

**IMPLEMENTASI MEDIA *WORDWALL* DENGAN STRATEGI  
*TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI**  
**SKRIPSI**

**OLEH**  
**DIVA PUTRI UTAMI**  
**NIM 21862081084**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU KEISLAMAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**2024**

**IMPLEMENTASI MEDIA *WORDWALL* DENGAN STRATEGI  
*TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Universitas Islam Raden Rahmat Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH**  
**DIVA PUTRI UTAMI**  
**NIM 21862081084**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU KEISLAMAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

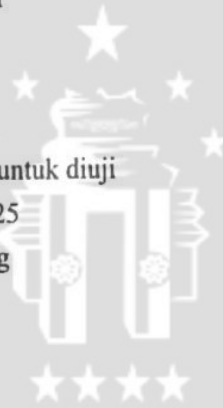
IMPLEMENTASI MEDIA *WORDWALL* DENGAN STRATEGI  
*TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI

SKRIPSI

Oleh

DIVA PUTRI UTAMI  
NIM : 21862081084

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji  
Malang, 10 Mei 2025  
Dosen Pembimbing



  
H. Mohammad Fadil, S.Pd.I.,M.Pd

NIDN 0703048006

UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MEDIA *WORDWALL* DENGAN STRATEGI  
*TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI

DIVA PUTRI UTAMI  
NIM: 21862081084

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang pada tanggal 21 Mei 2025 dan telah di terima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

DEWAN PENGUJI

H. Mohammad Fadhil, S.Pd.I.M.Pd

(Ketua/Penguji)

Dr. Hasan Bisri, M.Pd.I

(Sekertaris/Penguji)

Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd

(Penguji Utama)

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saif Muawanatul Hasanah, M.Pd  
NIDN. 2104058501

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Agama Islam

M. Arif Nasruddin, S.Pd, M.Pd.I  
NIDN. 0711099003

UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diva Putri Utami

NIM : 21862081084

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Implementasi media pembelajaran berbasis website wordwall dengan menggunakan strategi Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VII Di SMP KH.A Thohir Pulungdowo Tumpang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/ falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi /falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai kebutuhan yang berlaku.

Malang, 10 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,

  
DIVA PUTRI UTAMI

## MOTTO

بِأَسْوَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Rosulullah shallallahu alaihi wasallam bersabda “Barangsiapa yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga (HR. Muslim no.2699)



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## ABSTRAK

Utami, Diva, Putri. 2025. “Implementasi Media Wordwall dengan strategi Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing : H. Mohammad Fadil, S.Pd.I.,M.Pd

**Kata Kunci :** Website Wordwall. Team Games Tournament. Pemahaman Siswa. Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi ajar. Banyak faktor yang peneliti temui dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa seperti 1) rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran PAI 2) kurangnya media interaktif dalam pembelajaran 3) kurangnya keterlibatan siswa dalam memahami materi ajar 4) kurikulum merdeka mendorong pembelajaran aktif dan kontekstual. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba mengimplementasikan media pembelajaran berbasis website Wordwall dengan menggunakan strategi Team Games Tournament untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan media wordwall yang dipadukan dengan strategi *Team Games Tournament (TGT)* dapat mempengaruhi pemahaman pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP KH.A TOHIR Tumpang. Sedangkan tujuannya adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran website wordwall yang dipadukan dengan strategi *Team Games Tournament (TGT)* dapat mempengaruhi pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP KH.A TOHIR Tumpang.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif menurut Bogdan dan Tylor dalam buku Lexy J. Moelong, dengan pendekatan deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan secara intensif, mendalam, mendetail dan komprehensif, adapun tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk memberikan gambaran mendetail tentang latar belakang. Fokus penelitian adalah untuk memahami secara mendalam proses, pengalaman, dan efektivitas implementasi media pembelajaran website *Wordwall* dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*. Adapun tehnik analisis data yang digunakan menurut Miles dan Huberman terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti mengujikan penggunaan tersebut dikelas VIIB yang berjumlah 24 anak dan

pemahamannya di nilai setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* dengan menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dengan menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)* terbukti dari antusias siswa didalam kelas, siswa berpartisipasi aktif didalam kelompoknya, siswa bekerjasama dengan baik antar kelompok, siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan benar, dalam meningkatkan pemahaman siswa dapat dilihat dari kerajinan dalam mengerjakan tugas, nilai setelah melakukan media dan model pembelajaran tersebut.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KEASLIAN TULISAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
F. Definisi Istilah.....	10
G. Penelitian Terkait.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media pembelajaran berbasis website Wordwall.....	14

B. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).....	24
C. Definisi Pemahaman siswa.....	28
D. Definisi pendidikan agama islam .....	35

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	39
B. Kehadiran Peneliti .....	41
C. Lokasi Penelitian .....	42
D. Sumber Data .....	43
E. Prosedur Pengumpulan Data .....	44
F. Analisis Data.....	48
G. Pengecekan Keabsahan Temuan .....	49
H. Tahap-tahap Penelitian .....	53

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran penelitian.....	56
B. Paparan data dan analisis data .....	64
C. Pembahasan.....	74

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>
-------------------------------	-----------

<b>RIWAYAT PENULIS.....</b>	<b>122</b>
-----------------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terkait.....	11
Tabel 2.6 Kerangka berfikir.....	37
Tabel 3.3 Data jumlah siswa.....	58
Tabel 4.1 Data ruang kelas.....	58
Tabel 4.2 Data ruang lainnya.....	59
Tabel 4.4 Data pendidik dan kependidikan.....	59
Tabel 4.5 Data sarana dan prasarana.....	60
Tabel 4.6 Data nama-nama guru.....	62
Tabel 4.7 Struktur Organisasi.....	63
Tabel 4.8 Nama dan nilai kelas 7B.....	85
Tabel 4.9 Anggota kelompok.....	86

UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
Gambar 2.1 Fitur - fitur Wordwall .....	18
Gambar 2.2 Tampilan pada saat mendaftar akun .....	21
Gambar 2.3 Tampilan pada saat selesai mendaftar akun .....	21
Gambar 2.4 Tampilan pada saat selesai mendaftar akun .....	22
Gambar 2.5 Tampilan fitur Wordwall.....	22
Gambar 3.1 Tampilan triangulasi kumpulan data .....	41
Gambar 3.2 Tampilan triangulasi sumber data .....	42
Gambar 4.1 Tampilan spin wordwall.....	80
Gambar 4.2 Tampilan wordwall.....	81
Gambar 4.3 Tampilan soal Wordwall .....	81

UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul ***"Implementasi Media Wordwall dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) "***.

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan proposal penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir pada program studi Pendidikan Agama Islam untuk menempuh Program Strata 1 guna memperoleh gelar sarjana. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat yang nyata, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. **H. Imron Rosyadi Hamid, SE,M.Si.,Phd selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang**
2. **Dr. Siti Muawanatul Hasanah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang**
3. **M. Arif Nasruddin, S.Pd., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang**
4. **H. Mohammad Fadil, S.Pd.I.,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis selama proses penulisan skripsi ini.**
5. **Seluruh staff dosen Fakultas Ilmu Keislaman Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dan memberikan berbagai inforasi terkait kebutuhan dalam proposal penyusunan penelitian ini.**
6. **Kedua orang tua penulis, Bapak Imam Hambali dan Ibu Tulik Anah yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi yang tiada henti, serta atas kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis dan penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.**
7. **Bapak Suntoro S.Pd M.Si Mm.Pd selaku kepala sekolah dan bu Laila Nurul Azizah S.Pd Gr. selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP**

- KH. A Thohir Tumpang** , yang telah memberikan izin, informasi dan dukungan untuk pelaksanaan penelitian ini.
8. **Seluruh teman-teman penulis prodi PAI A1 angkatan 2021 yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu terimakasih telah memberikan semangat serta dukungan kepada penulis**
9. **Adik tercinta penulis Muhammd Ivan Kholilullah yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis**
10. **Semua pihak**, yang telah memberikan semangat, ide, dan bantuan dalam proses penyusunan usulan penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Sebagai manusia bisa penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh kata sempurna , karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki. karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan ini agar bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta penulis berharap Allah SWT memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya kepada semua pihak-pihak diatas, semoga amal baik yang telah diberikan oleh penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Malang, 27 November 2024

Diva Putri Utami  
21862081084



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian kepada seseorang untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya ilmu pengetahuan dan teknologi<sup>1</sup>. Dalam suatu pembelajaran ada beberapa komponen-komponen pembelajaran diantaranya yang tidak dapat dipisahkan yaitu antara guru dan siswa, karena pembelajaran hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa baik secara langsung (offline) atau tidak langsung (online). Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar serta mampu mengorganisasikan suatu keadaan yang dapat mengaktifkan siswa.

Media direncanakan dan dirancang berdasarkan kebutuhan (*need*) yang dirasakan oleh audiens atau peserta didik. Dengan demikian, merancang suatu

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi belajar, (Jakarta: PT Raneke Cipta, 2008), hal 175

media tidak berangkat dari keinginan pengembang media itu sendiri, akan tetapi berangkat dari kesenjangan antara apa yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik dengan apa yang telah dimiliki. Menurut Hariyanto, *website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan/atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan (*hyperlink*)<sup>2</sup>. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Kurniahayati dan Syamsurizal, penggunaan *website* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*<sup>3</sup>.

Bagi seorang pendidik penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik guna mendukung peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan inovasi-inovasi terbaru, salah satu inovasi yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat meningkatkan minat peserta didik pada pelajaran, dan mendorong peserta didik untuk menjadi lebih antusias

---

<sup>2</sup> Agus Hariyanto, *Membuat Web Profil Sekolah* (Yogyakarta: CV. Lokomedia, 2015)

<sup>3</sup> Dwi Kurniahayati and Syamsurizal, *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Wen Centric Course Pada Materi Stoikiometri Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN Titian Teras Jambi*, *Edu-Sains* 1 (2012), [https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v1i1.793](https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v1i1.793).

dan lebih bergairah lagi dalam belajar, dengan gamifikasi mereka dapat melihat status pencapaian mereka dan meningkatkan belajar mereka.

Kompetensi-kompetensi guru sebagai salah satu elemen kunci penyelenggaraan pendidikan formal perlu mempertimbangkan bagaimana mengembangkan kompetensi guru guna mewujudkan peserta didik yang berteknologi proposisi tentang kompetensi guru adalah membuat komitmen kepada siswa berkaitan dengan pembelajaran yang mereka lakukan. Kemudian, menguasai materi dan model pembelajaran serta bertanggung jawab atas pengelolaan dan pemantauan pembelajaran siswa. Dalam hal ini, model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Ketika suatu model pembelajaran dipilih, tetapi tidak memberikan perubahan ke arah yang lebih baik dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa, maka ada sesuatu yang salah dengan model yang diterapkan dalam pembelajarannya. Maka dari itu, pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang pada hakikatnya adalah proses komunikasi dan kerjasama perlu dan harus diperhatikan. Hal tersebut penting sebab pemilihan model pembelajaran yang tepat memberikan dampak yang cukup signifikan berkaitan dengan hasil belajar siswa. Kondisi rendahnya hasil belajar siswa bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya pemanfaatan model pembelajaran yang kurang tepat. Dalam banyak kasus, hal tersebut terjadi disebabkan pendidik kurang memahami karakteristik siswa dan juga kesesuaian antara materi pelajaran dengan model pembelajaran yang dipilih. Misalnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Menengah Pertama yang model pembelajarannya seringkali memakai ceramah hal tersebut membuat peserta didik akan merasa sangat bosan dan tidak aktif, apalagi dalam kurikulum saat ini yang menggunakan kurikulum merdeka yang menekankan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Melihat kondisi yang ada, pengembangan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa perlu diterapkan. Guna mengatasi masalah tersebut, peneliti mencoba menggunakan salah satu model pembelajaran yakni model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards model pembelajaran ini pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran tipe TGT ini merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Selain itu, model pembelajaran ini menekankan pada interaksi dan aktivitas antarsiswa untuk saling bekerjasama, saling membantu, dan saling memotivasi dalam menguasai materi pelajaran, dengan harapan, tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan hasil belajar siswa<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Sholichah, N. F., Akhwani, Munshif, F. A., & Muzahidin. (2021). Wordwall Tournament: Inovasi Model Pembelajaran Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In *Prosiding National Conference For Ummah (NCU) Vol.2*, pp. 524-529. Retrieved from <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1139>.

Peneliti memilih SMP KH.A Thohir sebagai tempat yang akan dijadikan penelitian, karena sekolah ini sekolah swasta yang memiliki fokus pada pembelajaran berbasis agama, sehingga cocok untuk penelitian yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) tetapi peneliti melihat bahwa masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Melihat kondisi yang ada pengembangan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa perlu diterapkan. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang lain yaitu model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Website sebagai alternatif solusi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut salah satu guru PAI di SMP KH.A Thohir menjelaskan bahwa ada beberapa peserta didik yang semangat dan antusias, namun tidak sedikit pula ada yang asik mengobrol, bercanda, bahkan ada yang sampai tertidur dalam kelas. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *website* ini, diharapkan peserta didik dapat memiliki rasa senang, adanya ketertarikan, menunjukkan perhatian dan ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Sehingga dalam proses belajar, dapat menghasilkan perubahan sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan ajaran Islam. Untuk itu, diperlukan suatu cara untuk mengatasinya permasalahan tersebut dengan memanfaatkan *website* dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi antara keaktifan belajar dan hasil belajar siswa di SMP KH.A Thohir Tumpang setelah diterapkannya

media pembelajaran berbasis website dan model pembelajaran berbasis TGT untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

## B. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Wordwall dengan menggunakan Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana implementasi pembelajaran Wordwall dengan menggunakan Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Apa hasil pembelajaran Wordwall dengan menggunakan Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

## C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran Wordwall dengan menggunakan Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

2. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran Wordwall dengan menggunakan Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam

3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran Wordwall dengan menggunakan Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara luas dalam dunia pendidikan. adapun harapan manfaat dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran
  - b. berbasis teknologi yang dikombinasikan dengan metode kolaboratif seperti Team Games Tournament (TGT)
  - c. Menambah literatur tentang efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis
  - a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan terkait dengan media pembelajaran berbasis Website Wordwall dengan model pembelajaran *Team Games*

*Tournament* (TGT) sebagai bukti akhir perkuliahan dan sebagai syarat penyelesaian untuk menyanggah gelar S1.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, membantu guru mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara efektif.

c. Bagi siswa

meningkatkan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif membantu siswa untuk memahami materi di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih mendalam melalui pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar.

d. Bagi sekolah

Mendorong penerapan teknologi pembelajaran sebagai bagian dari inovasi pendidikan di sekolah, membantu sekolah untuk mencapai tujuan peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

e. Bagi peneliti lain

Memberikan referensi dan dasar untuk penelitian lanjutan tentang penggunaan media berbasis teknologi dengan menggunakan metode

TGT padaa berbagai mata pelajaran lainnya.

### E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini dapat terarah serta tidak terlalu luas jangkauannya, maka peneliti perlu membatasinya. Maka batasan masalah dalam penelitian ini hanya difokuskan dalam batasan berikut:

- a. Fokus pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) disekolah menengah pertama (SMP) dengan materi yang relevan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- b. Menggunakan media berbasis website Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis interaktif yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran terutama dalam bentuk kuis, latihan dan permainan berbasis kompetisi.
- c. Penelitian ini mengimplementasikan metode Team Games Tournament (TGT) sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerjasama antar tim dan kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- d. Penelitian ini akan mengukur hasil belajar siswa berdasarkan nilai kuis yang diberikan melalui website Wordwall sebagai indikator pemahaman terhadap materi, serta pengamatan terhadap perubahan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
- e. Penelitian ini berlangsung dalam waktu yang terbatas yaitu dengan mempertimbangkan alokasi waktu yang tersedia untuk implementasi pembelajaran berbasis *Wordwall* dan TGT.

## F. Definisi Istilah

Definisi istilah disini dimaksudkan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda tentang konsep atau tentang pemikiran dalam penelitian ini. Definisi istilah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. *Wordwall*

Media pembelajaran yakni keseluruhan objek yang mampu membantu siswa dalam memperoleh pemahaman atau pengetahuan dari suatu materi.

*Wordwall* adalah sebuah platform berbasis *website* yang mengizinkan pengguna untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif

### 2. *Team Games Tournament* (TGT)

Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis sosial dimana peserta berlomba dalam *game* akademik sebagai wakil kelompoknya masing-masing

### 3. Pemahaman siswa

Pemahaman adalah hasil belajar. Seseorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila dia dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang hal yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri

### 4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah suatu kegiatan yang memerlukan bimbingan atau juga latihan yang harus dilakukan secara berencana dan kesadaran atas tujuan yang ingin dicapai dan juga bisa diartikan sebagai usaha untuk membimbing secara sadar kepada peserta didik untuk mengantarkan dirinya untuk menjadi insan yang bertakwa kepada Allah

Swi, berkepribadian yang luhur, budi pekerti yang baik sekaligus mengamalkan ajaran agama Islam yang dianutnya sebagai bekal hidup di dunia dan juga di akhirat.

### G. Penelitian Terkait

Tabel 1. 1 Penelitian terkait

No	Sumber Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Isi Penelitian
1.	Ilham Ramadhan (2022) Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPS di SMP Argopuro	Mengkaji tentang model pembelajaran Team Games Turnament (TGT) berbantuan Wordwall	Menggunakan metode kuantitatif	Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang ditujukan dengan perubahan nilai rata-rata yang ada, prestasi belajar kelas kontrol tergolong rendah, hasil belajar tersebut berbanding balik dengan nilai hasil belajar kelas eksperimen yang termasuk dalam standard sedang.
2.	Haryati (2024) Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tornament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika	Mengkaji tentang model pembelajaran Team Games Turnament (TGT) berbasis aplikasi Wordwall	Menggunakan materi pembelajaran matematika, Jenis penelitian kuantitatif tindakan kelas	Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan telah mencapai indikator ketercapaian yaitu nilai yang diperoleh $\geq 70$ dan ketuntasan klasikal tercapai yaitu apabila siswa yang tuntas mencapai $\geq 81$ .
3.	Dinda Laila (2022) Penerapan media pembelajaran berbasis Youtube dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) kelas VII	Mengkaji tentang pemahaman siswa	Menggunakan penelitian kualitatif deskriptif	Hasil dari penelitian ini dilihat dari keaktifan didalam kelas, siswa menjawab pertanyaan dari guru, memperhatikan video, tingkat pemahaman siswa lebih terlihat jelas.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan skripsi yang disusun terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Bagian isi dalam penulisan ini peneliti menyusun dengan menggunakan sistematika penulisan kualitatif yang diterbitkan oleh Universitas Islam Raden Rahmat Malang (UNIRA). Dengan rincian sebagai berikut:

**BAB I** : Dalam bab ini terdiri dari penegasan judul, konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi istilah, penelitian terkait dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Kajian teori yang terdiri dari teori yang digunakan meliputi tinjauan tentang media Wordwall, tinjauan tentang metode *Team Games Tournament* (TGT), kekurangan dan kelebihan media Wordwall dan metode *Team Games Tournament* (TGT)

**BAB III** : Dalam bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian yang dipakai yang terdiri dari desain penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, sumber data, prosedur pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumentasi), analisis data, pengecekan keabsahan penemuan, tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan ini menjelaskan tentang gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data, paparan data dan analisis data, pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Dalam bab penutup ini berisi tentang kesimpulan yaitu ringkasan dari hasil penelitian secara menyeluruh yang menjawab dari rumusan masalah dan saran .