan tinjauan pustaka yang membahas teori-teori terkait variabel penelitian, yaitu Penggunaan Media Word Wall meliputi pembahasan tentang pengertian, karakteristik, langkah-langkah penggunaannya, kelebihan dan kekurangan media Word Wall. Selanjutnya akan di bahas tentang Pemahaman Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti, dalam hal ini peneliti meneliti tentang BAB Puasa, dan

teakhir akan dibahas tentang Pengaruh Media Word Wall terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

Bab ketiga dikhususkan untuk metode penelitian, dan membahas tentang jenis penelitian dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, objek penelitian, tahapan penelitian, sumber dan jenis data, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

Bab empat manjabarkan tentang deskripsi penelitian dan laporan hasil penelitian yang didalamnya membahas tentang data yang telah didapatkan

Bab lima berisikan tentang analisis temuan yang ditemukan pada bab sebelumnya

Bab enam penutup yang memaparkan kesimpulan dari seluruh pembahasan dan juga penelitian yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya, dengan saran dan masukan yang diperlukan untuk laporan penelitian ini.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Word wall*

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari Bahasa Latin, yakni *medium*. Secara harfiah, *medium* dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Dengan arti yang sama, dalam Bahasa Arab disebut sebagai *wasail*. *Wasail* merupakan jama' dari *wasilah* dan memiliki persamaan kata *al-wasth* yang berarti tengah. Tengah yang dimaksudkan adalah yang mengantarai dua sisi. Media dapat diartikan sebagai pengantar atau penghubung suatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya.¹³

Menurut Gerlach, secara umum, media mencakup orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹⁴ Oemar Hamalik mengartikan media sebagai teknik mengefektifkan komunikasi antara tenaga pendidik dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.¹⁵ Sedangkan, Mashuri

¹³ Muh. Arif and Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Solok: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020), 1.

¹⁴ Ibid., 3

¹⁵ Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 24.

mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, minat, dan perhatian peserta didik. Jadi, dapat dipahami bahwa media merupakan sesuatu yang dapat berupa orang, bahan, peralatan, kegiatan, atau selainnya yang dapat digunakan sebagai perantara saat pembelajaran, sehingga komunikasi guru dan peserta didik menjadi lebih efektif.

Pembelajaran sendiri menurut Lefrancois merupakan situasi belajar yang memudahkan pelajar menyimpan (mengingat) informasi, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut Miarso, pembelajaran adalah usaha disengaja yang memiliki tujuan dan terkendali agar orang lain belajar sehingga terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang tersebut. Syaifuddin memaknai pembelajaran sebagai usaha mengatur lingkungan belajar dengan menggunakan media dan sumber pendukung tertentu, sehingga memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶ Sehingga, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan usaha disengaja menciptakan situasi belajar yang memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media atau sumber pendukung tertentu.

¹⁶ Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Klaten: Lakeisha, 2019), 5.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai perantara peyampaian pesan (materi pembelajaran) dari guru kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi untuk memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentu didasarkan pada beberapa fungsi yang dimilikinya, diantara fungsi tersebut adalah sebagai berikut

1) Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan sesuatu yang dapat mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sesuatu yang dimaksudkan dapat berupa media pembelajaran, benda, fakta, ide, orang, maupun yang sejenisnya. Sumber belajar memegang peranan yang penting, sebab dengan pemilihan sumber belajar yang tepat akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁷ Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar yang

¹⁷ Samsinar S., "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,"

Didaktika: Jurnal Kependidikan 13, no. 2 (December 2019): 196.

kemudian akan berdampak pada pemahaman dan hasil belajar yang baik.¹⁸

2) Semantik

Fungsi semantik merupakan kemampuan media pembelajaran dalam mengkonkritkan ide dan memberikan penjelasan agar pengetahuan dapat lebih dapat dipahami. Hal ini dapat dicontohkan pada pelajaran yang memuat simbol- simbol verbal yang masih memerlukan penjelasan dan kemudian media pembelajaran hadir guna memperjelas dan meminimalisir kesalahan konsep simbol-simbol verbal tersebut.¹⁹

3) Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif yang berarti media dapat menampilkan atau menghadirkan benda atau peristiwa yang tidak dapat terjangkau pada saat pembelajaran. Media dapat memberikan fungsi tersebut karena media memiliki kemampuan untuk mengatasi batas ruang, waktu, dan keterbatasan indrawi. Sehingga, guru dapat menampilkan peristiwa-peristiwa peperangan, proses haji di baitullah, dan lain sebagainya melalui penggunaan media.²⁰

¹⁸ Ibid., 197.

¹⁹ Arif and Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 6

²⁰ Ibid., 8.

4) Psikologis

Ditinjau dari fungsi psikologisnya, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi lagi, yakni:²¹

- a) Fungsi atensi, maksudnya media pembelajaran berfungsi sebagai penarik perhatian peserta didik terhadap materi ajar.
- b) Fungsi afektif, maksudnya media pembelajaran berfungsi sebagai penggugah perasaan, emosi, mempengaruhi tingkat penerimaan dan penolakan peserta didik terhadap sesuatu.
- c) Fungsi kognitif, maksudnya melalui media pembelajaran peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar dan pengetahuan baru dalam bentuk representasi objek-objek.
- d) Fungsi psikomotorik, maksudnya media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik menguasai keterampilan motoric yang dimilikinya.
- e) Fungsi imajinatif, maksudnya media pembelajaran berfungsi mengaktifkan dan meningkatkan daya imajinasi peserta didik.
- f) Fungsi motivasi, maksudnya media pembelajaran berfungsi sebagai pembangkit ketertarikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik tidak mengalami rasa tertekan serta bosan pada proses pembelajaran.

²¹ Ibid., 9–11.

5) Sosio-Kultural

Fungsi ini hadir guna mengatasi hambatan antar peserta didik. Peserta didik yang heterogen kadangkala menjadi hambatan guru pada saat pembelajaran. Hambatan ini dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran, sebab media pembelajaran memiliki kemampuan memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menyamakan persepsi.²²

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, media pembelajaran terbagi atas tujuh bagian, yakni:²³

- 1) Media audio visual yang dapat bergerak, seperti film, video, televisi, dll.
- 2) Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti film rangkai suara, dll.
- 3) Audio yang semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual yang dapat bergerak, seperti film bisu.

²² Ibid., 11.

²³ Ramen A. Purba et al., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020),

- 5) Media visual yang tidak dapat bergerak, seperti koran, majalah, foto, dll.
- 6) Media audio, seperti radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar.

Menurut Sadiman, pengelompokan media pembelajaran ditinjau berdasarkan beberapa aspek, seperti:²⁴

1) Aspek Sifat

1) Media Audio

Media yang hanya bisa didengar, seperti radio dan rekaman suara.

2) Media Visual

Media yang hanya bisa dilihat, seperti kartu, foto, gambar, lukisan, dll.

3) Media Audio-visual

Media yang dapat dilihat sekaligus didengar, seperti video, film, dll.

2) Aspek Jangkauan

1) Media dengan jangkauan yang luas dan serentak

Media yang digunakan bersifat aktual dan tidak memerlukan ruangan yang khusus, seperti radio dan televisi

²⁴ Ibid., 9–10.

2) Media dengan jangkauan yang terbatas ruang dan waktu Contoh dari media ini adalah film, video, dan lain sebagainya.

3) Aspek trik dan penggunaannya

1) Media yang dapat diatur dan penggunaannya menggunakan alat proyeksi khusus, seperti film slide menggunakan film projector dan transparansi menggunakan *overhead projector* (OHP).

2) Media yang tidak dapat ditata dan diatur, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dll.

d. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, ada beberapa panduan yang dapat digunakan dalam memilih media pembelajaran. Salah satu model yang sering digunakan dalam memilih media pembelajaran adalah model SECTIONS yang ditemukan oleh Bates. Dalam buku *Teaching in Digital Age*, Bates mengungkapkan ada delapan faktor yang harus dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran. Inisial huruf depan faktor tersebut sudah terangkum dalam nama model pemilihan (SECTIONS), namun untuk penjelasan lengkapnya adalah di bawah ini:²⁵

²⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 16–26.

e. *Student* (Peserta Didik)

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan peserta didik dalam hal kemampuan awal, minat dan kebutuhan, daya akses, dan gaya belajar.

f. *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Kepraktisan penggunaan media pembelajaran perlu dipertimbangkan sebelum memilihnya. Semakin praktis dan efisien penggunaannya, maka akan semakin besar penerimaan peserta didik akan media tersebut. Kemudahan penggunaan dapat diukur dari bentuk fisiknya mudah untuk berpindah, tata letaknya ringkas, tampilan mudah dipahami, dan tutorial penggunaan.

g. *Cost* (Biaya)

Biaya yang perlu dipertimbangkan adalah biaya peralatan produksi media, biaya jasa pengajar dalam merancang materi pembelajaran, biaya pembelian atau pencarian bahan yang tidak melanggar hak cipta, biaya konsultasi pakar, dan biaya-biaya anggaran lainnya.

h. *Teaching and Media Selection* (Relevansi dengan Pembelajaran)

Materi pembelajaran juga merupakan salah satu yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut

ditujukan agar media pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan, metode, lingkungan, dan penerapan prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Menurut Bates, ada empat prinsip yang harus diperhatikan.

- 1) Penyajian materi harus fokus pada satu ide pokok dan memiliki tampilan yang menarik.
- 2) Durasi waktu tidak terlalu lama agar peserta didik dapat istirahat. Video pembelajaran idealnya adalah 5-6 menit atau maksimal 20 menit. Jika lebih dari itu, lebih baik dibagi menjadi beberapa bagian agar lebih efektif.
- 3) Materi pembelajaran harus valid dan tampilannya dapat mendeskripsikan materi dengan pendekatan yang konkret dan kontekstual.
- 4) Kualitas gambar video dan audio pada media pembelajaran harus dapat terbaca dan terdengar dengan baik (kualitas dan resolusinya baik).

i. *Interaction* (Interaksi)

Interaksi yang baik adalah interaksi antar persona, maksudnya peserta didik dan guru sama-sama aktif. Media pembelajaran sebaiknya dipilih yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dengan sumber belajar.²⁶

²⁶ Ibid., 23.

j. *Organizational Issue* (Pengelolaan Masalah)

Masalah yang mungkin terjadi akibat penggunaan media perlu dipertimbangkan. Isu masalah yang dipertimbangkan dapat seperti kompetensi warga sekolah, fasilitas pendukung, dana pengembangan media, dan kreatifitas pengajar.

k. *Networking* (Media)

Jaringan merupakan fitur media digital yang berfungsi menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar. Ada beberapa *platform* yang sasaran penggunaannya adalah masyarakat umum, namun ada juga yang sasaran penggunaannya adalah komunitas pelajar. Guru harus memperhatikan sasaran *platform* yang digunakan. Peserta didik dapat memanfaatkannya guna mendapatkan pengalaman belajar yang baru, memperdalam pemahaman, meningkatkan hasil belajar maupun tujuan-tujuan lainnya.

l. *Security and Privacy* (Keamanan dan Privasi)

Guru harus memastikan media yang digunakannya aman dari pengaruh buruk, seperti penipuan, perundungan, pornografi, dan lain sebagainya. Guru juga harus memberikan edukasi kepada peserta didik untuk melindungi data privasi dan berhati-hati dalam menggunakan nomor HP, alamat rumah, nama orang tua, dan lain-lain.

2. Word Wall

a. Pengertian Wordwall

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman wordwall juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.²⁷ Wordwall dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.²⁸

b. Langkah-langkah Mengakses Penggunaan Aplikasi Wordwall

- 1) Untuk uji coba, kita bisa membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian *start*.
- 2) Isi sesuai perintah pengerjaannya dengan timer yang terus berjalan
- 3) Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik *start again*
- 4) Kita bisa melihat *score* yang dimaksud dengan *timernya*
- 5) Sebagai guru, untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut *score* dan *timernya* kita bisa buka

²⁷ Sherianto, Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>, diakses pada 28 September 2020 pukul 21.39)

²⁸ Irham Halik, Membuat Games Edukasi dengan Wordwall (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>, diakses pada 28 September 2020 pukul 21.34)

wordwallnya, klik di *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/*score* serta waktu dalam mengerjakannya²⁹

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Wordwall

Kelebihan media wordwall adalah dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar, terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Mode penugasannya dapat diterapkan di software wordwall, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah.

Kekurangan media wordwall terletak pada penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, font sizenya tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan.³⁰

3. Web Application

a. Pengertian Web Application

Web application merupakan sebuah program yang memanfaatkan web browser dan teknologi web. Aplikasi berbasis web memungkinkan pengguna dan pemilik website berinteraksi menggunakan form online, kolom komentar, konten sistem manajemen, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan informasi, aplikasi web menggunakan kombinasi *server-*

²⁹ Yayah Rokayah, Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi-> , diakses pada 28 September 2020, pukul 21.26)

³⁰ Pepen Supendi dan Nurhidayat, *Fun Game* (Jakarta: Penebar Plus, 2007), 8.

side script seperti PHP, sedangkan untuk menyampaikan informasi kepada pengguna dapat menggunakan *client-side script* seperti JavaScript dan HTML. Aplikasi web memungkinkan pengguna untuk menggunakan pada perangkat yang berbeda dan lokasi yang berbeda.³¹

Web atau *website* merupakan kumpulan beberapa halaman situs yang terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain* yang berada dalam *world wide web (WWW)* pada internet. Menurut Yuhefizar, *web* atau *website* merupakan keseluruhan halaman web yang mengandung informasi. Dijelaskan lebih lanjut oleh Roni Abdulloh bahwasannya informasi tersebut tersedia dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi yang disediakan melalui koneksi internet.³²

Web atau *website* dapat diakses melalui *browser*. Menurut Abdulloh, *web browser* merupakan program yang digunakan untuk menampilkan hasil *website* yang telah dibuat. Beberapa contoh *web browser* adalah Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Opera, Microsoft Edge, dan lain sebagainya. *Web browser* dapat diakses melalui berbagai jenis gawai, seperti laptop maupun *handphone* dengan syarat terhubung dengan koneksi internet.

³¹ Mohammad Suryawinata, *Buku Ajar Pengembangan Aplikasi Berbasis Web* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 10.

³² Muhammad Ibnu Sa'ad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment* (Jakarta: PT. ElexMedia Komputindo, 2020), 3–4.

4. Kelebihan dan kekurangan *Web Application*

a. Kelebihan

- 1) Dapat dijalankan pada berbagai *platform* dan sistem operasi
- 2) Semua pengguna akan menggunakan versi yang sama
- 3) Tidak memerlukan ruang memori lebih untuk melakukan pengunduhan
- 4) Mengurangi tingkat pembajakan perangkat lunak yang menyediakan versi berbayar
- 5) Mengurangi biaya perawatan

b. Kekurangan

- 1) Tidak dapat digunakan secara *offline* atau luar jejaring
 - 2) Kecepatan akses antar pengguna berbeda-beda tergantung dari akses internet masing-masing
- Terkadang ada aplikasi yang khusus dirancang untuk dapat digunakan secara optimal pada *browser* tertentu.³³

B. Pemahaman Peserta Didik

1. Pengertian Pemahaman

Benjamin S. Bloom mengatakan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami

³³ Suryawinata, *Buku Ajar Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*, 20–21.

adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman menurut Benjamin S. Bloom dalam Susanto, diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dan materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang di baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian dan observasi langsung yang ia lakukan.³⁴

2. Aspek Pemahaman

Menurut Bloom membagi pemahaman menjadi tiga aspek yaitu:

- a. Translasi (Translation), yaitu kemampuan dalam memahami suatu gagasan yang dinyatakan dengan cara lain dari kemampuan asalyang dikenal sebelumnya.
- b. Interpretasi (interpretation), yaitu kemampuan untuk memahami bahan atau ide yang direkam, diubah atau disusun dalam bentuk lain.
- c. Ekstrapolasi (Extrapolation), yaitu kemampuan untuk meramal kecendrungan yang ada menurut data tertentu dengan mengutarkan kosekuensi dan inplikasi yang sejalan dengan
- d. Kondisi yang digambarkan.³⁵

³⁴ Ahmad, Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013) 44.

Sesuai dengan firman Allah SWT, :

فِي لِيَتَفَقَّهُوا طَائِفَةٌ مِنْهُمْ فِرْقَةٌ كَلِّ مِنْ نَفَرٍ فَلَوْلَا َ كَافَّةً لِيُنْفِرُوا الْمُؤْمِنُونَ كَانَ وَمَا
يَحْذَرُونَ لَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ رَجَعُوا إِذَا قَوْمُهُمْ وَلِيُنذِرُوا الدِّينِ

“Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mukmin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.” (QS. At-Taubah :122)³⁵

Dapat pula diartikan bahwa ayat ini merupakan penjelasan dari apa yang dimaksud oleh Allah Swt. sehubungan dengan keberangkatan semua kabilah, dan sejumlah kecil dari tiap- tiap kabilah apabila mereka tidak keluar semuanya (boleh tidak berangkat). Dimaksudkan agar mereka yang berangkat bersama Rasul Saw. memperdalam agamanya melalui wahyu-wahyu yang diturunkan kepada Rasul. Selanjutnya apabila mereka kembali kepada kaumnya memberikan peringatan kepada kaumnya tentang segala sesuatu yang menyangkut musuh mereka (agar mereka waspada). Dengan demikian, maka golongan yang tertentu ini memikul dua tugas sekaligus. Tetapi sesudah masa Nabi Saw., maka tugas mereka yang berangkat dari kabilah-kabilah itu tiada lain adakalanya untuk belajar agama atau untuk berjihad, karena sesungguhnya hal tersebut fardu kifayah bagi mereka.³⁶

³⁵ Departemen RI, (2003), Al-Qur’an dan Terjemahannya, Bandung : Diponegoro, 165.

³⁶ Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq al- Syeikh, (2005), Cet.4, *Tafsir Ibnu Katsir*(Jilid 8), Jakarta : Pustaka Imam Syafii,.229.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang dia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Lebih baik lagi apabila siswa dapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang dia pelajari dengan permasalahan- permasalahan yang ada di sekitarnya.

Sementara Mulyasa di kutip dalam buku Hartono menyimpulkan bahwa pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas dan pengarahan diri. Dalam hal ini, siswa akan lebih mudah untuk memahami pelajaran jika:

- a. Dikembangkannya rasa percaya diri dalam diri siswa, sehingga siswa akan lebih mudanmemahami pelajaran yang diberikan.
- b. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkomunikasi secara bebas danterarah.
- c. Melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran dapat tercapai.³⁷

Sedangkan memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.³⁸

³⁷ Hartono, dkk. (2008), *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Publishing, , 13.

³⁸ Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta,2005) 51.

3. Tingkat Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap individu siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dia pelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dia pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan-tingkatan dalam memahami .

Menurut Daryanto kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

a. Menerjemahkan (*translation*) menerjemahkan bisa diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Contohnya dalam menerjemahkan Bhineka Tunggal Ika menjadi berbeda-beda tapi tetap satu.

b. Menafsirkan (*interpretation*) Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan

sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

c. Mengekstrapolasi (*extrapolation*) Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis. Membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.³⁹

4. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar banyak jenisnya, akan tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

a. Faktor-faktor intern

Faktor-faktor yang dibahas dalam faktor intern ini ada tiga faktor, yaitu:

1) Faktor Jasmaniah

Sehat berarti keadaan baik dan bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu menjadi kurang bersemangat dan adanya gangguan-gangguan lainnya.

³⁹ Zuchdi Darmiyati, *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*, (Jakarta: Rineka Cipta,2008) 24.

2) Faktor Psikologis

a) Inteligensi

Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar seseorang. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat inteligensi tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah. Namun demikian, walaupun siswa mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi belum tentu berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan inteligensi ini merupakan salah satu faktor diantara faktor yang lainnya.

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Dan agar siswa dapat belajar dengan baik, maka usahakanlah bahan pelajaran tersebut selalu menarik perhatian.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan yang pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka proses belajar mengajar tersebut tidak akan dapat berjalan dengan baik dan pemahaman siswa terhadap pelajaran tersebut tidak akan dapat tercapai. Karena bahan pelajaran yang

menarik minat siswa akan lebih mudah untuk di pelajari dan siswa pun akan menjadi paham.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar. Dan jelaslah bahwa bakat tersebut mempengaruhi belajar seseorang.

e) Motif

Dalam proses belajar mengajar, haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang menunjang belajar.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Dengan kata lain, anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar dan belajarnya akan lebih berhasil jika anak telah siap (matang).

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesiapan ini juga perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada diri seseorang itu dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membandingkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu itu akan menjadi hilang.

b. Faktor – faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu :

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa:

- a) Cara orang tua mendidik
- b) Relasi antara anggota keluarga
- c) Suasana rumah tangga
- d) Keadaan ekonomi keluarga
- e) Pengertian orang tua
- f) Latar belakang kebudayaan

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar diantaranya mencakup:

- a) Metode mengajar
- b) Kurikulum
- c) Relasi antara guru dengan siswa
- d) Relasi siswa dengan siswa
- e) Disiplin sekolah
- f) Waktu sekolah
- g) Standar pelajaran
- h) Keadaan gedung
- i) Metode belajar
- j) Perkerjaan rumah (PR)

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat juga merupakan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Adapun pengaruh lingkungan masyarakat tersebut adalah :

- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat
- b) Media massa
- c) Teman bergaul
- d) Bentuk kehidupan masyarakat⁴⁰

⁴⁰ Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 54-71

C. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. 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.⁴¹ Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁴²

Zuhairimi mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai asuhan-asuhan secara sistematis dalam membentuk anak didik supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam. Menurut Zakiah Daradjat pendidikan agama Islam adalah suatu usaha dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung didalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai

⁴¹ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 130

⁴² Muhaimin, *Peradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 183

pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.⁴³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah merupakan usaha sadar dan terencana dalam rangka untuk mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan serta menjadikan ajaran- ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara. Tujuan Pendidikan Agama Islam menurut Ramayulis secara umum adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.⁴⁴

⁴³ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 38

⁴⁴ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), 22

3. Ruang Lingkup Pembahasan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan materi Puasa yang merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

4. Materi Pembahasan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP

1. Pengertian Puasa

Puasa “*saumu*” menurut bahasa arab adalah “menahan dari segala sesuatu”, seperti makan, minum, nafsu, menahan bicara yang tidak bermanfaat dan sebagainya. Menurut istilah yaitu “menahan diri dari segala sesuatu yang membatalkannya, satu hari lamanya, mulai dari terbit fajar sampai terbenam matahari dengan niat dan beberapa syarat”.⁴⁵ Shiyaam berasal dari kata ‘shaama’ yang artinya ‘amsaka’ (menahan). Puasa (shiyaam) secara istilah adalah menahan diri dari sesuatu yang khusus (misalnya, menahan diri dari makanan, minuman, dan berhubungan badan) dan dilakukan dengan niat puasa. Jika seorang menahan diri dari berbicara, maka dia dikatakan ‘orang yang berpuasa’ (shaim). Karena, puasa secara bahasa adalah menahan diri. Allah berfirman dalam Surat Maryam:26

لِّلرَّحْمٰنِ نَذْرٌ اِنِّيْ فُقُوْلِيْ اَحَدًاۙ الْبَشَرِ مِنْ تَرِيْنٍ ۗ فَاِمَّا عَيْنًا وَقَرِّيْ وَاَشْرَبِيْ فَكُلِّيْ

اِنْسِيًّا الْيَوْمِ اُكَلِّمُ فَلَنْ صَوْمًا

⁴⁵ Sulaiman Rasid, *Fiqh Islam*, (Bandung:Sinar Baru Algesindo,2012) 220

“Jika kamu melihat seorang manusia , maka katakanlah, 'sesungguhnya aku telah bernadzar berpuasa untuk tuhan yang maha pemurah, maka aku tidak akan berbicara dengan seorang manusia punpada hari ini.”
(QS. Maryam:26).⁴⁶

Orang yang di sebut shaaim, artinya ia sedang menahan diri dari perkataan. Dalam istilah syariat islam, puasa atau shaum berarti suatu bentuk ibadah berupa menahan diri dari makan, minum, hubungan seks, dan hal-hal yang membatalkan puasa sejak terbit fajar sampai waktu maghrib dengan iat mencari Ridha Allah.

Puasa yang diperintahkan dan dianjurkan dan diperintahkan dalam Al- Qur'an dan sunnah adalah aktivitas meninggalkan, membatasi, menjauhi. Dalam pengertian lain,puasa ialah aktivitas menahan dan menjauhi dari dorongan perut dan kemaluan dengan niat mendekatkan diri kepada alloh SWT.⁴⁷

⁴⁶ Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Pustaka Al-Hanan, 2007) 307.

⁴⁷ Yusuf Qardhawi, *Mukjizat Puasa Resep Ilahi Agar Sehat Ruhani-Jasmani* (Bandung:Mizania, 2007) 18.

Puasa merupakan pendidikan dan pelurusan jiwa dan penyembuh bagi berbagai penyakit jiwa dalam tubuh. Hal ini dikarenakan pencegahan dari makan dan minum, sejak sebelum fajar hingga terbenamnya matahari pada semua hari bulan ramadhan, merupakan latihan bagi manusia dalam melawan dan menundukkan hawa nafsunya. Dengan ini, dapat tertanam semangat ketakwaan pada dirinya.⁴⁸

Allah berfirman dalam surat Al Baqarah ayat 183

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ
مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya:

"Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertaqwa" (Al-baqarah: 183).⁴⁹

Dengan kata lain, puasa dapat menghindarkan diri dari berbagai maksiat. Sebab puasa bisa menundukkan hawa nafsu yang mendorong tindakan maksiat. puasa juga merupakan latihan bagi manusia untuk bersabar dalam menahan lapar, haus, dan mencegah hawa nafsu. Selanjutnya, kesabaran yang dipelajari dari puasa akan

⁴⁸ Mohammad Usman Najati, *Al-qur'an dan Ilmu Jiwa*, (Bandung: Pustaka, 2004), 316.

⁴⁹ Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Pustaka Al-Hanan, 2007) 28.

diterapkan diseluruh aspek kehidupannya. Kesabaran merupakan tindakan terpuji yang diperintahkan Alloh kepada manusia untuk menjadikannya sebagai perhiasan.

2. Syarat Wajib dan Syarat Sah Puasa

Adapun syarat wajib dan sahnya puasa adalah sebagai berikut:

a. Syarat-syarat wajib berpuasa itu ada 3 perkara, menurut sebagian keterangan 4 perkara, yaitu :

1. Islam
2. Sudah dewasa (Baligh)
3. Berakal sehat
4. Kuasa (mampu) mengerjakan puasa.

b. Syarat Syahnya Puasa adalah :

1. Islam
2. Tamyiz, artinya orang-orang/ anak-anak yang dapat membedakan antara baik buruk, tegasnya bukan anak yang terlalu kecil dan bukan orang gila
3. Suci dari haid dan nifas, wanita yang sedang haid dan nifas tidak sah jika mereka berpuasa, tapi wajib qada' pada waktu lain, sebanyak bilangan hari yang ia tinggalkan
4. Tidak di dalam hari-hari yang di haramkan berpuasa.

3. Rukun Puasa

Rukun puasa adalah ketentuan-ketentuan yang harus dipenuhi oleh orang-orang yang sedang melakukan puasa, apabila rukun tersebut tidak di tunaikan maka puasanya tidak sah.⁵⁰ Diantara rukun-rukun puasa adalah sebagai berikut:

- a. Niat
- b. Menahan diri dari hal-hal yang membatalkan puasa sejak terbit fajar hingga terbenamnya matahari.⁵¹

2. Hukum Puasa

Puasa di tinjau dari hukumnya dibedakan menjadi empat macam yaitu puasa fardhu/wajib, puasa sunnah, puasa haram, dan puasa makruh.

- a. Puasa fardhu/wajib
 1. Puasa Ramadhan
 2. Puasa Qadha'
 3. Puasa Nadzar
 4. Puasa Kifarat (Denda karena suatu pelanggaran)
- b. Puasa yang disunnahkan
 1. Puasa pada bulan syawal
 2. Puasa senin kamis
 3. Puasa arafah (9 dzulhijjah)

⁵⁰ Faiq Muhammad, *Keajaiban Puasa*, (Semarang: Plasma Publishing, 2010) 5.

⁵¹ Ubaidurrahim El-hamdy, *Rahasia Kedahsyatan Puasa Senin Kamis*, (Jakarta: WahyuMedia, 2010) 8-10.

4. Puasa 'asyura (tanggal 10 mharram)
 5. Puasa tiga hari setiap bulan qamariyyah (tanggal 13,14,15)
 6. Puasa Nabi Daud a.s.
 7. Puasa pada bulan Sya'ban
- c. Puasa yang di haramkan
1. Puasa pada dua hari raya
 2. Pusa pada hari tasyrik
 3. Puasa khusus pada hari jum'at
 4. Puasa sepanjang masa
 5. Puasa pada hari yang diragukan
 6. Puasa seorang istri tanpa izin suami (selain puasa wajib)
- d. Puasa yang di makruhkan
1. Puasa pada hari jum'at saja atau hari sabtu saja
 2. Puasa yang dapat membuat diri menderita⁵²

5. Tujuan Puasa

Puasa merupakan pendidikan dan pelurusan jiwa dan penyembuhan bagi berbagai penyakit jiwa dalam tubuh. Hal ini dikarenakan pencegahan dari makan dan minum sejak sebelum fajar hingga terbenamnya matahari.⁵³

Ditinjau dari segi ilmiah puasa dapat memberikan kesehatan jasmani maupun rohani. Dua buah buku yang ditulis

⁵²Mifta Faridl, *Puasa Ibadah Kaya Makna*, (Jakarta: Gema Insani, 2007), 74-93.

⁵³ Mohammad Usman Najati, *Al-qur'an dan Ilmu Jiwa*, (Bandung: Pustaka, 2004), 316.

oleh Dr. Alan Cott, doktor ahli dari Amerika tentang manfaat puasa berjudul "*Fasting as aWay of Life*" dan "*Fasting the Unlimate Diet*". Kalau pengertian puasa dalam islam adalah menahan diri (dari nafsu makan, minum, seks) sejak matahari terbit hingga matahari terbenam, maka pengertian puasa neburut Cott agak beda. Dalam pengertian Cott, puasa masih boleh minum air. Dengan demikian, kita tentunya harus berhati-hati atas kesimpulan Cott. Dari kedua buku yang telah disebut diatas diceritakan antara lain bagaimana keterkaitan antara puasa dengan gangguan kejiwaan.⁵⁴

Puasa yang merupakan rukun islam yang ketiga sangat syarat dengan hikmah dan manfaat bagi kehidupan umat manusia. Diantara hikmah puasa itu adalah mampu mengendalikan diri dari perbuatan yang dilarang agama. Ibadah puasa mendidik orang-orang yang beriman untuk menahan diri dari lapar dan haus dan dari perbuatan-perbuatan godaan-godaan syaitan. Bayangkan saja dalam keadaan pengawasan tanpa siapapun dari manusia namun tetap orang-orang yang beriman itu tidak mau membatalkan puasanya (tidak makan tidak minum dan tidak mau melakukan sesuatu yang membatalkan ibadah puasa). Ibadah puasa juga bisa

⁵⁴ Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, "*Psikologi Islam*" (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005) 57.

dijadikan sebagai benteng diri dari berbagai godaan dan kenikmatan dunia.

Segala sesuatu yang diperintahkan oleh Allah SWT pasti mengandung manfaat dan tujuan. Dimana tujuan tersebut pada hakikatnya adalah untuk menyembah Allah SWT. Adapun tujuan menurut beberapa ahli diantaranya adalah Kaysan menjelaskan tujuan ibadah puasa adalah untuk menahahn nafsu dari berbagai syahwat, sehingga ia mampu menghadapi sesuatu yang menjadi puncak kebahagiaannya, menerima sesuatu yang menyucikannya, yang didalamnya terdapat kehidupannya yang abadi, mematahkan permusuhan nafsu terhadap lapar dan dahaga serta mengingatkannya dengan keadaan orang-orang yang menderita kelaparan diantara orang-orang miskin, menyempitkan jalan setan pada diri hamba dengan menyempitkan jalan aliran makan dan minum.⁵⁵

Selain itu Ahmad Azhar Basyir mengungkapkan tujuan puasa lebih kompleks yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu:

⁵⁵ Ahmad Tubagus Kaysan, *Dahsyatnya dibalik puasa Senin Kamis*, (ogyakarta: MultiPress2010), 7.

1. Aspek Kejiwaan

Al-Qur'an menjelaskan bahwa tujuan puasa adalah untuk menjadikan seseorang berjiwa takwa. Takwa berarti menjaga diri jangan sampai sengsara. Menjaga diri dilakukan dengan taat menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangannya. Orang akan dapat taat apabila jiwanya kuat sebab perintah Allah tidak dimaui hawa nafsu dan larangan Allah amat disenangi hawa nafsu.⁵⁶

2. Aspek Kemasyarakatan

Orang yang merasa lapar pada waktu puasa akan terketuk hati dan ingatannya kepada orang fakir miskin. Dalam suatu riwayat, ketika Nabi Yusuf diberi kekuasaan atas gudang makanan di Mesir, ia banyak berpuasa. Pada waktu ditanya mengapa ia berpuasa padahal kekuasaan, perbendaharaan, dan gudang bahan makanan di tangannya, ia menjawab, "apabila saya selalu kenyang, takut lupa kepada perasaan lapar yang diderita si fakir".⁵⁷

⁵⁶ Ahmad Azhar Basyir, *Falsafah Ibadah Dalam Islam*, (Yogyakarta: UII Press, 2003) , 16.

⁵⁷ Ibid... 106

3. Aspek Jasmani

Hadist riwayat Ibnu Majjah dan Ibnu Hibbah mengajarkan bahwa tempat pada manusia tidak ada yang lebih buruk dipenuhi daripada perutnya, cukuplah orang makan sekedar dapat untuk menegakkan tulang punggungnya, apabila harus diadakan pembagian, hendaknya sepertiga dari untuk minuman, dan sepertiga perut untuk makanan, sepertiga untuk minuman, dan sepertiga lagi untuk nafasnya. Apabila perut itu adalah sarang penyakit, mencegah makanan adalah obat yang paling utama. Dengan demikian, puasa adalah salah satu cara yang amat besar artinya bagi kesehatan jasmani. Oleh karena itu, puasa pada siang hari yang diikuti makan sepuas-puasnya pada malam harinya, beraneka macam makanan di beli, ibarat pesta malam selama bulan Ramadhan, tidak sesuai dengan tujuan puasa dari segi jasmani tersebut. Berpuasa harus kita lakukan dengan cara yang benar sehingga akan mendatangkan kesehatan rohaniah maupun jasmaniah, bukan puasa yang formalitas, maupun puasa yang berjiwa, puasa yang dilaksanakan dengan tulus ikhlas kepada Allah SWT dan sesuai tuntunan Nabi SAW.⁵⁸

⁵⁸ *Ibid.*, 107

Puasa pada dasarnya adalah sebuah ibadah yang mengajak orang yang menunaikan untuk memiliki sifat moderat (*al-wasthiyah*) dan seimbang (*at-tawazun*). Dalam pergaulan hidup sehari-hari sering di jumpai dua posisi berlawanan seperti rohani versus jasmani, individu versus sosial, pragmatis versus idealis, statis versus dinamis, tetap versus berubah-ubah, dan sebagainya.⁵⁹

Tujuan diatas mengindikasikan bahwa puasa bertujuan untuk berbakti kepada Allah, agar menjadi orang yang bertakwa karena itu merupakan tugas utama manusia dan mendidik manusia untuk menyeimbangkan kebutuhan jasmani dan rohani dalam kehidupannya, selain itu agar manusia sadar bahwa manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain dalam arti manusia harus sadar lingkungan yang ada disekitarnya.

6. Hikmah Puasa

Setiap ibadah yang di perintahkan Allah SWT pasti mempunyai hikmah di dalam pelaksanaanya puasa memiliki hikmah dan keutamaan yang banyak. Hal ini diisyaratkan dalam nash-nash syara' itu sendiri, antara lain:

⁵⁹ Chairil Anwar, *Islam dan Tantangan Kemanusiaan XXI*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), 123.

1. Pembersih jiwa (tazkiyat al-nafs).

Hal ini tercipta dengan menaati apa yang di perintahkan Alloh SWT dan menjauhi laranganNya serta berupaya menyempurnakan penghambaan kepada Alloh SWT sekalipun harus menahan diri dari dorongan hawa nafsu dan dari hal-halyang menyenangkan. Sesungguhnya puasa selain untuk menjaga kesehatan badan sebagaimana dijelaskan para dokter spesialis, para ahli fiqih juga menegaskan bahwa puasa mampu mengangkat dimensi kejiwaan mengungguli dimensi materi dalam diri manusia. manusia sebagaimana digambarkan dengan penciptaan adam a.s. memiliki potensi diri yang ganda. dalam diri manusia, ada unsure tanah dan unsure ruh ilahi yang Alloh SWT tiupkan kepadanya. Satu unsure akan menjatuhkannya kedalam kehinaan, dan unsure lainnya akan mengangkatnya kepada kemuliaan.

2. Puasa adalah proses mendidik kehendak diri dan jihad

jiwa, membiasakan sabar, dan revolusi atas kebiasaan diri.

Dorongan seksual merupakan senjata setan yang paling berbahaya dalam menjerumuskan manusia. sebagian psikolog mengungkapkan bahwa dorongan seksual merupakan cirri umum bagi setiap perilaku manusia terutama bila berkaca pada peradaban masyarakat barat

sekarang. Pengaruh puasa sangat besar dalam menenangkan hawa nafsu dan meninggikan naluri manusia, khususnya jika melaksanakan puasa semata mengharap ridha Allah SWT.

3. Hikmah puasa juga adalah mengajarkan orang yang berpuasa untuk mensyukuri nikmat Allah SWT.

nikmat yang melimpah biasanya menghilangkan kepekaan manusia akan arti nikmat tersebut dan tidak menyadari besarnya nikmat itu, kecuali ketika nikmat itu hilang.

Selain itu, puasa juga memiliki hikmah social (hikmah ijtima'iyah), khususnya puasa ramadhan. Puasa dengan memaksamenahan lapar kepada seluruh manusia, termasuk orang yang kaya sekalipun sebagai bagian nilai kesetaraan dalam penderitaan, dan menumbuhkan dalam jiwa-jiwa orang kaya rasa prihatin akan nasib kaum fakir dan miskin.

Hikmah keseluruhan dari berpuasa adalah agar manusia mencapai derajat taqwa dan naik peringkat menjadi muttaqin (orang yang bertakwa).

D. Pengaruh Media Word Wall Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Media word wall merupakan salah satu media pilihan yang bisa digunakan oleh guru untuk menjadi salah satu opsi dalam melaksanakan pembelajaran. Media ini berisikan tentang permainan permainan yang bisa memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa menggunakan pemahaman yang berada dalam jiwanya untuk berusaha memahami isi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya media pembelajaran word wall yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini akan memungkinkan untuk menjadi salah satu inovasi guru dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Word Wall* Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo” ini menggunakan pendekatan kuantitatif *ex-post facto* .

Sejak awal penelitian hingga pembuatan dan penyusunan desain penelitian, pendekatan kuantitatif disusun secara sistematis, terencana, dan terstruktur, dengan menganalisis data kuantitatif atau statistik yang dirancang untuk menguji hipotesis yang teridentifikasi, pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk menguji populasi atau sampel tertentu.

Metode asosiatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian asosiatif jenis ini adalah untuk menyelidiki hubungan atau pengaruh yang ada antara dua variabel atau lebih. Ada tiga macam hubungan yang digunakan dalam penelitian ini: kausal, simetris, dan interaktif atau timbal balik. Salah satu dari ketiga hubungan tersebut yaitu hubungan timbal balik. Hubungan timbal balik ini menjadi fokus penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Variabel yang terpengaruh adalah variabel independen dalam hal ini hubungan sebab akibat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Waru Sidoarjo tahun pelajaran 2022/2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek dan subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas 8, dengan jumlah keseluruhan peserta didik 289 peserta didik. Data populasi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	8A	31
2	8B	34
3	8C	35
4	8D	30
5	8E	32
6	8F	30
7	8G	33
8	8H	31
9	8I	33
Jumlah		289

Sumber data: Dokumentasi SMPN 3 Waru Sidoarjo

4. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi. Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili populasi untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian.⁶⁰ Sampel merupakan jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel-sampel yang diambil dari populasi-populasi itu. Apa yang dipelajari oleh sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif. Teknik pengambilan sampel ini adalah *Judgment sampling*, yaitu sampel dipilih berdasarkan penilaian peneliti bahwa dia adalah pihak yang paling baik untuk dijadikan sampel penelitiannya. Maka sampel yang peneliti ambil yaitu peserta didik-siswi kelas 8A dan 8H.

Menurut Arikunto apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuanya, dan apabila subjeknya lebih besar dari 100, maka dapat diambil sampel sekitar 10-15% atau 20-25% bisa juga lebih. Karena jumlah populasi penelitian ini lebih dari 100, sehingga penelitian ini tidak mengambil subjek dari seluruh populasi, maka penelitian ini mengambil sampel 11% dari jumlah populasi yaitu 31 peserta didik. Untuk lebih jelas lihat tabel di bawah ini:

⁶⁰Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 118.

Tabel 3. 2 Jumlah Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	8A	31
Jumlah		31

Sumber data: Dokumentasi SMPN 3 Waru Sidoarjo

D. Teknik pengumpulan Data

Adapun Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada proses penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode dimana peneliti dan informan berusaha untuk bertukar informasi guna mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung penelitian. Sedangkan menurut Arikunto, wawancara adalah suatu dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewee*) untuk mendapatkan informasi dari pihak yang diwawancarai (*interviewer*).⁶¹ Selama penelitian berlangsung di SMPN 3 Waru Sidoarjo, pendapat dan motivasi belajar peserta didik dikumpulkan melalui wawancara.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Menurut Nana Sudjana observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang

⁶¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, . 198.

diteliti. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung.⁶²

3. *Test Design*

Arikunto mengatakan, bahwa *one group test design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir.⁶³ Teknik ini dilakukan untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya penerapan suatu media pembelajaran dengan memberikan *test design*.

4. Dokumentasi

Dokumen, baik sumber tertulis, gambar, atau karya monumental yang berpotensi untuk memandu proses penelitian, merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian.⁶⁴ Teknik dokumentasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data pendukung selama penelitian seperti RPP guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta profil sekolah SMPN 3 Waru Sidoarjo.

⁶²Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011). 104.

⁶³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 124.

⁶⁴Natalina Nilamasari, *Memahami Studi Dokumentasi dalam Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Wacana, 2014), Volume XIII, No. 2. 178.

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen

Variabel independen (bebas) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁶⁵ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah media *word wall*.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah peningkatan pemahaman peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Untuk mendapatkan persamaan pengertian yang akan diteliti dan memperjelas dalam penyusunan instrumen, maka setiap variabel perlu didefinisikan secara operasional. Adapun definisi dari masing-masing variabel tersebut adalah:

F. Uji Validitas

Uji validitas data berfungsi untuk menguji kevalidan data. Instrumen untuk melakukan uji validitas data pada penelitian ini adalah menggunakan

⁶⁵Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, . 61.

program SPSS Versi 24.0. Hasil uji validitas yang diperoleh menyatakan bahwa setiap pertanyaan pada soal memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Adapun tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05, dengan jumlah sampel sebanyak $31-2 = 29$, sehingga nilai r_{tabel} untuk tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,355.

Jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka data yang digunakan valid artinya setiap peserta didik paham mengenai soal yang diberikan dan setiap pertanyaan dapat dijawab dengan baik. Berikut hasil uji validitas data untuk pertanyaan mata pelajaran PAI menggunakan SPSS 24.

Uji Validitas Data

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,691	0,355	Valid
2	0,657	0,355	Valid
3	0,413	0,355	Valid
4	0,413	0,355	Valid
5	0,606	0,355	Valid
6	0,915	0,355	Valid
7	0,455	0,355	Valid
8	0,749	0,355	Valid
9	0,691	0,355	Valid
10	0,457	0,355	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas data diketahui bahwa semua nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} yaitu 0,355 pada tingkat signifikan 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini sudah valid.

G. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat akurasi, ketetapan, dan konsistensi instrumen pada sesuatu yang diukur. Tingkat reliabel suatu instrumen ditentukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha* $>$ 0,6 artinya instrumen penelitian tersebut dapat diandalkan. Berikut hasil uji reliabilitas data menggunakan SPSS 24.

Uji Reliabilitas Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,810	10

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas data, dari 10 pernyataan diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,810. Nilai tersebut lebih besar dari 0,6 yang artinya instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes adalah reliabel.

H. Teknik Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini, digunakan untuk mengetahui pengaruh media wordwall terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru

Sidoarjo, peneliti menggunakan rumus statistik *product moment* dengan rumus:⁶⁶

Untuk mencari reliabilitas dan validitas setiap item pernyataan yang akan di teliti maka peneliti menggunakan rumus:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\left[\sqrt{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \right] \left[\sqrt{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2} \right]}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y

$\sum xy$: Nilai hasil variabel (perkalian x dan y)

$\sum x$: Nilai variabel pengaruh

$\sum y$: Nilai variabel terpengaruh

n : Jumlah peserta didik yang dijadikan sampel

Untuk menganalisa data temuan atau hipotesis, maka peneliti menggunakan rumus Chi Kuadrat :

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Keterangan:

X^2 adalah statistik uji chi-square

Σ adalah operator penjumlahan (artinya “mengambil jumlah dari”)

O adalah frekuensi yang diamati

E adalah frekuensi harapan

⁶⁶Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, . 182.

BAB IV

DESKRIPSI DATA HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

4.1 Gambaran Obyek Penelitian

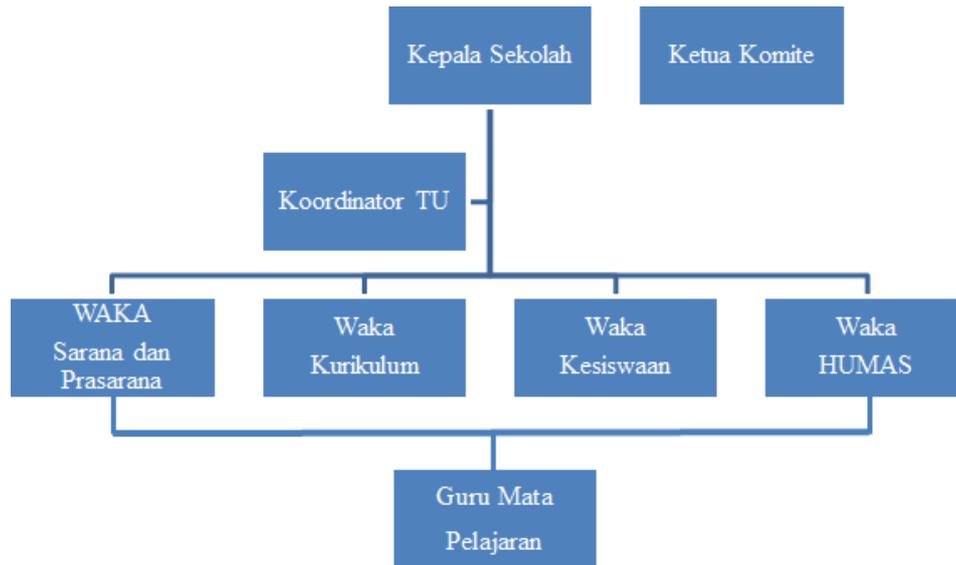
Gambaran obyek penelitian ini peneliti dapatkan dengan menggunakan teknik dokumentasi yang diambil dari dokumentasi profil sekolah SMPN 3 Waru Sidoarjo.

4.1.1 Profil Sekolah

SMPN 3 Waru Sidoarjo merupakan sekolah menengah pertama yang berada di kabupaten Sidoarjo tepatnya di Jl. Jenderal S. Parman No. 30 Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa timur. Berdiri pada tahun 1977 dan sudah terakreditasi A. Untuk mewujudkan tujuan sekolah dibentuk Visi Misi sekolah yang mana pada SMPN 3 Waru Sidoarjo ini mengacu pada kompetensi lulusan, kompetensi inti, dan kompetensi dasar yang sudah diatur oleh PERMENDIKBUD. Jumlah tenaga guru dan karyawan SMPN 3 Waru Sidoarjo terdapat sebanyak 39 orang yang terdiri dari PNS dan guru/karyawan honorer.

4.1.2 Struktur Organisasi dan Kultur Sekolah

Struktur organisasi berfungsi sebagai komunikasi dan tupoksi yang dijalankan sesuai dengan yang dituju. Struktur organisasi dimulai dari yang teratas yaitu kepala sekolah dengan garis tangannya komite sekolah, sedangkan di bawahnya kepala sekolah ialah koordinator TU, dalam koordinator TU dibagi lagi menjadi TU staf-staf usaha, lalu di bawah garis lurus kepala sekolah dan koordinator TU ada empat WAKA yaitu, sarana dan prasarana, kurikulum, kepeserta didikan, humas, dan di bawahnya WAKA adalah guru-guru mata pelajaran.



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi

DATA GURU SMPN 3 WARU SIDOARJO

No	Nama	Jabatan	Mata Pelajaran
1	Mas Husein, S.Pd, M. MPd.	Kepala Sekolah	IPS
2	Rohani Simarmarta, M.Pd	Waka Kurikulum	Bahasa Indonesia
3	Parhani Ahmad Karim, S.Pd.	Waka Sarana	Bahasa Inggris
4	Isvanti Palombo. S.Pd.	Waka Humas	Matematika
5	Sugeng Ahmad Ilyas, S.Pd.I	Waka Kesiswaan	PAI dan Budi Pekerti
6	Eka Sulistyawati, S.Pd	Guru Mapel	SBK
7	Agus Hasan, S.Sos	Guru BK	Bimbingan dan Konseling (Konselor)
8	Siti Hibbat, S.Pd.	Guru Mapel	IPA
9	Yukin Hilala, S.Pd.	Guru Mapel	IPA
10	Ebit Desei, S.Pd. Gr.	Guru Mapel	Bahasa Indonesia
11	Afrizal Hamzah S.Pd. M.Pd	Guru Mapel	PAI dan Budi Pekerti

12	Dra. Siti Khafsoh, M.M	Guru Mapel	IPS
13	Ilham Yusron, S.Pd	Guru Mapel	Matematika
14	Drs. Sudirman Ibrahim	Guru Mapel	Matematika
15	Ani Syaiful Adzim, S.Pd. M.Pd	Guru Mapel	PAI dan Budi Pekerti
16	Syamsul Huda, S.Ag	Guru Mapel	BTQ
17	Muhamad Krista Yoga, S.Pd. Gr	Guru Mapel	PJOK
18	Virginiawaty, S.Pd. Gr.	Guru TIK	Bahasa Inggris
19	Abdullah Rahmad, S.Pd. M.M	Guru Mapel	PJOK
20	Sri Yurnaniarti Oka, S,Pd	Guru Mapel	Bahasa Inggris
21	Drs. Masykur Sahlan	Guru Mapel	Bahasa Indonesia
22	Ridwan Darise, S.S. S.Pd.	Guru Mapel	SBK
23	Nurlela Ismail, S.Pd.	Guru Mapel	PKN
24	Sandi Febri Hamdani, S.Pd.	Guru Mapel	IPS
25	Miftah Rafiuddin, S.Pd	Guru BK	Bimbingan dan Konseling (Konselor)
26	Zaini Rachmad Hidayah, S.sos	Guru BK	Bimbingan dan Konseling (Konselor)
27	Anisa Ismail Fanani, S.Pd	Guru Mapel	IPA
28	Sulaila, S.Pd	Guru Mapel	IPA
29	Syifaul Fuadi Harianto. S.Pd.	Guru Mapel	Matematika
30	Imran Saini, S.Ag	Guru Mapel	BTQ
31	Rosa Habibati, S.Pd	Guru Mapel	SBK
32	Marwan Ahmad, S.Pd	Guru Mapel	Bahasa Indonesia
33	Meriyanti Mahmud, S.Pd	Guru Mapel	Bahasa Inggris

Kultur sekolah meliputi dua hal yang pertama mengenai kedisiplinan warga sekolah dan mengenai hubungan sosial antar warga sekolah. Untuk mengenai kedisiplinan warga sekolah, SMPN 3 Waru Sidoarjo sudah menerapkannya, ini terbukti jika melakukan sekolah secara luring mereka masuk pukul 07.00 WIB, jika terlambat maka ada nilai poin pelanggaran tersendiri bagi peserta didik yang terlambat. Untuk kedisiplinan guru ini tidak bisa dilihat karena pada saat observasi pembelajaran dilakukan secara daring dan guru-guru bergantian datang ke sekolah sesuai jadwal yang sudah disusun.

Sedangkan mengenai hubungan antar warga sekolah, antara guru dan peserta didik SMPN 3 Waru Sidoarjo sudah cukup baik, seperti kegiatan 6S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun, Silaturahmi) yang dilaksanakan oleh peserta didik, melaksanakan upacara bendera setiap hari minggu, pengkondisian awal belajar yang dilakukan oleh guru, penggunaan seragam sekolah sesuai tata tertib, anjuran menjaga kebersihan, anjuran menjaga ketenangan, para peserta didik pun memanfaatkan waktunya dengan optimal, dan selama pandemi sudah tersedia sarana protokol kesehatan yang memadai, seperti adanya westafel hampir di depan setiap ruang kelas.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

4.1.3 Kurikulum Sekolah

Perangkat kurikulum dibuat pada awal semester atau tahun ajaran baru, penyusunannya sesuai dengan peraturan PERMENDIKBUD, penilaian yang diambil melalui 3 aspek yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Diketahui bahwa belum ada masalah yang signifikan ketika menjalankan kurikulum K13 serta kurikulum merdeka belajar untuk kelas 7 yang akan datang pada tahun ajaran baru.

4.1.4 Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah dalam keadaan cukup baik, karena sekolah dalam keadaan *online* dan ruang kelas tidak digunakan sehingga banyak debu dan tidak tertata rapi. Fasilitas yang ada cukup memadai seperti kipas angin atau alat pendingin lainnya, juga dari pihak sekolah akan merencanakan pembangunan dan merenovasi ruangan yang sudah tidak layak digunakan, dengan 27 ruang kelas, mengganti semua laboratorium yakni fisika, kimia, dan biologi.

1. Bangunan Gedung : 6 Unit

2. Keadaan Bangunan : Permanen

3. Lokasi : Strategis

4. Keadaan Ruangan :

Ruang Belajar : 27 buah

Ruang Kantor : 1 buah

Ruang Perpustakaan : 1 buah

Ruang Olahraga : 0 buah

Ruang Laboratorium	: 1 buah
Ruang Kesenian	: 1 buah
Gudang	: 2 buah
Kantin	: 1 buah
WC	: 7 buah
Ruang Penjaga	: 1 buah
Ruang BK	: 1 buah
Ruang Kepala Sekolah	: 1 buah (AC)
Ruang Staf	: 1 buah (AC)
Ruang Guru	: 1 buah (AC)
Ruang Komputer	: 2 buah
Ruang Prakarya	: 1 buah
UKS	: 1 buah(AC)
Musholla	: 1 buah
Ruang Pramuka	: 1 buah
Koperasi siswa	: 1 buah
Ruang OSIS	: 1 buah

4.1.5 Perilaku dan Karakteristik

Perilaku peserta didik dibentuk oleh sekolah melalui kegiatan pembinaan atau bimbingan pada peserta didik yang akan mengikuti lomba, baik itu dalam bidang akademik maupun non akademik. Namun jika itu menyangkut pada karakteristik peserta didik, sekolah tidak membeda-bedakan peserta didik karena semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama dalam menuntut ilmu. Hal itu yang membuat peserta didik SMPN 3 Waru Sidoarjo memiliki perilaku yang baik dan dapat beradaptasi serta

saling menghargai satu sama lain, akan tetapi masih ada juga peserta didik yang melanggar tata tertib. Disitulah peran guru BK, selain anak tersebut mendapatkan sanksi berupa poin pelanggaran, mereka juga akan mendapatkan bimbingan dari BK apabila pelanggaran yang dilakukan tersebut termasuk berat.

4.1.6 Kegiatan Pembelajaran

SMPN 3 Waru Sidoarjo memiliki kegiatan pembelajaran yang dimulai pada pukul 07.00 WIB. Pembelajaran dilakukan selama 6 hari aktif yaitu Senin sampai dengan hari Sabtu. Untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Siswa dituntut untuk aktif di dalam kelas, sedangkan bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar akan dilakukan home visit.

4.1.7 Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler

Kegiatan kokurikuler di SMPN 3 Waru Sidoarjo ialah OSN yang dilakukan bimbingan kepada peserta didik yang mengikutinya. Sedangkan kegiatan ekstrakurikulernya yang wajib diikuti ialah pramuka, karena nilai dari kegiatan pramuka tercantum di raport peserta didik, sehingga meskipun dalam keadaan daring ekstra pramuka masih berlangsung dengan menggunakan *zoom*. Tetapi untuk ekstrakurikuler lainnya saat pembelajaran daring tidak aktif.

Untuk pembimbing atau pembina kokurikuler dan ekstrakurikuler tidak semua merupakan guru mata pelajaran yang ada di SMPN 3 Waru Sidoarjo, karena semua memiliki kemampuan yang berbeda dan biasanya mendatangkan pembina dari luar. Di SMPN 3 Waru Sidoarjo memiliki 14 ekstrakurikuler, yakni pramuka, paskibraka, voli, karate, tenis meja, tari tradisional, mading/jurnalis, *dance*, musik, futsal, APM, Dasapala, dan PMR. Untuk ekstrakurikuler musik, sekolah masih belum memiliki studio musik sehingga untuk peserta didik yang mengikuti musik menyewa studio di luar sekolah.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Hasil *Test* Peserta Didik SMPN 3 Waru Sidoarjo

a. Hasil *Test* Kelas Eksperimen

Tabel 4. 3 Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen

No.	Inisial Nama Peserta Didik	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Skor <i>Pre-Test</i>
1	AMH	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
2	AWT	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
3	ANS	0	10	10	10	0	10	10	10	0	10	70
4	APH	10	0	10	10	10	0	10	0	10	0	60
5	AFA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	ANS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
7	APPB	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
8	BR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	CFI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	DRS	10	10	0	0	10	10	10	10	10	10	80
11	EN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
12	FHP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
13	FEH	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
14	IBA	0	0	10	10	10	0	10	0	0	0	40
15	KLR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
16	MAH	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
17	MRPA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
18	MRSB	10	0	0	0	0	0	0	10	10	10	40
19	MSA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
20	NKS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
21	NKAP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
22	NAPK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
23	NLR	0	10	10	10	0	0	0	0	0	10	40
24	NS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
25	PPB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
26	RCAP	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
27	RAA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
28	RK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
29	RA	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
30	SQA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
31	VCI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Rata-Rata												89,35

b. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Tabel 4. 4 Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

No.	Inisial Nama Peserta Didik	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Skor <i>Post-Test</i>
1	AMH	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
2	AWT	10	0	0	0	0	0	10	10	10	0	40
3	ANS	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
4	APH	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
5	AFA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	ANS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
7	APPB	10	0	0	0	10	0	10	10	10	10	60
8	BR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	CFI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	DRS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
11	EN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
12	FHP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
13	FEH	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	IBA	0	10	10	10	0	10	0	0	0	0	40
15	KLR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
16	MAH	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
17	MRPA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
18	MRSB	10	0	0	0	10	0	10	10	10	10	60
19	MSA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
20	NKS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
21	NKAP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
22	NAPK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
23	NLR	0	10	0	10	0	10	0	0	0	0	30
24	NS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
25	PPB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
26	RCAP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
27	RAA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
28	RK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
29	RA	10	0	0	10	10	10	10	10	10	10	80
30	SQA	10	10	10	0	10	0	10	10	10	10	80
31	VCI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Rata-Rata												89,35

4.2.2 Penerapan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo, diketahui bahwa terkait pelajaran Pendidikan Agama Islam, mayoritas peserta didiknya memperhatikan dengan baik apa yang diajarkan gurunya. Sebagaimana yang disampaikan guru PAI di SMPN 3 Waru Sidoarjo:

“Sejauh ini saya perhatikan ya Alhamdulillah sebagian besar dari murid-murid disini mau untuk memperhatikan dengan baik apa yang sedang diajarkan gurunya di kelas.”

Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana di dalamnya terdapat materi tentang puasa menjadi materi yang terbilang mudah dipahami oleh para peserta didik secara mayoritas, sebagaimana penuturan dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo bahwa:

“Alhamdulillah jika dilihat secara garis besar mereka paham materi-materi yang ada di mapel Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Banyak dari mereka yang paham mengenai materi puasa.”

Akan tetapi tidak sedikit dari mereka yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama tentang puasa. Adapun kesulitan tersebut menurut guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo ialah bisa jadi karena jumlah syarat dan rukun dari suatu ibadah yang tidak sedikit yang membuat mereka kadangkala lupa secara keseluruhan. Selain itu, kesulitan tersebut bisa juga karena masih bingung untuk memberikan hukum pada suatu ibadah dalam kasus nyata di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

“Kesulitan mereka memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama materi tentang puasa itu bisa saja karena syarat-syarat dan rukun-rukun yang menyertai, entah itu karena jumlahnya yang banyak atau mereka yang kurang paham kalimat dalam syarat dan rukun tersebut. Selain itu, kadang kala mereka masih bingung dengan hukum suatu ibadah jika dihadapkan langsung dengan kasus nyata di kehidupan karena kan beberapa memang butuh analisa yang jeli untuk dapat menghukumi suatu ibadah yang dirasa meragukan sesuai dengan syariat yang ada.”

Selama mengajar, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang pernah digunakan ialah *Word Wall*, *Kahoot*, dan *Quiziz*. Menurut guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo aplikasi *wordwall* bisa efektif diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan bisa merangsang keaktifan peserta didik untuk belajar. Sebagaimana penuturan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

“Saya rasa aplikasi *Word wall* bisa efektif untuk dipakai dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Bisa merangsang mereka agar bisa lebih aktif lagi untuk belajar.”

4.2.3 Tingkat Pemahaman Peserta Didik pada Media Pembelajaran *Wordwall* di SMPN 3 Waru Sidoarjo

Data hasil penelitian yang dipaparkan dalam bab ini merupakan data yang diperoleh dari kelas yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang diberikan *treatment* berupa penerapan media pembelajaran *word wall* dan kelas Terdapat 10 soal dalam *test* dan yang berupa pilihan ganda yang sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

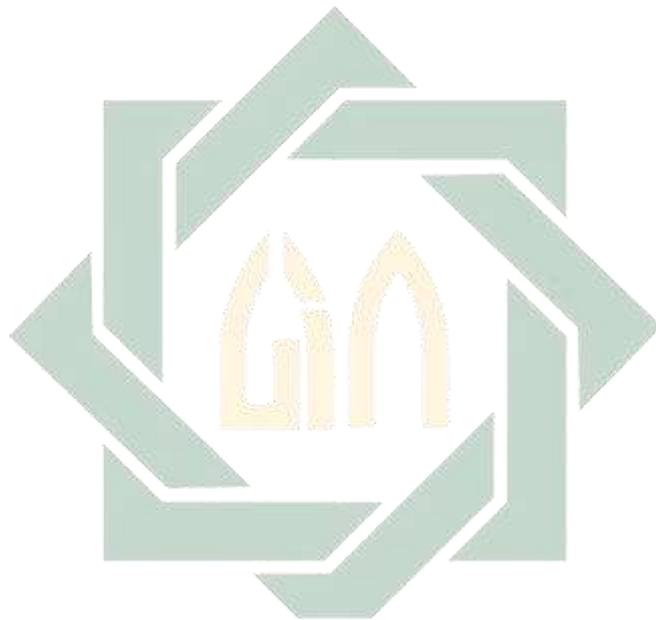
Tabel 4. 5 Daftar Nilai *test*

Deskripsi	Kelas
	<i>Test</i>
Jumlah Peserta Didik	31
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	30
Rata-rata	89,35

Menurut Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari *test* di kelas eksperimen adalah 89,35. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil tes peserta didik di kelas eksperimen yang di dalamnya diterapkan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebagaimana penuturan dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo bahwa ada beberapa hal yang membuat peserta didik dalam memahami materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama tentang puasa.

“Kesulitan mereka memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama materi tentang puasa itu bisa saja karena syarat-syarat dan rukun-rukun yang menyertai, entah itu karena jumlahnya yang banyak atau

mereka yang kurang paham kalimat dalam syarat dan rukun tersebut. Selain itu, kadang kala mereka masih bingung dengan hukum suatu ibadah jika dihadapkan langsung dengan kasus nyata di kehidupan karena kan beberapa memang butuh analisa yang jeli untuk dapat menghukumi suatu ibadah yang dirasa meragukan sesuai dengan syariat yang ada.”



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

5.1 Analisis Data

5.1.1 Uji Prasyarat

Uji yang digunakan adalah uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi dari data, apakah dikatakan normal atau tidak. Selain itu, pemakaian uji normalitas adalah untuk menentukan data sudah yang berdistribusi normal. Pendekatan yang digunakan dalam uji normalitas dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov-Smirnov* dan *Saphiro-Wilk* dengan bantuan SPSS 24. Pengambilan keputusan memiliki kriteria yang berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi mencapai $> 0,05$, maka data dikatakan berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi mencapai $< 0,05$, maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah tabel hasil uji normalitas data penelitian yang diperoleh.

Tabel 5. 1 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Tes	Test Eksperimen	,326	31	,000	,613	31	,000
	Test Eksperimen	,407	31	,000	,585	31	,000
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan Tabel 5.1 diambil keputusan bahwa kedua sampel penelitian yaitu kelas eksperimen baik dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Saphiro-Wilk* memiliki data yang tidak berdistribusi normal. Pernyataan tersebut bisa dibuktikan dengan nilai signifikansi uji normalitas pada hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam tabel *Kolmogorov-Smirnov* dan *Saphiro-Wilk* yang $< 0,05$ yaitu 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil tes baik di kelas eksperimen tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk dapat mengetahui karakteristik sampel yang diambil dalam penelitian. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 24 dengan metode *Levene Statistic*. Penghitungan homogenitas yang digunakan menggunakan nilai

rata-rata (*Based on Mean*) dengan kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka kelompok data berasal dari subjek yang memiliki varians sama (homogen).
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka kelompok data berasal dari subjek yang memiliki varians berbeda (tidak homogen).

Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas data penelitian yang diperoleh.

Tabel 5. 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	,161	1	60	,690
	Based on Median	,000	1	60	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	59,473	1,000
	Based on trimmed mean	,083	1	60	,775

Berdasarkan Tabel 5.2 diketahui bahwa hasil uji homogenitas yang menggunakan *Levene Statistic* memiliki variansi yang bersifat homogen (sama). Kesimpulan tersebut diambil berdasarkan nilai *Based on Mean* pada hasil uji homogenitas $> 0,05$.

5.1.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelum terlaksananya penelitian untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik dengan penerapan media pembelajaran *word wall*. Pengujian hipotesis memanfaatkan program SPSS 24 dengan uji wilcoxon. Uji wilcoxon dipilih karena pada hasil uji normalitas, data hasil tes peserta didik tidak berdistribusi normal.

Uji wilcoxon bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Uji wilcoxon merupakan bagian dari *statistic non-parametric*, maka dalam uji wilcoxon tidak diperlukan data penelitian yang berdistribusi normal. Uji wilcoxon digunakan sebagai alternatif dari uji *paired sample t-test*, jika data penelitian tidak berdistribusi normal.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Terdapat pengaruh dari penggunaan media *word wall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

Syarat pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. H_0 diterima jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$.
2. H_0 ditolak jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$.

Berikut adalah hasil uji wilcoxon yang diperoleh.

Tabel 5. 3 Output Ranks Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Test Eksperimen	Negative Ranks	5 ^d	7,20	36,00
	Positive Ranks	7 ^e	6,00	42,00
	Ties	19 ^f		
	Total	31		
d. Post Test Eksperimen < Pre Test Eksperimen				
e. Post Test Eksperimen > Pre Test Eksperimen				
f. Post Test Eksperimen = Pre Test Eksperimen				

Berdasarkan Tabel 5.3 diketahui pada *Negative Ranks* antara hasil tes menggunakan media *word wall* untuk *pre-test* dan *post-test*, terdapat 5 data negatif (N) yang artinya terdapat 5 peserta didik yang mengalami penurunan hasil tes menggunakan media *word wall* dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. *Mean Rank* atau rata-rata penurunan tersebut sebesar 7,20, sedangkan jumlah ranking negatif atau *Sum of Ranks* sebesar 36,00.

Pada *Positive Ranks* antara hasil tes menggunakan media *word wall* untuk *pre-test* dan *post-test*, terdapat 7 data positif (N) yang artinya terdapat 7 peserta didik yang mengalami peningkatan hasil tes menggunakan media *word wall* dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. *Mean Rank* atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 6,00, sedangkan jumlah ranking positif atau *Sum of Ranks* sebesar 42,00.

Ties adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada Tabel 4.4, nilai *ties* yang diperoleh adalah 19, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat 19 peserta didik dengan nilai yang sama pada hasil *pre-test* dan *post-test* –Nya.

Tabel 5. 4 Uji Statistik Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a		
	Post Test Kontrol - Pre Test Kontrol	Post Test Eksperimen - Pre Test Eksperimen
Z	-,853 ^b	-,238 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,394	,812
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based on negative ranks.		

Berdasarkan Tabel 5.4 diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,812. Karena nilai $0,812 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil tes menggunakan media *word wall* untuk *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *word wall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

5.2 Temuan Penelitian

Berdasarkan data yang telah diperoleh berhubungan dengan tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yakni dengan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen. Data pemahaman

peserta didik diambil menggunakan instrumen soal (hasil uji tes). Dalam hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran *word wall* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo. Maka dari itu temuan dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *word wall* tidak berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

5.3 Pembahasan

Mengacu pada pengamatan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo yang menerapkan media pembelajaran interaktif dengan basis game tidak memberikan pengaruh yang signifikan.

Ada 2 hal yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Faktor-faktor tersebut yakni faktor yang muncul dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal meliputi: (1) faktor fisik, yakni faktor yang berasal dari kondisi yang dialami siswa, seperti: kesehatan jasmani, susunan syaraf yang baik, pendengaran yang baik, dan sebagainya. (2) faktor psikis, yakni faktor yang berasal dari kondisi jiwa (kejiwaan) yang mencakup kecerdasan, minat, bakat, konsentrasi, perhatian, dan lain sebagainya. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar meliputi: (1) sarana dalam terlaksananya pembelajaran seperti media pembelajaran, ATK (alat tulis

kantor), laboratorium yang dipakai, dan lain-lain. (2) waktu yang digunakan untuk belajar mencakup ketertiban dan disiplin dalam proses pembelajaran.⁶⁷

Penerapan media pada aktivitas belajar dan mengajar adalah suatu faktor yang berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik. Penerapan media yang kreatif serta inovatif akan mengakibatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan akan menaikkan tingkat pemahaman peserta didik, jika minat belajar peserta didik meningkat, maka akan semakin meningkat juga tingkat pemahamannya. Islam sangat memuliakan orang yang berilmu dengan diberikannya berbagai keistimewaan seperti pada QS. Al-Mujadilah: 11 yang terjemahannya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat.

Dalam proses dan hasil pembelajaran didapatkan kelas kontrol mendapatkan hasil belajar yang lebih rendah disebabkan kelemahan dari media yang digunakan menjadikan siswa tidak fokus dalam belajar, berbicara dengan teman lainnya, mudah mengantuk dan juga merasa bosan.⁶⁸ Hal ini yang menjadikan media pembelajaran *word wall* lebih unggul karena dapat menjadikan rasa bosan, kantuk, dan tidak fokusnya siswa menjadi teratasi.

Mengacu pada analisis yang telah dilakukan, peneliti memperoleh temuan bahwa media pembelajaran *word wall* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama

⁶⁷ Slameto. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, 2018), 88.

⁶⁸ Cahyono, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 2

Islam dan Budi Pekerti tidak berpengaruh signifikan pada tingkat pemahaman. Pernyataan tersebut diambil berdasarkan hasil nilai rata-rata *post-test* dari kelas eksperimen yang sama dibandingkan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai *post-test* 89,35. Berdasarkan paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *word wall* tidak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik. Hasil tersebut berbeda dari banyak penelitian yang mana menyatakan bahwa media pembelajaran *word wall* tidak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik.

Bersumber pada berlainannya perlakuan (*treatment*) pada kelas ialah kelas VIII A (eksperimen) untuk menguji tingkat keberhasilan media *word wall* tingkat pemahaman peserta didik. Peserta didik diberi rangkaian tes (*test*) dengan soal 10 soal pilihan ganda setelah itu diperoleh tingkat pemahaman dari kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol. Tingkat pemahaman kelas eksperimen tidak mengalami peningkatan yang mana rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* besarnya sama yaitu 89,35. Penerapan media pembelajaran *word wall* berdasarkan tabel uji hipotesis dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 seperti pada Tabel 4.5. Bersumber pada tabel serta pemaparan informasi diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak karena *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ yang menyatakan bahwa “Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Berpengaruh Relatif Tidak Signifikan Terhadap Tingkat pemahaman peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *word wall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo berjalan dengan baik dan bisa diterapkan oleh pendidik dan diikuti oleh peserta didik.
2. Tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan media *word wall* di SMPN 3 Waru Sidoarjo tidak jauh berbeda dibandingkan dengan tanpa menggunakan media *word wall*.
3. Media *word wall* berpengaruh relatif tidak signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dan simpulan maka terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan agar tercipta proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dengan mengetahui media *word wall* memberikan nuansa pembelajaran yang berbeda di dalam kelas. Diharapkan guru dapat lebih berkreasi dalam pengembangan media pembelajaran dan dapat

memanfaatkan secara maksimal teknologi sebagai penunjang media pembelajaran agar pembelajaran berjalan lebih menarik.

2. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui media pembelajaran menggunakan aplikasi *word wall* diharapkan untuk terus meningkatkan dan mengembangkan terhadap kompetensi tenaga guru di lingkungan SMPN 3 Waru Sidoarjo agar bisa berkembang dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman, serta sekolah juga turut serta dalam program mengurangi penggunaan kertas sehingga mengurangi sampah kertas yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Dengan mengetahui media pembelajaran menggunakan aplikasi *word wall* dapat memberikan inovasi baru di dunia Pendidikan, sehingga diharapkan bagi peneliti dan pembaca dapat melanjutkan penelitian mengenai aplikasi *word wall* dalam pembelajaran menggunakan indikator lain, mata pelajaran yang berbedadan jenjang pendidikan yang berbeda. Agar penelitian selanjutnya dapat menunjukkan hasil yang berbeda sehingga dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rahman, *Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi dan Isi Materi*. (Jurnal Eksis, 2012), h. 2053-2059.
- Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).
- Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006).
- Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq al-Syeikh, *Tafsir Ibnu Katsir (Jilid 8)*, (Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i, 2005), cetakan 4.
- Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).
- Ahmad Azhar Basyir, *Falsafah Ibadah Dalam Islam*, (Yogyakarta: UII Press, 2003).
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).
- Ahmad Tubagus Kaysan, *Dahsyatnya Dibalik Puasa Senin Kamis*, (Yogyakarta: Multi Press, 2010).
- Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012).
- Azizah Hanifah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*, (Jurnal Al Suniyat, 2018).
- Cahyono, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019).
- Chairil Anwar, *Islam dan Tantangan Kemanusiaan XXI*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000).
- Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Pustaka Al-Hanan, 2007).
- Departemen RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2003).
- Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2005).

- E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006).
- Faiq Muhammad, *Kewajiban Puasa*, (Semarang: Plasma Publishing, 2010).
- Fitri, *Penerapan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 9 Pekanbaru*, (JOM FKIP UNR, 2018).
- Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).
- Hartono, dkk., *PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)*, (Pekanbaru: Publishing, 2008).
- Herliani, Didimus Tanah Boleng, dan Elsy Theodora Maasawet, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Klaten: Lakeisha, 2019).
- Irham Halik, *Membuat Games Edukasi dengan Word wall* (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>, diakses pada 28 September 2020 pukul 21.34).
- M. Basyaruddin dan Asnawir Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2012).
- Maghfiroh Khusnul, *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudhotul Huda*, (Jurnal MI Roudhotul Huda, 2018).
- Mifta Faridl, *Puasa Ibadah Kaya Makna*, (Jakarta: Gema Insani, 2007).
- Mohammad Suryawinata, *Buku Ajar Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019).
- Mohammad Usman Najati, *Al-qur'an dan Ilmu Jiwa*, (Bandung: Pustaka, 2004).
- Muh. Arif dan Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Solok: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020).
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002).
- Muhammad Ibnu Sa'ad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*, (Jakarta: PT. ElexMedia Komputindo, 2020).
- Natalina Nilamasari, *Memahami Studi Dokumentasi dalam Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Wacana, 2014), Volume XIII, No. 2.

- Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005).
- Pepen Supendi dan Nurhidayat, *Fun Game*, (Jakarta: Penebar Plus, 2007).
- Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008).
- Ramen A. Purba, et al., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Rubhan Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, (Jurnal Pendidikan Matematika, 2017), Vol. 8, No. 2.
- Samsinar S., *Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, (Didaktika: Jurnal Kependidikan, Desember 2019), Vol. 13, No. 2.
- Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania, 2009).
- Sherianto, *Word wall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar*, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>), diakses pada 28 September 2020 pukul 21.39).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010).
- Slameto. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011).
- Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002).
- Sulaiman Rasid, *Fiqih Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012).
- Suryawinata, *Buku Ajar Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*.
- Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018).
- Ubaidurrahim El-Hamdy, *Rahasia Kedahsyatan Puasa Senin Kamis*, (Jakarta: Wahyu Media, 2010).

Yayah Rokayah, *Game Pembelajaran Via Aplikasi Word wall* (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi-> , diakses pada 28 September 2020, pukul 21.26).

Yulianti Dwi, *Pemanfaatan Media Word Wall dalam Peningkatan Perbendaharaan Kosakata (Vocabulary) pada Pembelajaran Bahasa Inggris*, (AKSARA, 2021).

Yusuf Qardhawi, *Mukjizat Puasa Resep Ilahi Agar Sehat Ruhani-Jasmani*, (Bandung: Mizania, 2007).

Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000).

Zuchdi Darmiyati, *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A