

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara etimologis, strategi berasal dari bahasa Latin *strategia*, yang berarti “seni merencanakan untuk mencapai tujuan”. Dalam konteks pendidikan, strategi merujuk pada suatu pendekatan atau rencana yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu secara efektif dan efisien. Menurut Nanang Gustri Ramdhani, strategi adalah alat, rencana, atau metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Dalam pendidikan, strategi pembelajaran berkaitan dengan pendekatan sistematis yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi proses belajar siswa (Ramdhani, 2023:23).

Menurut Sri Anita, menegaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan pola umum kegiatan pembelajaran yang dirancang dan diterapkan oleh pendidik sesuai dengan kondisi siswa, tujuan pembelajaran, serta sumber daya yang tersedia. Strategi ini bersifat fleksibel namun terstruktur, dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar (Anita, 2020:2). Nina Lamatenggo merangkum pendapat beberapa ahli sebagai berikut:

- a. Kozna (1989) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dipilih untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Gerlach dan Ely (1980) menyebut strategi pembelajaran sebagai cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pengajaran yang mencakup urutan dan sifat kegiatan belajar.
- c. Dick dan Carey (1990) mengartikan strategi pembelajaran sebagai komponen materi dan prosedur yang digunakan guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar tertentu.

- d. Gropper (1990) menekankan bahwa strategi pembelajaran adalah pemilihan jenis latihan yang sesuai dengan tujuan belajar, dan menekankan pentingnya keterampilan yang dapat dipraktikkan siswa.

Jadi strategi pembelajaran adalah rencana menyeluruh yang mencakup pemilihan metode, pendekatan, dan sumber daya guna menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Strategi ini menjadi dasar perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang bertujuan pada ketercapaian tujuan belajar secara optimal (Lamatenggo, 2020:20)

2. Tujuan dan Fungsi Strategi Pembelajaran

Menurut Asrori, strategi pembelajaran memiliki peran krusial dalam mencapai efektivitas pembelajaran. Tujuan utamanya adalah:

- a. Membantu siswa dalam berpikir mandiri, kreatif, dan adaptif.
- b. Mengarahkan proses belajar agar mencapai hasil yang telah ditetapkan.
- c. Menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Sedangkan fungsi dari strategi pembelajaran adalah:

- a. Sebagai pedoman umum dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- b. Untuk mengoptimalkan sumber daya yang tersedia demi tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Menjadi kerangka kerja yang mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengayaan, dan evaluasi pembelajaran.
- d. Menentukan pendekatan dan metode yang relevan serta teknik penilaian yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

Dengan demikian, strategi pembelajaran bukan hanya bertumpu pada pemilihan metode mengajar, tetapi juga mencakup pengaturan keseluruhan proses belajar mengajar (Asrori, 2013:165).

3. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, bergantung pada pendekatan dan tujuan yang hendak dicapai. Lima jenis strategi utama adalah:

- a. Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)

Strategi ini bersifat teacher-centered, di mana guru berperan sebagai penyampai utama informasi. Fokusnya pada pemberian informasi secara eksplisit melalui ceramah, demonstrasi, dan latihan terstruktur. Cocok digunakan untuk materi faktual dan prosedural.

b. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (Indirect Instruction)

Menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui proses observasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping dalam proses belajar.

c. Strategi Pembelajaran Interaktif (Interactive Instruction)

Melibatkan interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa. Bentuk utamanya adalah diskusi, tanya jawab, debat, dan kerja kelompok. Strategi ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.

d. Strategi Pembelajaran Melalui Pengalaman (Experiential Learning)

Pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung siswa. Pendekatan ini menekankan proses, bukan hanya hasil belajar. Aktivitas pembelajaran berbasis proyek, simulasi, dan studi lapangan merupakan bagian dari strategi ini.

e. Strategi Pembelajaran Mandiri (Independent Learning)

Menekankan pada inisiatif dan kemandirian siswa dalam mengelola proses belajarnya. Guru hanya berperan sebagai pembimbing. Cocok untuk membentuk siswa yang bertanggung jawab dan reflektif terhadap proses belajarnya (Nurhasanah & Jayadi, 2019:19).

4. Komponen Strategi

Komponen strategi pembelajaran meliputi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, perencanaan adalah penyusunan langkah-langkah pembelajaran secara sistematis

berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini mencakup pemilihan materi, metode, media, dan evaluasi agar proses belajar berjalan terarah dan efektif (Sudjana, 2005:54). Sedangkan, Wina Sanjaya, menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran melibatkan empat komponen utama, yaitu:

- 1) Tujuan pembelajaran,
- 2) Materi pelajaran,
- 3) Strategi dan metode pembelajaran, serta
- 4) Evaluasi pembelajaran.

Perencanaan yang matang akan membantu guru dalam mengelola kelas, memilih pendekatan yang sesuai, serta mempersiapkan perangkat ajar seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media yang mendukung. Dalam konteks pembelajaran modern, media interaktif seperti aplikasi Wordwall juga dapat dimasukkan ke dalam perencanaan sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Sanjaya, 2008:25).

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan merupakan tahap inti dalam proses pembelajaran, yaitu realisasi dari perencanaan yang telah disusun. Menurut Hamzah B.Uno, pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung secara sistematis dan terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2012:86). Lebih lanjut, menurut Sudjana yang merujuk pada teori Robert Gagne, pelaksanaan pembelajaran terdiri atas tiga komponen utama, yaitu:

- 1) Kegiatan Pendahuluan, yang mencakup apersepsi, penyampaian tujuan, dan motivasi awal siswa;
- 2) Kegiatan Inti, yang melibatkan penyampaian materi, aktivitas belajar, dan penggunaan media atau metode pembelajaran;
- 3) Kegiatan Penutup, yaitu proses refleksi, evaluasi, dan tindak lanjut hasil pembelajaran.

Ketiga komponen ini menjadi dasar dalam menerapkan strategi pembelajaran secara efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pelaksanaan yang terstruktur dan interaktif akan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal serta membangun minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Sudjana, 2005:75).

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan bagian penting dari strategi pembelajaran yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, serta sebagai alat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana, evaluasi adalah proses sistematis untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa (Sudjana, 2010:3). Lebih lanjut, Sugiyono menjelaskan bahwa dalam strategi pembelajaran, evaluasi bukan hanya bertujuan untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai alat refleksi guru untuk memperbaiki pendekatan dan strategi yang digunakan. Evaluasi harus dilakukan secara objektif dan berkelanjutan agar memberikan umpan balik yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar (Sugiyono, 2019:113).

Menurut Zainal Arifin, evaluasi dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk, antara lain:

1) Evaluasi Formatif

Dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik agar mereka bisa memperbaiki kesalahan atau meningkatkan pemahaman.

2) Evaluasi Sumatif

Dilaksanakan di akhir satuan pembelajaran (misalnya akhir bab atau akhir semester) untuk menilai pencapaian akhir siswa terhadap kompetensi yang ditargetkan.

3) Evaluasi Reflektif

Bertujuan mendorong siswa untuk memahami kembali kesalahan mereka, merefleksi pemahaman, dan meningkatkan kesadaran dalam proses belajar. Evaluasi ini penting untuk mengembangkan metakognisi siswa.

4) Evaluasi Afektif dan Partisipatif

Menilai aspek sikap, motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara individu maupun kelompok.

Evaluasi yang baik dirancang secara menyenangkan, tidak menakutkan, dan memberi ruang bagi siswa untuk aktif terlibat. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran interaktif seperti penggunaan aplikasi Wordwall, evaluasi juga dapat dikemas dalam bentuk permainan kuis atau refleksi terbuka yang memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan belajar dengan gembira (Arifin, 2009:18-22).

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Pembelajaran

Dalam pelaksanaan strategi pembelajaran, terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilannya. Faktor-faktor tersebut dapat bersifat mendukung (fasilitatif) maupun menghambat (barrier), tergantung bagaimana kondisi dan konteks pembelajaran yang dihadapi.

a. Faktor Pendukung Strategi Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Nana Sudjana, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh adanya kondisi-kondisi belajar yang mendukung, baik dari segi lingkungan, kesiapan peserta didik, maupun penggunaan media pembelajaran yang tepat. Beberapa faktor pendukung antara lain:

1) Kesiapan guru

Guru yang menguasai materi, mampu menyusun strategi pembelajaran dengan baik, dan terampil menggunakan media pembelajaran akan mampu menciptakan proses belajar yang efektif.

2) Motivasi dan partisipasi siswa

Siswa yang termotivasi dan aktif dalam kegiatan belajar menjadi indikator penting keberhasilan strategi yang diterapkan.

3) Dukungan sarana dan prasarana

Tersedianya fasilitas belajar seperti media digital, ruang kelas yang nyaman, serta akses internet dapat menunjang kelancaran pelaksanaan strategi.

4) Dukungan dari lingkungan sekolah dan orang tua

Kepala sekolah, rekan guru, serta orang tua memiliki peran penting dalam mendorong siswa dan memberikan suasana yang kondusif untuk belajar (Sudjana, 2005:15).

b. Faktor Penghambat Strategi Pembelajaran

Sebaliknya, terdapat pula faktor-faktor yang dapat menjadi penghambat dalam penerapan strategi pembelajaran, antara lain:

1) Keterbatasan media dan teknologi

Ketika pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi seperti aplikasi Wordwall, tidak semua guru maupun siswa memiliki akses atau keterampilan digital yang memadai.

2) Kurangnya minat belajar siswa

Siswa yang kurang termotivasi atau tidak tertarik dengan materi pelajaran dapat menjadi kendala dalam mencapai tujuan strategi pembelajaran.

3) Waktu yang terbatas

Terutama dalam kurikulum yang padat, keterbatasan waktu seringkali membuat guru sulit menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi.

4) Kurangnya pelatihan guru

Guru yang belum mendapatkan pelatihan dalam penggunaan metode atau media pembelajaran baru akan kesulitan menyesuaikan strategi yang inovatif.

Dengan mengenali faktor-faktor pendukung dan penghambat ini, guru dapat menyusun strategi yang lebih adaptif dan responsif terhadap kondisi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rosyada, 2008:41).

B. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut

Slameto, minat adalah rasa suka dan keterikatan pada suatu objek atau aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Minat membuat seseorang merasa tertarik, senang, dan terdorong untuk terlibat dalam suatu kegiatan secara sukarela. Dalam konteks pendidikan, minat belajar berarti kecenderungan hati yang tinggi untuk secara aktif terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Siswa yang memiliki minat belajar akan menunjukkan perhatian penuh, semangat, dan konsistensi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Slameto, 2010:180-182).

Sardiman menjelaskan bahwa minat belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar karena adanya rasa senang terhadap kegiatan tersebut. Dorongan ini menyebabkan perhatian yang konsisten, motivasi yang stabil, dan kemauan untuk terus belajar meskipun menghadapi kesulitan. Minat belajar yang tinggi membuat siswa lebih aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan mencari informasi tambahan secara mandiri. Sebaliknya, siswa yang minat belajarnya rendah cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang berinisiatif (Sardiman, 2014:75-76).

Jika dilihat dari pandangan kedua tokoh tersebut, minat belajar tidak hanya berhubungan dengan rasa suka atau ketertarikan semata, tetapi juga melibatkan unsur emosional, kognitif, dan konatif. Unsur emosional tercermin dari rasa senang dan kepuasan saat belajar. Unsur kognitif tampak pada perhatian penuh terhadap materi dan aktivitas belajar. Sedangkan unsur konatif terlihat pada kemauan serta tindakan nyata untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Ketiga unsur ini saling berhubungan dan membentuk motivasi yang kuat untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan batin yang mendorong siswa untuk secara aktif dan konsisten terlibat dalam kegiatan belajar, yang muncul karena rasa senang, dorongan internal, serta dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan.

Minat belajar yang tinggi akan memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan prestasi, dan membentuk sikap positif terhadap pembelajaran.

2. Indikator Minat Belajar

Agar minat belajar siswa dapat diukur dan diamati, diperlukan indikator yang jelas, indikator minat belajar dapat dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

a. Perasaan senang terhadap materi Pelajaran

Siswa menunjukkan ketertarikan saat pelajaran berlangsung dan merasa senang mengikuti pembelajaran.

b. Ketertarikan terhadap materi Pelajaran

Siswa secara aktif ingin mengetahui atau memahami lebih dalam tentang materi yang diajarkan.

c. Perhatian dalam mengikuti Pelajaran

Siswa fokus, tidak mudah terdistraksi, dan menunjukkan ketekunan selama proses belajar.

d. Keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran

Siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi atau tugas kelompok.

e. Keinginan untuk mencari informasi tambahan

Siswa mencari referensi di luar kelas atau menggunakan media lain untuk memperdalam materi.

Indikator ini akan menjadi pedoman dalam mengukur keberhasilan strategi guru, termasuk saat menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Wordwall dalam menumbuhkan minat belajar siswa (Uno, 2011:23).

3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang memiliki rasa ingin tahu dan motivasi yang besar untuk mencapai prestasi belajar tanpa paksaan siapapun. Seseorang yang memiliki cita-

cita akan mempengaruhi minat belajarnya karena akan tertanam semangat dan minat belajar yang tinggi karena mereka paham bahwa cita-cita harus diperjuangkan dan dikejar untuk mencapainya. Faktor ini berperan penting karena murni berasal dari diri sendiri sehingga memiliki jangka waktu yang panjang. Faktor internal yang berasal dari diri sendiri ini mempengaruhi minat belajar siswa terhadap keaktifan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Salah satu contoh faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu persepsi siswa, siswa yang memiliki persepsi baik terhadap materi pembelajaran cenderung memiliki rasa keinginan tahu yang tinggi dan akan mempengaruhi minat belajarnya terhadap materi tersebut (Putri, 2022:52).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa terdiri dari:

1) Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Keluarga, khususnya orang tua, memiliki peran penting dalam membangun minat belajar anak. Sebagai tempat pertama anak belajar, cara orang tua mendukung dan membimbing anak, terutama dalam pelajaran yang sulit, sangat mempengaruhi semangat belajar. Orang tua juga perlu menyediakan peralatan belajar yang memadai dan selalu memantau perkembangan anak setiap hari. Lingkungan rumah yang rapi dan tenang membantu anak merasa nyaman dan mudah berkonsentrasi saat belajar.

2) Sekolah

Faktor-faktor dalam sekolah yang memengaruhi pembelajaran meliputi metode mengajar, kurikulum, fasilitas belajar, sumber belajar, media pembelajaran, serta hubungan siswa dengan teman, guru, dan staf. Pengalaman belajar yang diberikan harus dilakukan melalui proses pengajaran yang baik, dengan memperhatikan kondisi siswa.

Hal ini bertujuan agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

3) Lingkungan Masyarakat.

Lingkungan masyarakat berpengaruh terhadap minat belajar anak, termasuk hubungan dengan teman dan kegiatan di sekitar tempat tinggal. Kegiatan luar sekolah, seperti karang taruna, bisa membantu anak belajar berorganisasi. Namun, orang tua harus tetap memantau aktivitas anak di luar rumah agar tidak berlebihan, karena kegiatan yang terlalu banyak bisa mengurangi semangat belajar di sekolah (Fuad, 2014: 46).

4. Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa

a. Ubah Suasana Belajar

Mengubah suasana belajar sangat penting untuk menjaga semangat dan minat peserta didik. Jika pembelajaran selalu dilakukan di dalam kelas, ada kemungkinan siswa akan merasa jenuh. Untuk mengatasi hal ini, guru bisa memberikan variasi dalam metode belajar, seperti mengadakan kegiatan di luar kelas. Misalnya, melakukan kunjungan lapangan, menghadirkan pembicara, atau melakukan penelitian di sekolah lain. Aktivitas ini akan menyegarkan pikiran siswa dan memberi pengalaman baru yang dapat memotivasi mereka untuk lebih semangat dalam belajar.

b. Ciptakan Lingkungan Kelas Bebas Ancaman

Menciptakan lingkungan kelas yang bebas ancaman penting untuk menjaga motivasi siswa. Guru sebaiknya tidak terus-menerus menekankan konsekuensi atas pelanggaran, karena ini dapat membuat siswa merasa tidak dipercaya dan terancam. Sebaliknya, lebih baik membangun kepercayaan dan memberikan motivasi positif. Dengan begitu, siswa akan merasa aman dan lebih termotivasi untuk menjalankan tugas mereka dengan baik.

c. Menggunakan Model dan Metode Pembelajaran yang Beranekaragam

Peserta didik terkadang bosan jika metode atau model pembelajaran yang diterapkan gurunya itu-itu saja, ceramah lagi ceramah lagi, Presentasi lagi-presentasi lagi. Nah oleh karenanya, sebisa mungkin guru dalam menerapkan model atau metode pembelajaran yang bervariasi, ini akan mengurangi kejenuhan peserta didik saat pembelajaran bersama anda. Misalkan pertemuan pertama, metode yang digunakan adalah ceramah, maka pertemuan selanjutnya guru bisa menggunakan metode dan model lain dan seterusnya. Keaneragaman dalam pembelajaran akan membuat peserta didik tidak jenuh dan bahkan bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta (Trismayanti, 2019: 146).

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah memiliki peranan penting dalam kehidupan. Dengan Sejarah seseorang dapat mengetahui keadaan masa lalu yang mengandung banyak nilai dan Pelajaran bagi hidup seseorang. Kata “Sejarah” berasal dari bahasa Arab, yaitu “Syajarah”. Syajarah berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga dan buah. Kata ini berkembang kemudian menjadi akar, keturunan, asal usul, Riwayat dan silsilah. Terminology Arab lainnya ialah Tarikh (dari kata arkh) yang artinya rekaman suatu peristiwa tertentu berarti buku, tahunan, kronik, perhitungan tahun, buku riwayat, tanggal dan pencatatan tanggal. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata Pelajaran yang terhimpun dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan diberbagai jenjang Pendidikan formal, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diajarkan ditingkat Madrasah Ibtida’iyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTS) dan Madrasah Aliyah (MA) (Facrudin, 2020:52).

Sesuai dengan namanya, SKI membahas tentang sejarah dari kebudayaan Islam itu sendiri. Dari zaman sebelum adanya Islam, proses masuknya Islam, Islam pada masa Nabi sampai islam sekarang.

Mempelajari sejarah sangat penting bagi peserta didik, karena dengan mempelajari sejarah peserta didik akan mengetahui bagaimana perkembangan kehidupan khususnya Islam di zaman dulu yang kemudian diharapkan mampu mengambil hikmah dari peristiwa masa lampau (Tabrani, 2023:10).

2. Tujuan Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtida'iyah

Tujuan Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtida'iyah sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban umat Islam masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprsetasi, dan mengkaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Himmah, 2021:3).

3. Tantangan dalam Pembelajaran SKI

- a. Latar Belakang Peserta Didik yang Mempunyai Tingkat Pemahaman yang Berbeda

Setiap siswa memiliki Tingkat pemahaman dan keterampilan yang berbeda dalam proses belajar. Ada siswa yang cepat menangkap penjelasan guru, sementara yang lain memerlukan penjelasan lebih lanjut. Hal ini sering kali membuat pembelajaran, seperti dalam mata

Pelajaran SKI, berjalan lambat dalam mencapai target materi. Kesulitan belajar siswa bisa disebabkan oleh berbagai factor, seperti kemampuan membaca yang kurang, atau minimnya partisipasi dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, pendidik perlu Menyusun perencanaan pembelajaran yang efektif dan adaptif untuk mengakomodasi perbedaan tersebut.

b. Guru yang Kurang Ahli dan Kurang Kompeten

Pendidik diharapkan inovatif dan kreatif, proporsi pendidik sekolah yang baik yaitu kemampuan serta keterampilan yang luar biasa. Tenaga pendidik yang terampil akan memberikan pelatihan yang mahir dalam menyelesaikan pengalaman pendidikan. Pada akhirnya, banyak guru mata pelajaran SKI yang kurang sesuai dengan pendidikan mereka, dan itu berdampak pada kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya dalam cara guru memahami materi yang akan disampaikan. Kemudian adanya guru honorer dengan kompensasi yang kurang tentu berdampak pada tidak adanya rasa kewajiban dalam menjalankan tugasnya. Serta adanya resistensi di kalangan guru dan wali siswa dalam menjalin hubungan yang bermanfaat dalam mengarahkan anak-anaknya untuk belajar.

c. Strategi, Metode, dan Media Pembelajaran yang Kurang Sesuai

Tugas seorang pendidik antara lain adalah kompeten dalam proses pembelajaran. Kemudian, guru harus bisa memahami kepribadian peserta didik, menggunakan strategi serta metode yang efektif, menggunakan media pembelajaran yang sesuai konten, dan menentukan teknik penilaian yang sesuai. Hal ini memungkinkan pendidik untuk melaporkan perkembangan keterampilan peserta didik. Problematika tentang strategi pembelajaran adalah banyak dari pendidik mata pelajaran SKI yang masih bingung untuk menerapkan strategi, metode, serta media mana yang sesuai dengan konten yang diajarkan. Sehingga para pendidik menggunakan strategi, metode, dan media yang dianggap mudah untuk diterapkan, hal ini menyebabkan siswa cepat bosan serta berdampak sulit memahami materi.

d. Fasilitas dan Sarana yang Kurang Memadai

Fasilitas dan sarana pendidikan adalah alat dan bahan yang mendukung proses belajar, seperti perpustakaan, laboratorium, kursi, dan papan tulis. Prasarana, seperti akses jalan dan taman, juga berperan tidak langsung dalam mendukung pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), terdapat kendala karena minimnya fasilitas seperti media pembelajaran, alat pelajaran, komputer, proyektor, perpustakaan, dan buku. SKI sering dianggap hanya sebagai mata pelajaran tambahan, sehingga sarana penunjangnya sering kurang diperhatikan. Kekurangan ini menyulitkan guru dalam menyampaikan materi secara optimal. Fasilitas pendidikan diharapkan dapat dirancang lebih efektif agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan menunjukkan perilaku yang positif (Munawir, 2024:30).

D. Peran Media Wordwall dalam pembelajaran

1. Pengertian Media Wordwall

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi Wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smartphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan yaitu media Wordwall. Media pembelajaran wordwall mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Akbar, 2023:1654).

Wordwall menampilkan kumpulan kata-kata yang disusun secara metodis untuk memberikan tampilan istilah-istilah yang diperlukan untuk menyusun kalimat. Wordwall telah digunakan cukup lama ketika siswa melakukan pembelajaran tatap muka dengan menggunakan media Wordwall, maka kata-kata yang ditampilkan pada Wordwall akan mudah

dibaca dan diingatnya, satu-satunya perbedaan adalah wordwall versi modern menggunakan teknologi yang lebih maju. Wordwall adalah situs web hiburan edukatif yang menawarkan berbagai permainan pengembangan kosa kata, yang dapat dimainkan secara interaktif atau (Jannah & Masnawati, 2024:174).

2. Keunggulan dan Kelemahan Media Wordwall

Keunggulan dari Aplikasi Wordwall antara lain:

- a. Media bersifat fleksibel, dapat digunakan Untuk berbagai tingkatan pada siswa.
- b. Menarik dan tidak monoton.
- c. Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Adapun beberapa kelemahan dari media Wordwall ini, yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang lebih untuk Membuatnya.
- b. Media ini hanya dapat dilihat karena Berupa media visual.
- c. Ketergantungan pada koneksi internet (Zulkifli, 2019:4).

3. Implementasi Media Wordwall dalam Pembelajaran SKI

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Wordwall mampu membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan semangat belajar (Zahro, 2024:128). Selain itu, media ini memudahkan siswa untuk lebih aktif dan membantu mereka lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Walaupun ada kekurangan, seperti ketergantungan pada akses internet, keunggulan Wordwall dalam hal fleksibilitas dan fitur-fitur yang menarik menjadikannya pilihan yang tepat untuk digunakan dalam dunia Pendidikan (Aprilia, 2023:1444).

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Wordwall

langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi digital wordwall adalah sebagai berikut :

- a. Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>

- b. Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat e-mail aktif dan kata sandi
- c. Klik “Create Your Activity Now”
- d. Maka Kita akan masuk ke Dashboard aplikasi wordwall.
- e. Silakan memilih template yang diinginkan.

Setelah tersedianya template maka kita bebas memilih template yang diinginkan dengan menyesuaikan dengan bidang mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan. Aplikasi digital wordwall ini selain untuk meningkatkan minat belajar juga bisa dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran (Zahro, 2024:128).

Wordwall memiliki berbagai fitur/template yang sangat menarik. berikut merupakan macam-macam fitur/template terdapat dalam wordwall beserta pendeskripsianannya:

- a. *Match up* merupakan permainan drag and drop atau mencocokkan fungsi atau definisi.
- b. *Open the box* merupakan permainan menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang Tersedia.
- c. *Random cards* merupakan permainan menebak kartu yang teracak secara otomatis.
- d. Anagram merupakan permainan dengan meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
- e. *Labelled diagram* merupakan permainan menyusun gambar tetapi dengan menggunakan metode drag and drop.
- f. *Categorize* merupakan permainan yang serupa dengan drag and drop tetapi bedanya terletak pada kolom-kolom yang tersedia.
- g. *Quiz* merupakan permainan melalui pilihan ganda.
- h. *Find the match* merupakan permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
- i. *Matching pairs* merupakan permainan memasangkan lubin-lubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.

- j. *Missing word* merupakan permainan drag and drop yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- k. *Wordsearch* merupakan permainan menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak (grid).
- l. *Rank order* merupakan permainan drag and drop item sampai susunannya benar.
- m. *Random whell* merupakan permainan dengan memutar roda.
- n. *Group sord* merupakan permainan drag and droup untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- o. *Unjumble* merupakan permainan drap and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar (Zahro, 2024:130).
- p. *Show quiz* merupakan permainan pilihan ganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
- q. *Maze chase* merupakan permainan berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari enemy (musuh).
- r. *Airplane* merupakan permainan dengan menyentuh ayer atau menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambari menghindari jawaban yang salah (Khoiriyah, 2022:197).

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Peneliti yang sebelumnya terkait dengan pembelajaran yang menggunakan media Wordwall telah dilakukan oleh beberapa peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rif'atul Khoiriyah dan Abdul Muhid. (2022) dengan judul "Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak jauh" hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi wordwall berbasis website juga mampu membentuk pengetahuan kolektif bagi siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas, dan dapat mempermudah mngembangkan pola pikir siswa. Terdapat persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini yaitu sama-sama

melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi atau media Wordwall, sedangkan perbedaannya penelitian tersebut penerapan pembelajaran pada jarak jauh, sedangkan penilitan saat ini penerapan pada pembelajaran tatap muka. dan bedanya penelitian tersebut menggunakan metode penelitian literature sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ainatul Mardhiyah. (2022) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam” Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa dengan menggunakan Wordwall sebesar 94,6% mahasiswa mengatakan bahwa Wordwall mampu membantu mengingat materi pembelajaran dan 97,4% mengatakan bahwa game edukasi wordwall mampu memberikan kesan menyenangkan ketika mengerjakan quiz ataupun latihan soal. Terdapat Persamaan dengan penelitian saat ini sama-sama melakukan pembelajaran menggunakan media Wordwall, sedangkan perbedaannya penelitian tersebut untuk evaluasi pembelajaran, sedangkan peneliti saat ini untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan bedanya penelitian tersebut ditujukan untuk Mahasiswa, sedangkan penelitian saat ini ditujukan untuk Madrasah Ibtida’iyah.
3. Penelitian dilakukan oleh Wiwit aprilia. (2023) dengan judul “penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma’arif Nu Pandaan” Berdasarkan hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan media berbasis Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Terdapat persamaan dengan penelitian saat ini sama-sama melakukan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media Wordwall, sedangkan perbedaannya penelitian tersebut dilakukan di sekolah SMA, sedangkan penelitian saat ini dilakukan di Madrasah Ibtida’iyah.

Untuk memudahkan pembaca memahami kajian penelitian terdahulu, peneliti merumuskan dalam bentuk table yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

No.	Nama Peneliti	Judul penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Rif'atul Khoiriyah dan Abdul Muhid	Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh	aplikasi Wordwall berbasis website dapat membentuk pengetahuan kolektif, meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengerjakan tugas, serta mempermudah pengembangan pola pikir siswa.	Sama-sama menggunakan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran, dan Sama-sama bertujuan meningkatkan motivasi atau minat belajar siswa.	Penelitian terdahulu diterapkan dalam konteks pembelajaran jarak jauh, sedangkan penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran tatap muka, dan Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan literature study, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif berbasis studi lapangan. (Rif'atul Khoiriyah dan Abdul Muhid, 2022).
2	Ainatul Mardhiyah	Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall sebagai Evaluasi	menunjukkan bahwa 94,6% mahasiswa merasa Wordwall	Sama-sama menggunakan media Wordwall sebagai media	Penelitian terdahulu fokus pada evaluasi pembelajaran,

		Pembelajaran pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam	membantu dalam mengingat materi pembelajaran, dan 97,4% menilai bahwa game edukasi Wordwall memberikan kesan menyenangkan saat mengerjakan kuis atau latihan soal.	pembelajaran interaktif.	sedangkan penelitian ini fokus pada peningkatan minat belajar siswa. Penelitian terdahulu dilakukan pada mahasiswa, sedangkan penelitian ini pada siswa MI (Madrasah Ibtidaiyah). Penelitian terdahulu bersifat kuantitatif, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Ainatul Mardhiyah, 2022).
3	Wiwit Aprilia	Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan	penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran	Sama-sama menggunakan Wordwall pada mata pelajaran SKI, dan Sama-sama bertujuan meningkatkan motivasi/minat belajar	Penelitian terdahulu dilakukan di jenjang SMA, sedangkan penelitian ini dilakukan di MI (Madrasah Ibtidaiyah).

		Islam di SMA Ma'arif NU.	Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.	siswa.	Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini juga mengevaluasi hasil belajar, sementara fokus utama penelitian saat ini adalah pada minat belajar (Wiwit Aprilia, 2023).
--	--	--------------------------	---	--------	--

Ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall secara umum memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, baik dari segi motivasi, minat, maupun hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri karena fokus pada strategi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa MI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui pendekatan kualitatif deskriptif, yang belum banyak dikaji sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhandayani, A. (2020). *Modul Metode Penelitian 2 Kualitatif*. Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- Anwar, Z. (2019). *Efektifitas Penggunaan Media Wordwall (Jidru Al Kalmah) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pangkep*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Aprilia, W. (2023). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sma Ma'arif Nu Pandaan. *pendidikan dan Studi Islam*, 9(4), 1444.
- Ardiansyah, R. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 6.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung.
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan, dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 165.
- Dede, R. (2008). *Pradigma Pendidikan Demokratis : Sebuah Model Perlibatan Masyarakat dalam Pengelolaan Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Dhiyah, J. d. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Universitas Esa Unggul*, 5, 52.
- Dulha, S. (2024). Dampak Penggunaan Web Wordwall Pada Minat dan Aktivitas belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-ilmu Sosial*, 4(8), 2.
- Fadliyati, R. (2015). *Penggunaan Media Sony Sugema Digital Learning System Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Perpustakaan Upi Edu.
- Faiqatul Asmi, H. (2021). *Pembelajaran SKI di Madrasah*. UIN KHAS Jember: Digital Library.
- Fiantika, R. F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fuad, A. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tunas bangsa. Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 46.
- Hilmi F, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Community Development*, 4(2), 1654.
- Jailani. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Deepublish.

- Marista, A. d. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Kegamaan*, 21(2), 94.
- Masnawati, J. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(4), 174.
- Miles Huberman, S. (2014). *Qualitative data Analysis: A methods sourcebook*. CA: SAGE Publications.
- Munawir. (2024). Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah. 9(1), 30.
- Nadia, D. d. (2022). Pengaruh Media Word wall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2).
- Nadial, D. (2021). Pengaruh Media Word wall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1925.
- Nana, S. (2005). *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, A. F. (2023). *Instrumen Penelitian dan Urgensi Dalam Penelitian Kuantitatif*. Medan: CV. Harfa Creative.
- Nilmalasari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 178.
- Nur, K. (2022). *Pemanfaatan Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 6 Kediri*. Skripsi: UIN SATU Tulungagung.
- Nurdewi. (2022). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 2 Kota Madiun*. Skripsi: UIN SATU Tulungagung.
- Nurhasanah, S. d. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Edu Pustaka.
- Putri, Z. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Belajar.” *Jurnal Tadbir Muwahhid*. *Jurnal Tadbir Muwahhid*, 8(1), 128.
- Rosaliza, M. (2013). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian” Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 74.
- Sadirman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sahananta, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 18.

- Slameto. (2010). *Belajar faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri, M. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suci, T. (2019). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 146.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, A. (2023). *Modul Sejarah Kebudayaan Islam*. Kementerian Agama RI.
- Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih. (2013). *Metod Penelitian Studi Kasus*. Madura: UTM Press.
- Wina, S. d. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yasri, R. (2023). Analisis metodologi penelitian Kualitatif dalam pengumpulan data di penelitian Ilmiah pada penyusunan Mini Riset. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1), 33.
- Yudhi, F. (2020). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Jurnal pemikiran dan pendidikan Dasar. Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, 6(1), 52.

Lampiran 1 Surat Balasan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM "IHYA UL ULUM"
MADRASAH IBTIDAIYAH IHYAUL ULUM
(MI "IHYAUL ULUM")
STATUS TERAKREDITASI BAIK (B) NSM 111 235 160 121

Alamat : Kedungpring – Jampirogo – Sooko – Mojokerto Telp. 0321 – 5291005 G-mail :

SURAT KETERANGAN

Nomor : 12/121/MIU/03/5/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : MUHAMMAD MAS'UD, S.Pd.I
Jabatan : Kepala MI Ihyaul Ulum
Alamat : Kedungpring – Jampirogo – Sooko – Mojokerto

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : DINA NUR AFNI AULIA
NIM : 2021.112.01.4857
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan penelitian di MI Ihyaul Ulum pda tanggal 28 April-9 Mei 2025 dalam rangka menyusun skripsi dengan judul Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI Melalui Media Wordwall Di MI Ihyaul Ulum Kedungpring Mojokerto.

Demikian keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mojokerto, 9 mei 2025
Kepala MI Ihyaul Ulum

MUHAMMAD MAS'UD, S.Pd.I

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Judul penelitian : *Strategi Pembelajaran Guru Melalui Aplikasi Wordwall Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Di MI Ihyaul-Ulum Kedungpring Mojokerto.*

Pedoman observasi ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut adalah pedoman observasi yang digunakan peneliti pada saat penelitian di lapangan :

A. Instrumen Wawancara untuk Guru SKI

No	Aspek yang Diteliti	Indikator	Pertanyaan
1	Perencanaan Pembelajaran	Guru menyiapkan RPP & memilih media Wordwall	Bagaimana Anda menyiapkan RPP dan menentukan jenis permainan Wordwall yang digunakan?
2	Perencanaan Pembelajaran	Kesesuaian media Wordwall dengan materi SKI	Bagaimana Anda menyesuaikan jenis permainan Wordwall dengan materi SKI?
3	Pelaksanaan Pembelajaran	Guru menggunakan Wordwall pada kegiatan inti pembelajaran	Bagaimana langkah Anda dalam menggunakan Wordwall di kelas?

4	Pelaksanaan Pembelajaran	Wordwall mendorong siswa aktif dan bekerja sama	Apakah siswa terlihat lebih aktif dan berkolaborasi ketika menggunakan Wordwall?
5	Pelaksanaan Pembelajaran	Guru mengelola kelas dengan media Wordwall	Bagaimana Anda mengatur kelas saat kegiatan Wordwall berlangsung?
6	Evaluasi Pembelajaran	Guru menggunakan Wordwall sebagai alat evaluasi	Bagaimana bentuk evaluasi yang Anda lakukan melalui Wordwall?
7	Evaluasi Pembelajaran	Variasi evaluasi yang digunakan	Apakah Anda juga menggunakan bentuk evaluasi lain selain Wordwall?
8	Hasil & Dampak	Minat belajar meningkat setelah penggunaan Wordwall	Apakah Anda melihat adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan Wordwall?

9.	Faktor Penghambat	Kendala penggunaan Wordwall	Kendala apa yang biasanya Anda hadapi ketika menggunakan Wordwall?
10	Faktor Pendukung	Dukungan sekolah & sarana prasarana	Apakah sarana prasarana sekolah mendukung penggunaan Wordwall?

B. Instrumen Wawancara untuk Kepala Sekolah

No	Aspek yang Diteliti	Indikator	Pertanyaan
1	Dukungan sekolah	Fasilitas & infrastruktur tersedia	Apakah sekolah menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis Wordwall?
2	Dukungan sekolah	Kebijakan & dorongan inovasi guru	Bagaimana bentuk dukungan sekolah terhadap guru dalam penggunaan media digital?

3	Hambatan	Kepala sekolah mengetahui kendala guru	Kendala apa yang biasanya dialami guru dalam menggunakan Wordwall dan bagaimana sekolah mengatasinya?
---	----------	--	---

C. Instrumen Wawancara untuk Siswa

No	Aspek yang Diteliti	Indikator	Pertanyaan
1	Respon terhadap Wordwall	Siswa merasa senang dan tidak bosan	Bagaimana perasaanmu saat belajar SKI menggunakan Wordwall?
2	Respon terhadap Wordwall	Siswa lebih tertarik & fokus	Apakah Wordwall membuatmu lebih semangat dan fokus dalam belajar SKI?

3	Keterlibatan	Siswa lebih aktif & berpartisipasi	Apa yang kamu lakukan ketika guru mengajak bermain Wordwall?
4	Hambatan penggunaan	Siswa mengalami kesulitan	Apa kesulitanmu ketika mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall?
5	Harapan siswa	Siswa ingin terus menggunakan Wordwall	Apakah kamu ingin pembelajaran SKI dengan Wordwall lebih sering digunakan? Mengapa?

D. Instrumen Observasi (Non-Partisipan)

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Keterangan (√/X)
1	Perencanaan Guru	Guru menyiapkan RPP & media Wordwall sesuai materi	√ Guru menyiapkan RPP & memilih template Wordwall sebelum

2	Pelaksanaan	Wordwall digunakan dalam kegiatan inti pembelajaran	pembelajaran √ Wordwall ditampilkan di proyektor dan dimainkan siswa
3	Aktivitas Siswa	Siswa tampak antusias, fokus, aktif, dan bekerja sama	√ Siswa semangat menjawab soal, berdiskusi, dan tertib
4	Evaluasi dengan Wordwall	Guru menggunakan Wordwall untuk evaluasi	√ Guru memakai quiz Wordwall untuk evaluasi akhir
5	Antusiasme Siswa	Siswa menunjukkan minat belajar (senang, tidak bosan)	√ Siswa terlihat gembira, tidak ada yang mengantuk/bosan
6	Kendala Teknis	Ada/tidaknya kendala jaringan, perangkat, atau teknis	X Tidak ada kendala berarti (jaringan lancar)
7	Arahan Guru	Guru memberikan arahan jelas selama kegiatan Wordwall	√ Guru memberi instruksi langkah demi langkah dengan jelas

Lampiran 3. Dokumentasi

<
RPP SKI KELAS 5.pdf
v

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah bermain yangling 8 peserta didik dapat mengetahui lokasi, tahun dan tempat lahir, sekolah, pendidikan, terjadinya Fathul Mulkah
- Setelah mengamati power point, peserta didik dapat memahami proses terjadinya Fathul Mulkah
- Setelah melakukan Poster Comment, peserta didik dapat mengetahui apa yang terjadi setelah makkah berhasil ditaklukkan
- Setelah melakukan evaluasi pembelajaran hari ini, peserta dapat menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa Fathul Mulkah

MATERI POKOK

- Peristiwa Fathul Mulkah

PENDAKATAN, MODEL, METODE PEMBELAJARAN :

Pendekatan : Scientific approach

Model : Discovery

Metode : wordwall

MEDIA/ICE BREAKING/QUIZ:

- Faktor Tuli
- Video
- LCD Proyektor
- Papan Tuli

SUMBER BELAJAR:

- Internet
- Power Point
- Word Wall

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (30')

- Guru menjawab dengan salam dan siap
- Guru mengecek kehadiran peserta didik
- Guru memberikan ice breaking " Panjang Pendek "
- Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai pengalaman pergi ke Makkah
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

KEGIATAN INTI (60')

- Peserta didik memperhatikan penjelasan guru melalui Power Point yang ditampilkan
- Guru mempersiapkan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran dengan permainan wordwall
- Guru memberikan arahan tentang bagaimana cara dan aturan permainan
- Guru mengajukan pertanyaan melalui layar proyektor dan langsung dijawab secara tertulis pada tablet, tulis yang telah disediakan
- Guru melakukan penilaian terhadap jawaban masing masing siswa

Gambar cuplikan RPP guru SKI yang menuliskan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran untuk mendukung materi SKI pada pertemuan hari itu



Gambar suasana kelas V terlihat antusias saat guru menayangkan permainan Wordwall melalui proyektor untuk mengulas materi SKI secara interaktif.



Gambar tampak siswa menjawab soal menjawab soal Wordwall secara kelompok dengan penuh semangat saat pembelajaran SKI berlangsung.



Gambar guru SKI memandu evaluasi menggunakan Wordwall dan berdiskusi dengan siswa mengenai soal yang dijawab kurang tepat.



Gambar siswa tampak semangat dan fokus bermain Wordwall, menunjukkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar peneliti saat wawancara mendalam dengan guru SKI terkait strategi pembelajaran menggunakan Wordwall.



Gambar peneliti saat mewawancarai Kepala sekolah mengenai dukungan dan kebijakan penggunaan media digital Wordwall.



Gambar mewawancarai siswa kelas V untuk mengetahui tanggapan dan pengalaman belajar mereka dengan aplikasi Wordwall.

BIOGRAFI PENULIS



Dina Nur Afni Aulia adalah nama lengkap penulis yang lahir di Mojokerto, 12 November 2002 dan anak kedua dari 4 bersaudara. Penulis memiliki ayah yang bernama Ahmad Sugeng Mulyanto. Dan Ibunya Kurotin. Sejak lahir hingga saat ini, penulis dibesarkan dalam keluarga sederhana yang religius, penulis tumbuh dengan nilai-nilai kedisiplinan dan tanggung jawab sejak kecil.

Riwayat pendidikan penulis dimulai di MI Ihyaul-Ulum (2009-2015), kemudian melanjutkan ke MTs Al Urwatul Wutsqo (2015-2018), dan MA Al Urwatul-Wutsqo (2018-2021). Setelah lulus MA juga melanjutkan studi di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Urwatul Wutsqo (STIT UW) Jombang, mengambil program pendidikan Pendidikan Agama Islam.

Selama menempuh pendidikan di STIT UW penulis berdomisili Dusun Kedungpring, Desa Jampirogo, Kecamatan Sooko, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Selain aktif mengikuti kegiatan akademik, penulis juga bekerja sambil kuliah sebagai bentuk kemandirian dan tanggung jawab pribadi.

