

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha yang direncanakan dan dilakukan secara sadar guna menciptakan kondisi belajar dalam proses belajar mengajar yang lebih menarik agar seorang siswa dapat mengikuti secara aktif dalam Pengembangan potensi yang dimiliki siswa serta menumbuhkan ketaatan religius dalam keagamaan, kepribadian, Keterampilan dalam mengendalikan diri, akhlak mulia, menumbuhkan kecerdasan, serta kreativitas yang akan diperlukannya, dalam lingkungan sosial berbangsa serta Negara.¹

Pendidikan ialah salah satu kegiatan yang dilaksanakan dengan cara kompleks, dengan mempererat dan mengutamakan bagian-bagian yang dapat dimanfaatkan antara satu sama yang lainnya. Dengan demikian, ketika ingin melaksanakan pendidikan dengan teratur dan tertata, nantinya akan memiliki beberapa peran yang menjadi faktor dalam pendidikan yang harus dipelajari dan di mengerti terlebih dahulu.²

¹ Kovenan International, Tentang Hak-Hak Sipil, And D A N Politik, "Presiden Republik Indonesia Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2005 Tentang Pengesahan Internasional Covenant On Civil And Political Rights (Kovenan International Tentang Hak-Hak Sipil Dan Politik)," 2005, https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/550330/mod_resource/content/1/u-u-12-2005.pdf.

² Sutrisno Asyafiq, "Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2016): 29–37, <https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.56>.

Untuk menciptakan serta memberikan pendidikan yang berkualitas, seorang guru menggunakan media interaktif sebagai metode pembelajaran terbaru. Metode pembelajaran yang digunakan melalui media memiliki peran yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran berlangsung sebagai salah satu faktor pendorong dalam membantu menyukseskan tercapainya tujuan proses dalam dunia pendidikan.

Hal tersebut dikarenakan media didalam pembelajaran memiliki peran signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif. Suksesnya proses pembelajaran dalam menyampaikan materi dalam suatu mata pelajaran tentu membutuhkan media pembelajaran sebagai peran yang akan mempengaruhinya yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi mata pelajaran sangat diperlukan dengan adanya pembaruan dalam penerapan media didalam pembelajaran. Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi salah satu mata pelajaran dengan hampir keseluruhan materi pembelajaran diperlukan adanya sajian materi melalui media dalam pembelajaran .

Berdasarkan manfaat dan tujuan penggunaan media pembelajaran menjadikan *Wordwall* sebagai media dengan berbagai fitur yang disajikan untuk digunakan guru dalam pembelajaran. *Wordwall* adalah suatu bukti kecanggihan ICT dengan bentuk aplikasi yang berisi *gamification* dengan menyajikan banyaknya pilihan permainan yang disajikan dan dapat diakses oleh guru dalam membantu menyampaikan informasi atau bahan ajar sebelum proses pembelajaran, *United Kingdom* adalah organisasi yang membuat aplikasi tersebut dengan memberikan banyak manfaat dalam penggunaannya sebagai,

Visual Education Ltd, Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif sebagai strategi dibutuhkan untuk mempermudah evaluasi pembelajaran karena tampilan yang menarik serta dapat memikat para pengguna aplikasi tersebut, selain hal tersebut, aplikasi *Wordwall* juga memberikan akses kemudahan dengan memainkannya tanpa menggunakan kecepatan internet serta *score* yang diperoleh bisa didapat setelah selesai permainan dan dapat dicetak langsung, *fitur share games* yang dimiliki oleh aplikasi *Wordwall* bisa digunakan untuk memberikan kemudahan dalam membagikan ke beberapa aplikasi serta kemudahan yang diperoleh guru dalam pembuatan permainan interaktif dengan menggunakan fitur lembar kerjanya untuk para siswanya.³

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan bersama pada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ibu puji Astutik memperoleh hasil yang menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih kurang optimal hal ini disebabkan oleh minat belajar siswa yang masih rendah. Dari hasil observasi yang dilakukan di SMAI Wasilatul Huda memperoleh data siswa kelas dengan jumlah 27 siswa dengan adanya temuan dalam proses pembelajaran dengan berpusat pada pendidik sehingga kurangnya efektif atau kurangnya maksimal pembelajarannya yang dilaksanakan.⁴

³ Sakinata Maulidina Minarta and Heni Purwa Pamungkas, "Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan," *OiKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan ilmu Ekonomi* Vi, no. Vol 6 No 2 (2022): 189–99, <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>.

⁴Wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ibu puji Astutik di SMAI Wasilatul Huda sabtu, 11 mei 2024

Atas dasar penjelasan yang dipaparkan diatas maka seorang guru dalam mengampu pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yakni ibu puji Astutik mencari alternatif dengan menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan beberapa media pembelajaran seperti *Canva*, *Wordwall*, *google chrome*, diskusi, metode ceramah, serta menggunakan metode tanya jawab agar pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif.

Seorang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kerap mengalami beberapa permasalahan dalam memberikan materi pelajaran serta faktor dalam diri siswa tersebut. Faktor tersebut menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif, seperti siswa yang kurang konsentrasi dalam belajar pada proses pembelajaran dimulai, Selain itu adanya siswa kerap tertidur didalam kelas, bahkan kerap di temukan siswa sering terlambat dalam mengikuti jam pelajaran, dan bahkan kurangnya minat belajar yang di temukan dalam diri siswa untuk berkonsentrasi dengan penyampaiaan materi yang disampaikan guru, dan dengan ditemukan tingkat rendahnya minat belajar yang terdapat didiri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga menyebabkan sebagian banyak siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran sedang berlangsung.

Oleh sebab itu mencari alternatif dalam mengoptimalisasikan minat dalam belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Yaitu dengan guru memberikan stimulus secara tepat agar dapat diberikan kepada siswa. Beberapa alternatif yang bisa diterapkan adalah dengan menerapkan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran

interaktif guna menarik minat siswa untuk belajar. Dengan adanya belajar dan bermain menjadi konsep, media *Wordwall* menjadi opsi yang digunakan oleh guru untuk mengatasi rasa kebosanan siswa saat mengikuti pembelajaran sedang berlangsung.

Dengan berbagai macam Model fitur *games* yang ditampilkan oleh media *Wordwall* yang tentunya dapat diakses. Memanfaatkan Media *Wordwall* sebagai wujud pendekatan untuk menumbuhkan minat baru siswa dalam belajar. *Wordwall* adalah media interaktif berbasis web yang dapat dijadikan pilihan dalam pembelajaran yang menyediakan berbagai konsep dalam belajar serta bermain. Kemudahan dalam mengakses Permainan tersebut tanpa adanya keterbatasan waktu dan tempat, Penggunaan perangkat teknologi yang dapat digunakan dengan ketersediaan jaringan internet, meliputi; smartphone, tablet, komputer, dan lainnya. *Wordwall* juga Tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, Namun juga dapat difungsikan sebagai sumber belajar, Karena aplikasi ini didesain sebagai alat dalam memudahkan dalam penilaian seorang guru serta sebagai bentuk wujud menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan bagi para siswa.⁵

Dalam penggunaan fitur aplikasi *Wordwall* seorang siswa dapat memulai dengan mengklik sebuah *link* yang sudah dibagikan oleh seorang guru dalam grup kelas masing-masing. Sebelum meng*share* sebuah *link* seorang guru memiliki persiapan dalam menyiapkan pembelajaran dengan

⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Puji Astutuk di kantor SMAI Wasilatul Hudasabtu,11 Mei 2024

menggunakan fitur *Wordwall* dengan memilih games pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran telah disampaikan sebelumnya, Dengan demikian soal yang dibuat oleh guru dapat siswa jawab secara baik dan benar. Dengan Pencapaian yang dimiliki dalam aplikasi ini menggunakan konsep belajar dengan bermain untuk mendapat skor tertinggi dan waktu tercepat, Maka seorang siswa diwajibkan berlomba- lomba untuk memperoleh yang terbaik dengan nilai dengan catatan waktu recepat sudah tercantum ketika permainan telah diselesaikan. Selain itu peringkat yang akan didapat tentunya di peroleh dengan melihat melalui cara penulisan nama masing-masing siswa.

Banyaknya jenis permainan yang disediakan dalam fitur aplikasi ini memberikan keuntungan pada aplikasi *Wordwall* ini, yakni meliputi, *quiz, open the box, matching pair gameshow quiz, match up* serta masih banyak lagi fitur yang dapat diakses. Dalam Penelitian yang sedang Peneliti kaji menggunakan *quiz* sebagai jenis permainan yang dipilih sebabkemudahan yang dapat menarik minat belajar siswa serta mudah untuk dipahami. Jenis permainan *quiz* dalam fitur aplikasi ini memiliki kesamaan sebagai bahan evaluasi yang guru kirim melalui google form sebelumnya, namun perbedaan dalam aplikasi *Wordwall* ini merupakan sebuah games yang bergambar secara menarik dengan memiliki bersuara tentunya akan terlihat lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik meneliti tentang “Optimalisasi Minat Belajar Siswa Melalui Implementasi Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAI Wasilatul Huda Dukohkidul Ngasem Bojonegoro”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Implementasi Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAI Wasilatul Huda?
2. Bagaimana Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Media *Wordwall* di SMAI Wasilatul Huda ?
3. Apa Saja Faktor Penghambat Dan Solusi Dalam Optimalisasi Minat Belajar Siswa Melalui Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAI Wasilatul Huda?

C. Tujuan Penelitian

Dengan Adanya Penelitian ini menunjukkan tujuan dari penelitian yang dapat diperoleh adalah untuk memperoleh jawaban yang jelas dari persoalan yang di paparkan diatas, yaitu:

1. Mengetahui tentang Implementasi Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAI Wasilatul Huda.
2. Mengetahui seberapa dalamkah Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Media *Wordwall* di SMAI Wasilatul Huda.
3. Memaparkan Faktor Penghambat Dan Solusi Dalam Optimalisasi Minat Belajar Siswa Melalui Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAI Wasilatul Huda.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini dapat dijadikan tambahan wawasan pengetahuan dan pengalaman yang ditunjukkan kepada berbagai pihak- pihak diantaranya adalah meliputi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai sarana media belajar yang aktif dan mudah dipahami oleh siswa saat mengikuti pembelajaran.
 - b. Dengan adanya penelitian ini sebagai bahan untuk menumbuhkan ide baru dalam penggunaan metode pembelajaran melalui media media ICT untuk diterapkan guru dalam pembelajaran.
 - c. Diharapkan mampu memperluas pengetahuan dalam penerapan metode pembelajaran melalui media berbasis web *Wordwall* terutama didalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Manfaat Praktisi
 - a. Bagi peneliti:
 - 1) Sebagai bahan dalam memperluas wawasan bagi peneliti
 - 2) Informasi yang diberikankan dapat dijadikan sebagai masukan mengenai minat belajar siswa melalui media *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAI Wasilatul Huda.

- b. Bagi siswa
- 1) Pemahaman Siswa yang mendalam terhadap materi yang diajarkan.
 - 2) Motivasi dan semangat yang tumbuh siswa diharapkan dapat menjadi lebih baik.
 - 3) Diharapkan seorang siswa mampu mengoptimalkan minat belajar siswa.
- c. Bagi guru
- 1) Sebagai tambahan referensi serta ide dalam menerapkan metode pembelajaran baru bagi guru saat pembelajaran.
 - 2) Menambah kreativitas pendidik dalam memilih metode pembelajaran.
 - 3) Kemampuan guru yang meningkat dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran terbaru.

E. Ruang lingkup penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian untuk menghindari kemungkinan kesalahan dan penafsiran pembaca. Ruang lingkup tersebut mencakup hal-hal berikut, yakni :

1. Obyek penelitian ini yakni penggunaan media pembelajaran berbasis *web Wordwall* .
2. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X di SMAI Wasilatul Huda tahun ajaran 2023/2024.

3. Tempat penelitian ini bertempat di SMAI Wasilatul Huda Ngasem Bojonegoro.

F. Definisi operasional

Dalam penelitian ini memberikan paparan mengenai definisi operasional adalah Sebuah gagasan singkat yang memberikan penjelasan mengenai variabel ataupun konsep penelitian dalam judul sebuah penelitian.⁶ Dalam sebuah penelitian Definisi Operasional sangat diperlukan untuk memberikan gambaran secara singkat serta agar lebih jelas dalam penelitian ini secara terarah pada suatu topic masalah yang akan diteliti, Dengan demikian diperlukannya pembatasan serta ruang lingkup dalam bahasan ini dengan definisi ataupun istilah sebagai berikut:

1. **Optimalisasi**

Optimalisasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan sebuah kinerja dalam suatu pekerjaan baik berupa unit atau pribadi berkaitan dengan kepentingan umum dalam beberapa hal, demi mewujudkan ketercapaian dalam sebuah kepuasan untuk keberhasilan dengan penyelenggaraan kegiatan tersebut.⁷ Sedangkan Pengertian optimalisasi dikemukakan oleh Poerwadarminta ialah sebuah usaha dengan hasil yang dapat dengan tercapainya

⁶ Ahmad Hufron, Cato Cato, and Muhammad Azka Maulana, "Menggagas Definisi Operasional Soal Pendidikan Multikultural," *Edukatif: Jurnal ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 5754–61, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3469>.

⁷ Wiwin Herwina, "Optimalisasi Kebutuhan Murid Dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi," *Perspektif ilmu Pendidikan* 35, no. 2 (2021): 175–82, <https://doi.org/10.21009/pip.352.10>.

keinginan sesuai dengan sebuah perencanaan, dengan demikian optimalisasi adalah sebuah pencapaian yang diraih dengan hasil yang sesuai dengan harapan lebih efektif dan efisien”. Sedangkan Pengertian optimalisasi dikemukakan oleh Poerwadarminta ialah sebuah usaha dengan hasil yang dapat dengan tercapainya keinginan sesuai dengan sebuah perencanaan, dengan demikian optimalisasi adalah sebuah pencapaian yang diraih dengan hasil yang sesuai dengan harapan lebih efektif dan efisien”.

Selain itu Banyaknya penjabaran mengenai Optimalisasi yang dapat didefinisikan sebagai ukuran ataupun patokan dalam mencapai sebuah kebutuhan yang dapat diperoleh dari kegiatan yang telah terlaksana.⁸ Berdasarkan beberapa teori mengenai penjabaran optimalisasi dapat disimpulkan bahwa optimalisasi adalah pencapaian secara meningkat sesuai dengan harapan yang direncanakan oleh guru kepada siswa agar lebih optimal dalam belajar dan sebagai bentuk hasil dalam pencapaian pembelajaran di SMAI Wasilatul Huda .

2. Minat Belajar

Beberapa definisi mengenai minat dapat diartikan sebagai sebuah keinginan yang mendorong secara kuat, dengan menimbulkan gairah; kecenderungan yang tumbuh dari hati sangat tinggi

⁸ Praysi Nataly Rattu, Novie R Pioh, and Stefanus Sampe, “Optimalisasi Kinerja Bidang Sosial Budaya Dan Pemerintahan Dalam Perencanaan Pembangunan (Studi Di Kantor Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian Dan Pengembangan Daerah Kabupaten Minahasa),” *Jurnal Governance* 2, no. 1 (2022): 1–9, <https://doi.org/https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/governance/article/view/40264>.

memberikan keinginan untuk melakukan terhadap sesuatu.⁹ Sedangkan menurut Hamdani minat ialah sebuah kecenderungan yang menetap serta tumbuh dalam satu subjek yang dirasa tertarik dalam bidang atau hal tertentu dan menimbulkan perasaan senang saat terlibat dalam bidang itu.¹⁰

Menurut Slameto, Minat bisa di definisikan sebagai suatu dorongan yang timbul dalam diri seseorang ataupun faktor pendukung terhadap ketertarikan atau perhatian orang dengan efektif yang disebabkan satu objek atau kegiatan terlihat dari perspektif yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.¹¹

Berdasarkan beberapa teori yang menjelaskan mengenai minat belajar siswa bahwasannya ketertarikan siswa untuk tumbuh lebih aktif dalam siswa sendiri sehingga akan memberikan daya tarik serta kesenangan tersendiri .

⁹ Wening Kurniasari, Murtono Murtono, and Deka Setiawan, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom," *Jurnal Educatio FKiP UNMA* 7, no. 1 (2021): 141–48, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>.

¹⁰ Hidayati Rais and Ferinaldi, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Mata Kuliah Teori Bilangan Mahasiswa Pendidikan Matematika," *Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2019): 71–77, <https://doi.org/https://journal.universitassmerangc>.

¹¹ Indri Mahmudah, Maemonah Maemonah, and Erita Rahmaniari, "implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika," *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan* 14, no. 1 (2022): 35–46, <https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7109>.

3. Media *Wordwall*

Sedangkan menurut bahasa dijelaskan bahwa media berasal dari kata latin ialah “medium” yang memiliki makna pengantar atau perantara. Selain itu media memiliki makna sempit yang bermakna sebuah komponen bahan serta komponen alat yang diperlukan dalam sistem pembelajaran. Sehingga menurut makna yang lebih luas, media merupakan pemanfaatan secara maksimal dengan menggunakan seluruh komponen sistem ataupun sumber belajar yang berguna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹² Media pembelajaran digunakan memperbarui media pendidikan, termasuk alat bantu digunakan guru serta sebagai sarana pembawa pesan melalui sumber belajar yang disampaikan kepada penerima pesan belajar (Siswa).¹³

Menurut Ambirawa *Wordwall* adalah suatu media interaktif dalam pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran akan memberikan kesenangan dan meminimalisir dari kebosanan.¹⁴ *Wordwall* sebagai aplikasi

¹² M. Miftah, “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.

¹³ Hapsari Pamungkas, “Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro” 18, no. 2 (2019): 225–33, <https://doi.org/https://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/view/924>.

¹⁴ I Gusti Putu Agung Arimbawa, “Penerapan *Wordwall* Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi,” *indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 324–32, <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>.

berbasis *website* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran terbaru dalam pembuatan *game* berbasis tes secara menyenangkan. Media aplikasi *Wordwall* dapat digunakan melalui fitur- fiturnya tak hanya dapat dilihat atau menampilkan sesuatu.

Desain dalam media ini di rancang agar dapat meningkatkan atau mengoptimalkan segala kegiatan belajar mengajar serta siswa juga dapat terlibat dalam pembuatannya. Media aplikasi *Wordwall* adalah media yang mudah serta asyik digunakan dalam pembelajaran karena memiliki fitur *game* dan dapat dimainkan lewat Hp, laptop, ataupun alat elektronik yang lainnya.

4. Pendidikan Agama Islam

Menurut Hasan langgulung menyatakan bahwa “pendidikan agama Islam memiliki sebuah tujuan utama atau akhir (ultimate Alm) yakni sebagai upaya dalam pembentukan khalifah yang memiliki kepribadian bagi fitrah yang dimiliki anak didik, roh serta jasmani, kemauan yang tumbuh bebas, dan akal. Serta upaya pembentukan pribadi atau karakter sebagai khalifah yang berakhlaqul karimah.¹⁵

Menurut Ahmad D Marimba menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu pembelajaran yang dilaksanakan baik secara

¹⁵ Rina Eli Ermawati, “Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta,” *Sereal Untuk Hipertensi* 04 (2018): 19–54, <https://doi.org/https://repository.umj.ac.id/4914/>.

fisik maupun rohani atau spiritual yang didasarkan hukum-hukum agama Islam untuk membangun pribadi utama sebagai menjadi tolak ukur ajaran agama.¹⁶

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam yakni sebuah landasan ilmu yang harus di pelajari sejak dini Karena akan membantu dalam pembentukan karakter dalam diri siswa untuk kehidupan dimasa depan.



¹⁶ Dindin Jamaluddin, "Naskah Buku Ilmu Pendidikan Islam-PHD ," 2022, [https://etheses.uinsgd.ac.id/60190/7/Naskah Buku iPi-PHD Edited.pdf](https://etheses.uinsgd.ac.id/60190/7/Naskah%20Buku%20iPi-PHD%20Edited.pdf).

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Daftar Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
1.	Marial T <ul style="list-style-type: none">ulQibthiyahTahun (2022)	Pengaruh Penggunaan <i>Game</i> Edukasi Berbantuan Media <i>Wordwall</i> terhadap Hasil belajar Siswa Materi invertebrata Kelas X IPA di SMA Negeri 4 Jember Tahun pelajaran 2021/2022	Pengaruh Penggunaan <i>Game</i> Edukasi Berbantuan Media <i>Wordwall</i> terhadap Hasil belajar Siswa Materi invertebrata	Penelitian kuantitatif	Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> pada materi invertebrata kelas X IPA di SMA Negeri 4 Jember .
2.	Ardian Agustin Pramesti, dkk <ul style="list-style-type: none">Tahun 2023.	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based learning dengan Menggunakan Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD Pada pelajaran Bahasa Indonesia”.	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based learning dengan Menggunakan Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa	Penelitian kualitatif	Berdasarkan penelitian ini di dapatkan hasil pada tindakan pra siklus dilakukan pengamatan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas di dapatkan hasil 50% siswa tidak aktif mengikuti pembelajaran, hasil penelitian berikutnya keaktifan

					belajar meningkat menjadi 62,85% dengan kategori siswa aktif namun masih banyak peserta didik yang belum aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3	Ivanda Rahmi Fauqannuri Tahun 2022.	Penerapan Media Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIB Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	Penerapan Media Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIB Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	Penelitian kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tahap pra siklus diperoleh nilai 45, siklus I diperoleh nilai 51,45 dan siklus II diperoleh nilai 76,8. Nilai tersebut mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator yang telah ditentukan.

Adapun perbandingan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.2

Perbandingan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang

No	Nama, Judul dan Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Maria Tul Qibthiyah Tahun (2022) "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Materi invertebrata Kelas X ipa di SMA Negeri 4 Jember Tahun pelajaran 2021/2022"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas penelitian adalah Media pembelajaran game edukasi Wordwall 2. Pendekatan penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. 3. Metode penelitian yang di gunakan adalah Metode eksperimen. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat pada penelitian terdahulu adalah hasil belajar sedangkan penelitian ini memiliki variabel terikat peningkatan hasil belajar. 2. Teknik pengumpulan data pada penelitian terdahulu menggunakan tes dan dokumentasi sedangkan penelitian ini menggunakan observasi Wawancara dan dokumentasi. 3. Metode penelitian yang di gunakan terdahulu adalah Metode eksperimen. sedangkan penelitian ini menggunakan kualitatif

UNUGIRI

2.	Ardian Agustin Pramesti,dkk “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based learning dengan Menggunakan Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Keaktifan BelajarSiswa SD Pada pelajaran Bahasa Indonesia”. Tahun 2023.	1. Media yang digunakan Sama-sama media <i>Wordwall</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas SDsedangkan peneliti yang Sedangkan penelitian sekarang menggunakan materi PAI siswa kelas XSMAIWasilatul Huda. 2. Peneliti terdahulu menggunakan metode kuantitatif sedangkan sekarang menggunakan kualitatif. 3. Penelitian terdahulu mengambil tema garisbesar “Meningkatkan Keaktifan BelajarSiswa”
----	---	---	---



UNUGIRI

			sedangkan penelitian sekarang Upaya peningkatan minat belajar siswa.
3.	Ivanda Rahmi fauqannuri “Penerapan Media Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahunpelajaran 2021/2022” Tahun 2022.	2. Media yang digunakan Sama-sama media <i>Wordwall</i> . Dan Sama-sama menggunakan metode kualitatif	1. Siswa Kelas VII B Matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun pelajaran 2021/2022” Tahun2022.Sedangkan penelitian sekarang menggunakan materi PAI siswa kelas XSMAIWasilatul Huda 2. Penelitian terdahulu mengambil tema garisbesar “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” sedangkan penelitian sekarang Upaya peningkatan minat belajar siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut rujukan dan untuk mempermudah penyajian serta memahami maksud yang akan di sampaikan dari isi penulisan ini.

1. Bagian Awal

Dalam penelitian ini dibagian awal berisi, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman persembahan, moto, kata pengantar dan daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran,

daftar isi, dan abstrak.

2. Bagian inti

Dalam bagian ini terdiri dari lima bab, yang terdiri dari bab pendahuluan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan

Dalam bab awal ini berisi tentang konteks penelitian, fokus masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, ini juga ruang lingkup penelitian, dan definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika penelitian. Fungsinya adalah untuk menjelaskan penyebab permasalahan, lalu merumuskan permasalahan apa yang harus diselesaikan dan menjelaskan tujuan serta kegunaan penelitian ini dilakukan.

BAB II. Kajian pustaka

Tinjauan pustaka dari penelitian sebelumnya dan kerangka teori yang relevan dan terkait dengan tema skripsi harus dimasukkan kedalam isi skripsi. Untuk membantu peneliti dalam penelitian ini, posisinya sebagai pedoman teori dari penelitian sebelumnya, peneliti akan membahas tentang definisi media pembelajaran, *Wordwall*, proses media *Wordwall*, dan minat belajar.

BAB III. Metode penelitian

Dalam metode penelitian ini memberikan penjelasan secara mendalam mengenai teknik penelitian yang digunakan peneliti, serta alasan pemilihan dalam teknik penelitian, pendekatan

penelitian, lokasi, teknik pengumpulan data, definisi konsep dan analisis data yang digunakan. Fungsinya adalah untuk memberikan penjelasan menyeluruh tentang teknik penelitian yang digunakan peneliti selama proses penelitian. Penelitian ini menggunakan studi kasus kualitatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data dari informan, sehingga peneliti dapat memahami keadaan dan mengetahui bagaimana nanti media *Wordwall* digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAI Wasilatul Huda.

BAB IV. Hasil dan pembahasan

Isinya berupa Hasil Penelitian, Dalam hal ini berisikan mekanisme implementasi penggunaan media *game Wordwall* mencakup optimalisasi minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan faktor penghambat serta solusinya pada kelas X di SMAI Wasilatul Huda dan juga seluruh proses yang dilalui peneliti mulai dari awal hingga penelitian ini selesai.

BAB V. Penutup

Bab terakhir berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan untuk penelitian.

3. Bagian Akhir

Bab terakhir berisi daftar pustaka (sumber referensi, Buku,jurnal), lampiran dll.

