

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama Islam merupakan proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh individu atau lembaga pendidikan untuk menyampaikan materi tentang ajaran Islam kepada mereka yang ingin memahami Islam lebih mendalam, baik dari aspek akademis maupun praktik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>1</sup> Sebagaimana Zakiyah Darajat dalam Abdul Majid mengemukakan bahwa pendidikan agama Islam merupakan salah satu upaya membina dan mengasuh peserta didik agar mampu memahami ajaran Islam secara komprehensif. Kemudian mentadaburi tujuan ajarannya, yang selanjutnya bisa diamalkan dan dapat dijadikannya sebagai padoman hidup.<sup>2</sup> Pendidikan agama Islam adalah usaha secara sadar dan terstruktur dengan tujuan membina peserta didik supaya mengetahui, memahami dan meyakini serta mengamalkan ajaran agama Islam di kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup> Hal tersebut diperkuat oleh Chabib Thoha dalam Ummi Kulsum dan Abdul Muhid dengan pernyataan bahwa pendidikan agama Islam merupakan landasan filosofis, tujuan, dan teori pendidikan yang berpedoman pada ajaran Islam, merujuk kepada Al-Qur'an dan hadis, sehingga pelaksanaan pendidikan dapat berjalan

---

<sup>1</sup>Yulia Syafrin et al., "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 72–77.

<sup>2</sup>Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004). 130.

<sup>3</sup>Ahmad Husni Hamim, Muhidin Muhidin, dan Uus Ruswandi, "Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 220–231.

sesuai dengan harapan yang diinginkan.<sup>4</sup> Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan berkelanjutan dengan tujuan untuk membangun pemahaman, keyakinan, sikap, kepribadian, serta keterampilan peserta didik dalam mendalami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh sebagai panduan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Islam memiliki beberapa elemen antara lain al-qur'an hadits, akidah, akhlak, fikih, dan sejarah peradaban Islam.

Salah satu elemen pendidikan agama Islam yakni akhlak merupakan salah satu elemen cabang ilmu pendidikan agama Islam yang berkaitan dengan aspek etika, moralitas dan tata krama yang diatur dalam ajaran Islam. Akhlak merupakan bagian penting dari ajaran Islam karena melibatkan hubungan antara manusia dengan Allah dan hubungan antara manusia dengan sesamanya. Dalam hal ini, peserta didik masih belum paham betul apa itu akhlak khususnya pada materi manfaat menghindari penyakit hati. Sebagaimana penelitian yang dilakukan Moch. Sya'roni Hasan dkk menyatakan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam masih cenderung lemah, terutama untuk topik-topik yang bersifat teoritis.<sup>5</sup> Demikian juga pada penelitian yang dilakukan oleh Anly Maria dan Aas Salamah mengatakan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi

---

<sup>4</sup>Ummi Kulsum dan Abdul Muhid, "Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 12, no. 2 (2022): 57–70.

<sup>5</sup>Moch. Sya'roni Hasan dan Abd. Rozaq, "Peningkatan Pemahaman Peserta didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahapeserta didikaan* 4, no. 2 (2024): 238.

akhlak yang diajarkan oleh guru sehingga hasil belajarnya kurang dari KKM dan penilaian akhlaknya-pun masih rendah.<sup>6</sup> Masalah-masalah tersebut bisa terjadi disebabkan karena proses belajar yang digunakan monoton, masih menggunakan media pembelajaran yang tidak mampu membangkitkan semangat peserta didik, waktu belajar yang tidak tepat dan lain sebagainya sehingga peserta didik abai terhadap pelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini, berarti media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting untuk meningkatkan semangat dan gairah belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang diperlukan guru dalam pembelajaran, agar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Sebagaimana Allah Swt berfirman:

إِقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا (الإسراء [١٧]: ١٤)

Artinya: “Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas (amal) dirimu” (Q.S. Al-Isra [17]: 14).<sup>7</sup>

Maksud dari ayat tersebut ialah bahwa media pembelajaran (alat bantu) diperlukan dalam proses pembelajaran khususnya yang menghasilkan bunyi (media audio). Selain itu, Allah Swt berfirman:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ

صَادِقِينَ (البقرة [٢]: ٣١)

---

<sup>6</sup>Anly Maria dan Aas Salamah, “Pengaruh Literasi Agama terhadap Pemahaman Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak di Kelas XI MIPA 2 SMAN 14 Garut,” *Jurnal Masagi* 1, no. 1 (2022): 1–9.

<sup>7</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Qur'an Kemenag*, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022 <<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/17?from=1&to=111>>, diakses 7 Juni 2025.

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para Malaikat, seraya berfirman: “Sebutkan kepadaku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (Q.S. Al-Baqarah [2]: 31).<sup>8</sup>

Maksud dari ayat tersebut ialah bahwa media pembelajaran (alat bantu) diperlukan dalam proses pembelajaran khususnya yang menghasilkan visualisasi (media visual).<sup>9</sup> Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah ada sejak dahulu dan bahkan merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik yaitu media yang mampu membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Sudah barang tentu media pembelajaran yang sangat berpotensi berhasil untuk generasi zaman sekarang supaya mereka lebih aktif ialah media pembelajaran berbasis internet atau *web* atau aplikasi atau *smartphone* dan lain sebagainya yang memunculkan visualisasi, audio dan lain sebagainya. Media pembelajaran berbasis internet mampu memacu peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran mandiri, dan peserta didik dapat mengakses informasi secara online sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif.<sup>10</sup> Peserta didik tidak hanya mengandalkan guru dalam sumber pembelajaran yang terbatas, tidak hanya berupa teks maupun gambar saja, mereka juga bisa belajar melalui video, animasi, dan media lainnya dengan akses internet yang memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

---

<sup>8</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Qur'an Kemenag*, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022 <<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/17?from=1&to=111>>, diakses 7 Juni 2025.

<sup>9</sup>Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* VI, no. 2, 2018: 107.

<sup>10</sup>Andi Abd Muis dan Sri Amaliah Pitra, “Peranan Internet sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI di SMA Muhammadiyah Parepare,” *Jurnal Al-Ibrah* 10, no. 1 (2021): 189–222.

Proses pembelajaran tidak hanya dilakukan dalam kelas, namun dilakukan dimana saja dengan media pembelajaran berbasis internet. Saat ini penggunaan internet tidak hanya dilakukan melalui PC namun juga dapat dilakukan menggunakan *smartphone*. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) bahwa data penggunaan internet mencapai 79,5% pengguna sepanjang tahun 2023-2024.<sup>11</sup> Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa setiap individu sudah memiliki gawai (*Gadget*) sendiri sebagai alat komunikasi dan juga sebagai alat untuk mengakses internet.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 3 Kota Serang, ditemukan bahwa seluruh peserta didik memiliki *smartphone* yang terkoneksi ke internet. Peserta didik menggunakan *smartphone* untuk telpon, *chatting*, bermain sosial media bahkan bermain *game*. Tidak banyak dari mereka yang menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut senada disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam di sekolah yang mengungkapkan bahwa di dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku, papan tulis dan spidol yang memang sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis *smartphone* atau PC.<sup>12</sup> Padahal menurut pendapat Rifatul Khoiriyah dan Abdul Muhid bahwa media pembelajaran yang baik pada proses pembelajaran yaitu media yang menghadirkan proses permainan di dalamnya seperti *wordwall*, *kahoot*, *quiziz* dan lainnya yang dapat membuat peserta didik merasa bahagia dan tidak merasa bosan serta tidak merasa kesulitan

---

<sup>11</sup>APJII, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang," 2024, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>, diakses pada 11 Januari 2025, pukul 22.16 WIB.

<sup>12</sup>Jawilah, Diwawancarai oleh Riyan Hermawan, (SMKN 3 Kota Serang). 2025.

dalam mengerjakan soal atau latihan dalam proses pembelajaran. Media-media tersebut bisa dilakukan apabila berbasis internet.<sup>13</sup>

*Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *web* yang bisa digunakan untuk media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan pertanyaan dan jawaban, anagram, acak kata, pencarian kata, dan lain sebagainya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Safitri dkk menyebutkan bahwa penggunaan *wordwall* dalam kelas bisa meningkatkan minat belajar peserta didik yang ditinjau dari aspek keaktifan peserta didik seperti mengikuti kegiatan belajar mengajar, keaktifan peserta didik dalam mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, dan bertanya terhadap materi yang belum dipahami.<sup>14</sup> Penggunaan permainan dengan *wordwall* dalam kelas dapat berpengaruh pada pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Burhanuddin Ata Gusman dkk, menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *wordwall* pada kegiatan pembelajaran, peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi dan memfasilitasi peserta didik untuk langsung membahas pembelajaran serta menolong peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran karena bisa kembali mengulang tentang apa yang sudah dipelajari lewat soal dari

---

<sup>13</sup>Rifatul Khoriyah dan Abdul Muhid, "Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Wordwall Website* pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 9, no. 3 (2022): 192–205.

<sup>14</sup>Mutia Safitri, Nazliati, dan Muhammad Nuh Rasyid, "Penerapan Media *Web Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Peserta didik di SMP Negeri 2 Langsa," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 47–56.

media *wordwall*.<sup>15</sup> Pada penelitian media dengan *wordwall* yang dilakukan oleh Fahmi juga diperoleh hasil bahwa peserta didik sangat antusias dan senang dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas.<sup>16</sup>

Berdasarkan uraian di atas, menjadi penting untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Menggunakan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi di SMKN 3 Kota Serang Provinsi Banten)” dengan harapan media yang dikembangkan ini dapat bermanfaat baik bagi peneliti maupun khalayak umum terkhusus instansi pendidikan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hal di atas yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru pendidikan agama Islam terkhusus pada materi akhlak tentang manfaat menghindari penyakit hati.
2. Rendahnya semangat peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam karena media pembelajaran yang monoton.
3. Belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi pada pembelajaran pendidikan agama Islam untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *web* khususnya menggunakan *wordwall*.

---

<sup>15</sup>Burhanudin Ata Gusman et al., “Efektivitas Platform *Wordwall* pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi,” *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 11, no. 3 (2021): 203–221.

<sup>16</sup>Fahmi Yahya Abdil Haq dan R. Supriadi M. Abdurrahman, “*Wordwall*: A Digital Game Application to Increase the Interest of Rabbaanii Junior High School’s Students in Learning Arabic Vocabulary,” in *Proceeding International Conference on Arabic Language and Literature*, 2021: 9.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini akan tercapai dengan baik jika peneliti membatasi permasalahan. Maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji coba dilakukan pada kelas X di SMKN 3 Kota Serang.
2. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya meliputi materi akhlak: manfaat menghindari penyakit hati untuk kelas X.
3. Menilai kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (Studi di SMKN 3 Kota Serang) berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi serta berdasarkan uji coba di kelas.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi di SMKN 3 Kota Serang)?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi di SMKN 3 Kota Serang)?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti (Studi di SMKN 3 Kota Serang).

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti (Studi di SMKN 3 Kota Serang).

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pemaparan di atas, manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran *web* ini peserta didik diharapkan memahami materi pelajaran dengan mudah, praktis, mandiri dan tidak terbatas oleh waktu. Sehingga pelajaran Pendidikan Agama Islam akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Bagi guru, dapat memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi dan tidak bersifat monoton.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan pada proses pembelajaran peserta didik.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman baru serta ilmu pengetahuan tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam memanfaatkan teknologi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Sebagaimana proses pengembangan ini akan menghasilkan produk, berikut spesifikasi produk yang diharapkan setelah dilakukan pengembangan produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil produk berupa media pembelajaran berbentuk *web* yang berisi fitur-fitur didalamnya berupa panduan penggunaan, konsep pembelajaran, tujuan pembelajaran, modul pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, asesmen yang berisi soal-soal 'materi akhlak tentang manfaat menghindari penyakit hati' yang

dikemas dalam berbagai bentuk, serta terdapat fitur tentang pengembang (identitas pengembang).

2. Produk media pembelajaran ini dibuat berupa *web* yang berisi bentuk permainan edukasi yang di dalamnya memuat: teks, animasi, dan gambar. Selain itu, berisi komponen penunjang lainnya yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
3. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran ini karena sudah dilengkapi dengan panduan penggunaannya serta dapat dijalankan pada gawai seperti PC, laptop dan *smartphone*.
4. Pada media pembelajaran yang dikembangkan ini, dimuat materi akhlak terkhusus tentang manfaat menghindari penyakit hati.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini disusun dalam beberapa bab pembahasan yang saling berkesinambungan. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis dan jelas mengenai penelitian yang dilakukan. Setiap bab memiliki maksud dan pembahasan masing-masing yang bertujuan untuk memberikan alur yang sistematis dan terarah dalam menjawab permasalahan penelitian. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

Bab Kesatu Pendahuluan yang meliputi: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua Kajian Teoretik, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian yang meliputi: Kajian Teoretik: Pengembangan Media Pembelajaran: Pengertian pengembangan media pembelajaran, ciri-ciri

media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, aspek media pembelajaran, manfaat media pembelajaran. Pembelajaran berbasis *web*: Pengertian pembelajaran berbasis *web*, konsep pembelajaran berbasis *web*, karakteristik pembelajaran berbasis *web*, objek ajar pada pembelajaran berbasis *web*, dan manfaat pembelajaran berbasis *web*. *Wordwall*: Pengertian *wordwall*, fitur-fitur *wordwall*, langkah-langkah penggunaan *wordwall*, kelebihan dan kekurangan *wordwall*. Pendidikan Agama Islam: Pengertian pendidikan agama Islam, tujuan pendidikan agama Islam, fungsi pendidikan agama Islam, elemen pendidikan agama Islam. Media Pembelajaran, Model Pengembangan 4-D, Penelitian yang relevan, Kerangka berpikir dan Hipotesis penelitian.

Bab Ketiga Metodologi Penelitian yang meliputi: Pendekatan penelitian, metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab Keempat Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi: Data Hasil Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Menggunakan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 3 Kota Serang, Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Menggunakan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 3 Kota Serang. Pengujian Hasil Produk Media Pembelajaran Berbasis *Web* Menggunakan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 3 Kota Serang. Pembahasan Hasil Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Menggunakan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 3 Kota Serang, Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Menggunakan *Wordwall* pada Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 3 Kota Serang.

Bab Kelima Penutup yang terdiri dari: Simpulan dan Saran-saran.