

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bonus demografi dipahami sebagai suatu kondisi di mana komposisi atau struktur penduduk sangat menguntungkan dari segi pembangunan karena jumlah penduduk usia produktif sangat besar. Dilihat dari struktur demografi Indonesia dewasa ini, maka pada tahun 2020-2030 Indonesia berpeluang untuk mengalami bonus demografi, di mana negara ini akan memiliki sekitar 180 juta orang berusia produktif (usia antara 15 hingga 63 tahun), sementara yang tidak produktif berkurang menjadi 60 juta jiwa.¹

Penduduk usia produktif dalam jumlah besar yang dibarengi penemuan teknologi informasi dapat dengan pesat mempengaruhi penggunaan teknologi informasi dalam skala massal. Hal ini menyebabkan teknologi menjadi lumrah digunakan.² Dampaknya akan sangat terasa pada berbagai sektor kehidupan seperti pertumbuhan ekonomi, pembangunan, sosial dan khususnya pendidikan.

Dijelaskan dalam Al Qur'an Surah Al Mujadalah Ayat 11 tentang keutamaan mencari pendidikan: (١١).....
يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.....

Artinya : ".....maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang

¹Lebih lanjut lihat di <https://dinkes.jogjapro.go.id/> diakses 28 Desember 2022

²Ahmad Ali Riyadi, Achmad Nur Cholik, dan Khoiriyah, "Aktivitas Kegemaran Game Online dan Perilaku Siswa Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Nglaban Loceret Nganjuk" *Sumbula : Jurnal Studi Keagamaan Sosial dan Budaya* Vol. 7, No 2 Desember 2022, hlm.1

beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.".³ Begitu besar manfaat mencari ilmu hingga dicantumkan secara jelas dalam Al Qur'an agar dijadikan sebagai pengingat dalam kehidupan.

Berdasarkan Surah Al Mujadalah Ayat 11 diatas pendidikan/pembelajaran menjadi amat penting dan merupakan proses interaksi antara pengajar dan peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi yang dilakukan dapat dilakukan dengan tatap muka atau jarak jauh. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Banyak cara yang dilakukan pengajar dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.⁴

Memperhatikan pesatnya kemajuan di bidang teknologi maka pengajar dituntut untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komputer dan gawai. Perkembangan teknologi komputer dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan gawai dapat digunakan untuk membantu dalam -

³Arifah Budiarti, Jeffry Handhika, and Sulistyning Kartikawati, "Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jupiter : Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* Vol. 2, No. 2 2017, hlm. 21.

⁴Fifit Firmadani. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0" *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. 2018 hlm 1

penerapan dari media pembelajaran. Media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran yang diakses melalui gawai. Sehubungan dengan hal tersebut, guna memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta hampir setiap siswa memiliki gawai terutama *Smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.⁴

Perlu adanya suatu media yang bisa mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Salah satu jenis *e-learning* yaitu *Wordwall*. Dengan ini peneliti menggunakan media aplikasi *Wordwall* yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. Dalam kegiatannya dengan menggunakan media aplikasi *Wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau melalui bimbingan guru. Aplikasi ini termasuk aplikasi evaluasi pembelajaran online. Dengan adanya aplikasi ini untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan *daring* sehingga memotivasi dalam belajarnya semakin bertambah.

Dengan ini menyadari pentingnya media aplikasi *wordwall* yang berguna memberikan efektivitas pembelajaran terhadap prestasi peserta didik, maka penulis memilih judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Materi Asma’ul Husna Kelas VII di SMP Terpadu Al Hikmah Bareng.”

⁵ _____. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. 2018 hlm 1

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, perlu ada pembatasan masalah agar penelitian menjadi lebih fokus. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* dilihat dari hasil belajar Pendidikan Agama Islam.
2. Materi yang digunakan penelitian ini adalah mengenal baik Asmaul Husna yakni nama nama Allah yang baik.

C. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang dikemukakan oleh penulis, maka dianggap perlu adanya rumusan masalah agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak meluas.

1. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi asma'ul husna kelas VII di SMP Terpadu Al Hikmah Bareng?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *wordwall*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penulisan ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam Materi Asma'ul Husna Kelas VII di SMP Terpadu Al Hikmah Bareng
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Aplikasi Wordwall

E. Kegunaan Penelitian

Studi ini memberikan manfaat dalam dua aspek baik secara teoritis maupun praktis kegunaan dalam dua aspek itu dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Studi ini memiliki beberapa kekuatan teoritis yang sangat berguna terutama dalam menyumbang realita yang lebih rinci. Adapun rangka memberikan koreksi maupun menguatkan terhadap pandangan-pandangan terdahulu hal ini berarti memberikan dasar pandangan yang lebih akurat untuk mengukuhkan kedudukan teori di masa depan manfaat yang diharapkan dalam studi ini adalah sebagai berikut:

- a. Aspek pendekatan studi ini menawarkan alternatif pendekatan kajian dalam ilmu pendidikan khususnya pendidikan agama Islam yakni

memandang kemunculan suatu kebaruan aplikasi wordwall sebagai alat evaluatif pembelajaran

- b. Koreksi studi ini juga dapat digunakan untuk menyempurnakan Hasil studi atau penelitian teoritis terdahulu terutama yang berkaitan dengan arah dan bentuk aplikasi wordwall
- c. Memperkuat studi ini juga menghasilkan sejumlah fakta yang dipandang dapat memperkuat Hasil studi maupun pandangan teoritis terdahulu terutama yang berkaitan dengan proposisi proposisi dalam kurung definisi yang dihasilkan

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari studi ini adalah memberikan sejumlah fakta media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan dalam proses pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menyusun sistematika penulisan untuk memberikan gambaran yang jelas dari masing-masing bab yang telah berhubungan antara satu bab dengan bab yang lain. Agar skripsi ini mudah dipahami menurut tata aturan yang benar dalam pemaparan pokok masalah, maka sistematika pembahasan ini adalah sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan yang memuat ; Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II: Landasan Teori yang memuat ; Media Pembelajaran, Game *Wordwall*, Hasil Belajar, Materi Pembelajaran PAI, Hasil Penelitian Terdahulu, Hipotesis.

Bab III: Metode Penelitian yang memuat ; Jenis Penelitaian, Tempat dan Waktu, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Alat Pengukur Data dan Teknik Analisis Data.

Bab IV: Hasil Penelitian Dan Pembahasan ; Gambaran Umum, Karakteristik Responden, Analisis Variabel, Pengujian Hipotesis

Bab V: Penutup ; Kesimpulan dan Saran