

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran digital merupakan suatu konsep / cara dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media multimedia antara lain menggunakan bantuan computer/notebook, smartphone, video, Audio dan visual. Dalam dunia pendidikan tidak hanya fokus pada satu teknologi yang digunakan, namun teknologi sangat banyak ragamnya dan akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dari pembelajaran.¹ Didalam pembelajaran berbasis digital, tentunya kita juga akan mengenal yang namanya media ajar digital.

Media ajar berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, media ajar pun mengalami perkembangan pesat. Media ajar tradisional seperti buku teks, papan tulis, dan spidol mulai digantikan oleh media ajar digital yang lebih canggih dan interaktif. Media ajar digital menawarkan berbagai macam manfaat yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.²

¹ Rumainur, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*, Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 10/02, 2016:456-462

² Sukandi, "Pengembangan Media Pendidikan," *Jurnal Pengembangan Media* 5, no. 1 (2020): 467–71.

Di sekolah dasar mata pelajaran pendidikan agama islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan generasi penerus bangsa, sebab agama Islam menekankan pada nilai-nilai moral dan spiritual yang penting bagi kehidupan manusia.³ Dimana disekolah untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik harus memenuhi kompetensi berdasarkan capaian pembelajaran yang sudah ditentukan. Salah satu materi penting dalam pendidikan agama islam di sekolah dasar adalah Asmaul Husna, yaitu nama-nama indah Allah SWT yang memiliki makna dan keutamaan tersendiri.

Menghafal Asmaul Husna merupakan salah satu cara untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT dan memahami keagungan-Nya. Pengenalan Asmaul Husna saat ini masih banyak di dominasi oleh buku yang mana media seperti buku memiliki beberapa kekurangan seperti fisik yang mudah rusak dan kurang interaktif yang menyebabkan mudah bosan. Selain itu masih banyak masyarakat yang belum hafal Asmaul Husna secara keseluruhan karena rasa malas membaca, kesibukan, tidak dapat membaca.⁴

Namun, dalam kenyataannya banyak siswa yang kurang tertarik dan aktif dalam kegiatan menghafal Asmaul Husna. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, media ajar yang tidak variatif, dan kurangnya keaktifan dari siswa itu sendiri untuk mau belajar menghafal nama dan makna dari asmaul husna.⁵

³ Sudrajat, Ajat dkk. *Pentingnya Pendidikan Islam*. Jurnal Faidatuna Vol.4, No.3, 2023:1-13

⁴ Abdillah, F., Adhiguna, D., & Sevtiana, A. *Perancangan Video Profile sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Tehnik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic*. Jurnal DIGIT. 2017:55-57

⁵ Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun pada hari kamis 22 mei 2024 pukul 10.00 wib di kantor SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun.

Agar tuntas capaian pembelajaran yang sudah ditentukan dan juga tercapainya pembelajaran yang diinginkan diperlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Media merupakan alat bantu guru saat mengajar dan sebagai sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar.⁶

Media dibagi menjadi 2 definisi yaitu definisi sempit dan luas. Definisi sempit yaitu media yang memiliki bentuk berupa gambar, foto, alat mekanik maupun elektronik yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan definisi luas yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suatu kondisi yang membantu peserta didik untuk menciptakan dan memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap yang baru.⁷ Arief S. Sadiman mengemukakan media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁸ Gagne (dalam Sadiman dkk) mengemukakan media merupakan jenis-jenis komponen yang pada lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sehingga dapat membuat peserta didik untuk dapat termotivasi dalam belajar.⁹

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran Asmaul Husna untuk meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media ajar digital ini adalah *Wordwall matching*

⁶ Suryani, Nunuk dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 97.

⁷ Musfiqon, *Media Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 25.

⁸ Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 55.

⁹ Sadiman, Arief S. Dkk, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 87.

pairs. Media ajar digital matching pairs merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyajikan materi Asmaul Husna secara interaktif dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media ajar digital matching pairs.

Media ajar digital matching pairs adalah media pembelajaran berbasis komputer yang menampilkan gambar atau kata-kata yang harus dicocokkan dengan pasangannya. Media ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran, termasuk untuk membantu peserta didik dalam memahami materi asmaul husna.

Menurut Bapak Dennis Odita pembelajaran PAI materi asmaul husna menggunakan media ajar digital matching pairs di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun belum pernah ada dan perlu dilakukan agar siswa-siswi lebih aktif dan mudah menghapalnya.¹⁰

Meskipun media ajar digital matching pairs memiliki banyak potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, namun masih terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi, antara lain:

- a. Kurangnya pemanfaatan media ajar digital matching pairs dalam pembelajaran PAI. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengetahuan guru tentang media ini, keterbatasan sarana dan prasarana, serta kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan media ini.

¹⁰ Berdasarkan wawancara dengan salah 1 guru di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun pada hari kamis, 22 mei 2024 di kantor SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun.

- b. Keterbatasan media ajar digital matching pairs yang tersedia. Media ajar digital matching pairs yang tersedia saat ini masih terbatas jumlahnya dan belum tentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI di Indonesia.¹¹

Dari hasil observasi dan pengamatan lapangan yang dilakukan terhadap siswa-siswi di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun bahwa setiap pagi materi asmaul husna sudah digemakan melalui program pembiasaan keagamaan, namun secara pengaplikasian materi dikelas anak-anak hanya hafal lafalz nya saja belum disertai dengan maknanya.¹² Harapannya dengan menggunakan media ajar digital *Wordwall Matching Pairs* anak-anak lebih aktif dalam mempelajari materi Asmaul Husna dan bisa lebih mudah menghafal makna dai asmaul husna. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengusung media ajar digital dan pengaruhnya terhadap keaktifan siswa dan kemampuan menghafal asmaul husna dengan judul “ Efektivitas Penggunaan Media Ajar Digital *Wordwall Matching Pairs* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Kemampuan Menghafal Materi Asmaul Husna Pada Peserta Didik Kelas 5 di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun”

¹¹ Muhamad Nurqozin and Darma Putra, “Pembelajaran Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Menengah Kejuruan Islam Terpadu Tebuireng III Indragiri Hilir Riau,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): 637–46.

¹² Berdasarkan pengamatan observasi lapangan kepada siswa kelas 4,5,6 di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun pada hari kamis, 22 mei 2024 pukul 10.00 wib.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang fenomena yang terjadi pada siswa di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun tersebut peneliti dapat menemukan identifikasi masalah yang muncul yaitu :

1. Kurangnya pemanfaatan media yang khusus didesain sesuai dengan pelajaran, yang dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar untuk menunjang proses pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang efektif di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun.
2. Masih kurangnya kemampuan siswa dalam menghafal materi asmaul husna pada peserta didik di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun.
3. Peserta didik kesulitan dalam memaknai arti materi asmaul husna meskipun setiap hari sudah dilafalkan dalam pembiasaan pagi.
4. Kurangnya media ajar digital pada materi asmaul husna di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar (SD).
5. Kurangnya media ajar yang menarik bagi siswa untuk memudahkan menghafal asmaul husna di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka pokok permasalahan penelitian ini yaitu Penggunaan Media Ajar Digital *Wordwall Matching Pairs* dalam meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan menghafal materi asmaul husna pada peserta didik dikelas 5 SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun. Untuk memperkuat pokok masalah dalam penelitian ini maka dapat dijabarkan dalam submasalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Ajar Digital *Wordwall Matching Pairs* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada materi asmaul husna di kelas 5 SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun?
2. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Ajar Digital *Wordwall Matching Pairs* dalam meningkatkan kemampuan menghafal siswa pada materi asmaul husna di kelas 5 SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun?
3. Bagaimana Hubungan / Pengaruh Penggunaan Media Ajar Digital *Wordwall Matching Pairs* dalam meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan menghafal pada materi asmaul husna di kelas 5 SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan terhadap siswa di SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Asmaul Husna ini memiliki tujuan agar :

1. Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Ajar Digital *Wordwall Matching Pairs* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada materi asmaul husna di kelas 5 SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun.
2. Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Ajar Digital *Wordwall Matching Pairs* dalam meningkatkan kemampuan menghafal siswa pada materi asmaul husna di kelas 5 SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun.
3. Mengetahui Hubungan / Pengaruh Penggunaan Media Ajar Digital *Wordwall Matching Pairs* dalam meningkatkan keaktifan siswa dan

kemampuan menghafal siswa pada materi asmaul husna di kelas 5 SDN Ketandan 02 Dagangan Madiun.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain :

1. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di kelas sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan hasil belajar peserta didik dan juga dapat meningkat hafalan Asmaul Husna peserta didik.

2. Bagi Guru

Dengan penelitian ini dapat memberikan inovasi bagi guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran lain dalam pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik tentunya di era digital seperti saat ini supaya guru tidak ketinggalan zaman.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar terutama dalam menghafal asmaul husna dengan lebih mudah, asyik, dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan menambah pengetahuan serta kreatifitas peneliti dalam penelitian sehingga dapat bermanfaat dalam penelitian selanjutnya dan bisa menjadi referensi bagi peneliti-peneliti yang akan datang untuk kemajuan Pendidikan Indonesia.



