

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Konsep Media Ajar Digital

a. Pengertian Media Ajar Digital

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan manusia yang berkualitas adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan.¹ Didalam dunia Pendidikan kita semua mengenal istilah yang dinamakan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik pada proses kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan harus mengangkat motivasi belajar, mengefektifkan belajar, melatih peserta didik belajar secara mandiri, serta dapat menyeimbangkan dengan pesatnya teknologi yang berkembang. Saat ini banyak teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti komputer, laptop, LCD dan *handphone*. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.²

Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar sehingga dapat menumbuhkan semangat, motivasi dan juga keaktifan siswa,

¹ Nurqozin and 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*, no.12, 2023: 637-646.

² Andrian, Risa, and Rahmattullah, "Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web Educandy Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital." *Jurnal Seminar Nasional*, no.1,2022: 81-85.

sehingga siswa tidak bosan dan jenuh dalam belajar dan akhirnya tujuan dari pembelajaran itu sendiri bisa tersampaikan dengan baik. Apapun materi yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media yang media dan menarik dan bisa membangkitkan motivasi serta keaktifan siswa.³ Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.⁴

Saat ini proses pembelajaran di sekolah-sekolah telah mengalami perubahan dari metode belajar, terlihat pembelajaran di kelas tidak terfokus kepada guru saja tetapi adanya hubungan komunikasi dua arah yang tercipta, dimana guru dan siswa saling bertukar informasi atau diskusi di dalam ruang kelas, hal ini dikarenakan para siswa sudah pandai

³ Intan Sari and Yulianto, "Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Asma'ul Husna Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sooka 1 Punung Kabupaten Pacitan.", *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol.6, 2017, 1-5.

⁴ Sandu Siyoto and M. Ali Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1," *Dasar Metodologi Penelitian*, 2015, 1–109.

mengakses berbagai informasi di internet.⁵ Gaya belajar siswa di era digital tidak sebatas belajar dan mengamati di dalam kelas, dan mereka terbiasa mengumpulkan berbagai informasi terkait materi yang ada di luar kelas. Siswa milenial dibiasakan untuk mengungkapkan pengetahuannya secara langsung tanpa harus memunculkan konsep dan persiapan terlebih dahulu tidak seperti para generasi sebelumnya. Guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta kompetensi yang akan dicapai. Dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa, menjaga relevansi antara pembelajaran dengan tujuan belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.⁶

Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi pada era ini menuntut para tenaga pendidik agar dapat mengikuti perkembangan zaman saat ini, seorang guru dituntut agar tidak *stuck* di satu tempat harus ada sebuah ide atau inovasi yang baru, untuk memungkinkan guru melacak kemajuan teknologi informasi secara dinamis dan menggunakan kemajuan teknologi informasi sebagai media pembelajarannya.⁷ Istilah "media digital" digunakan untuk menggambarkan berbagai media yang

⁵ M P Dr. Syarifuddin and M P Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (Bening Media Publishing, 2022):34-35, <https://books.google.co.id/books?id=0biBEAAQBAJ>.

⁶ Elisabeth Margareta, "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Kuliah Akuntansi Menengah," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4594–4604, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1521>.

⁷ Ahmad Alzubi, "Under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 The Evolving Relationship between Digital and Conventional Media: A Study of Media Consumption Habits in the Digital Era" 4, no. 3 (2023): 1–13, <http://hnpublisher.com>.

menggabungkan unsur-unsur dari banyak jenis media lainnya. Ada banyak ruang untuk partisipasi. Gejolak teknologi dipicu oleh meluasnya pengaruh media digital. Dengan munculnya Internet, komputer pribadi, dan media digital, kita kini dapat mengelola informasi dengan cara yang sebelumnya hanya mungkin dilakukan dalam imajinasi terliar kita dengan bentuk media lama seperti buku. Munculnya media digital mengantarkan era baru di berbagai industri, termasuk namun tidak terbatas pada berita, hiburan, pendidikan, penerbitan, bisnis, dan politik.⁸

Revolusi industri 4.0 yang digagas oleh Profesor Klaus Schwab menjadi tantangan bagi semua kalangan. Berbagai lembaga dan industri mengalami disruptif teknologi yang begitu cepat.⁹ Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan memiliki pengaruh yang besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya yaitu dibidang pendidikan.¹⁰

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

⁸ Alzubi. *Ibid.*

⁹ Amaluddin and Machali, "Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Di SMA Babussalam Pekanbaru (Utilization of Digital Media as a Learning Tool at Babussalam Pekanbaru High School)." *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, no.8 (2022): 2476-2482.

¹⁰ Margareta, "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Kuliah Akuntansi Menengah." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4594–4604, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1521>.

mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.¹¹

Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.¹²

Menurut Miftah mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar.¹³ Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam

¹¹ Sandu Siyoto and Sodik, “*Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1*, (Yogyakarta: PT.Grasindo, 2010), 171

¹² Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹³ Nurqozin and Putra, “Pembelajaran Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Menengah Kejuruan Islam Terpadu Tebuireng III Indragiri Hilir Riau.” *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, no.8 (2023): 143-165

pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam prose belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh.¹⁴

Pendapat lain dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rival media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam menjelaskan materi dimana media termasuk dalam komponen metodologi. Sedangkan Suryani dan Agung mengartikan media pembelajaran sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru saat mengajar dan sebagai sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar. Sehingga kita ketahui media pembelajaran adalah media berupa alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.¹⁵ Dari pengertian beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media berupa alat bantu yang digunakan guru dalam suatu pembelajaran yang memiliki wujud dan fungsi untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh

¹⁴ Faatin and Rusnilawati, "Pengembangan Media Digital Wordwall Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir " *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol.10, (2022): 221.

¹⁵ Sukandi, "Pengembangan Media Pendidikan." *Jurnal: Pengembangan Media*, no.5 (2020): 467-471

guru. Selain itu media harus dapat mewakili guru dalam menyampaikan pesan dari pembelajaran yang disampaikan. Sedangkan media pembelajaran digital adalah media ajar yang dapat diakses dengan computer dengan sistem operasi windows dan smartphone dengan sistem operasi android, windows yang dapat dibuka setiap saat baik secara online maupun *offline*. Berikut adalah indikator media pembelajaran online / digital adalah: a) berbasis internet, b) meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, c) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, d) meningkatkan efisiensi e) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, f) mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan daya ingat mahasiswa terhadap materi. Beberapa jenis media ajar digital saat ini adalah : *google classroom, zoom, youtube, quiziz, kahoot, canva, google site, dan juga wordwall*.

b. Teori Belajar Sibernetik

Dalam era modern ini, teknologi komunikasi dan informatika telah berkembang dengan sangat cepat sehingga muncul istilah "overload informasi", yang digambarkan dengan banyaknya informasi yang dapat diakses, meskipun tidak dapat dipastikan dari mana sumber informasi tersebut berasal. Hal ini pasti akan berdampak negatif pada banyak aspek kehidupan manusia, terutama pendidikan. Teknologi informasi telah melekat pada dunia pendidikan modern dan tidak dapat ditinggalkan. Kemajuan besar dalam bidang komunikasi dan teknologi informasi telah menghasilkan teori belajar baru yang erat kaitannya dengan pengelolaan dan

pemanfaatan kemajuan teknologi informasi. Jika penggunaan teknologi informasi ini dilakukan dengan baik dan optimal, pendidikan akan jauh melesat. Melalui berbagai search engine, guru dan pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi.¹⁶

Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda dalam proses pembelajaran, baik itu berasal dari faktor internal seperti gaya belajar, minat belajar, dan profil belajar, maupun dari faktor eksternal seperti lingkungan, budaya, dan agama. Namun, keunikan dan keragaman siswa tersebut terkadang terabaikan dan kurang mendapat perhatian yang pantas. Semua siswa sering kali diberikan materi yang sama dan mengikuti metode pembelajaran yang seragam, dan lebih buruknya lagi, mereka diharapkan mencapai hasil belajar yang sama di akhir proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru sering terjebak dalam sistem pembelajaran konvensional yang telah berlaku selama bertahun-tahun, dan enggan untuk mencari inovasi atau strategi pembelajaran alternatif. Akibatnya, kreativitas siswa tidak tereksplorasi secara optimal, karena potensi kreativitas mereka terhambat oleh kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran.

Untuk membuat kelas yang terstruktur, pendidik sangat memperhatikan peran teori belajar dalam proses pembelajaran. Teori belajar membantu seseorang memahami tujuan ilmu pengetahuan. Dalam situasi ini, guru dan siswa berfungsi sebagai stimulus-respons dalam penerapan

¹⁶ Siti Fauziah, "Penerapan Teori Belajar Sibernetik Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SD IT Assajidin Kab. Sukabumi," *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 1, no. 4 (2023): 143–65, <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i4.89>.

teori belajar tersebut. Stimulus adalah rangsangan atau komponen yang dapat mendorong perilaku dalam kegiatan pembelajaran, seperti pikiran, perasaan, dan lainnya yang dapat ditangkap melalui indra. Pendidik bertanggung jawab untuk memberikan stimulus dalam hal ini. Respons adalah tanggapan siswa terhadap rangsangan yang diberikan selama proses pembelajaran.¹⁷ Sebelum kita mengetahui lebih lanjut mengenai inovasi dalam pembelajaran sibernetik peneliti akan mengenalkan mengenai makna dari teori sibernetik itu sendiri. Teori sibernetik itu adalah sibernetik merupakan kata serapan dari kata “Cybernetic” yaitu sistem control dan komunikasi yang memungkinkan umpan balik (feedback). Kata “cybernetic” yang selanjutnya ditulis dengan kata sibernetik berasal dari Bahasa Yunani yang berarti pilot atau pengendali.¹⁸

Von Foerster melakukan penelitian untuk menekankan peran teori sibernetik dalam meningkatkan kreativitas siswa. Menurutnya, teori sibernetik membantu siswa mengatasi tantangan pola pikir konvensional.¹⁹ Teori sibernetik mendorong siswa untuk berani bereksperimen dan menemukan cara baru untuk memecahkan masalah dan membuat karya kreatif. Teori ini juga mengajarkan siswa untuk melihat kesalahan sebagai

¹⁷ Azizah, Khodijah, N., & Aida Imtihana, Penerapan Teori Belajar Sibernetik Dalam Proses Pembelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMP Negeri 54 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 4(1), 2022. 68–74.

¹⁸ Razali Yunus, “Teori Belajar Sibernetik Dan Implementasinya Dalam Pelaksanaan Diklat,” *Journal Of Education Science* 4, no. 2, 2019. 45-50.
<https://doi.org/10.33143/jes.v4i2.290>.

¹⁹ Fauziah, “Penerapan Teori Belajar Sibernetik Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SD IT Assajidin Kab. Sukabumi.” *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, no.1, 2023. 143-165.

bagian dari proses kreatif, sehingga mereka tidak takut untuk mencoba hal-hal baru dan belajar dan menarik kesimpulan baru dari pengalaman mereka.

Menurut penelitian Beer, teori sibermetik juga memainkan peran penting dalam membantu siswa memperoleh kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan mereka yang terus berubah. Teori ini memungkinkan siswa untuk belajar dari lingkungan mereka, memahami pola-pola baru, dan menemukan solusi untuk masalah yang timbul.²⁰

Teori Belajar Sibermetik adalah teori belajar terbaru yang menggabungkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses belajar. Teori pembelajaran sibermetik merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memandang proses belajar sebagai sebuah sistem yang terdiri dari input, proses, dan output.²¹ Teori ini mengadopsi konsep-konsep dari ilmu komputer dan sistem kontrol, di mana pembelajaran dipandang sebagai sebuah proses pengaturan diri (self-regulation) yang terus menerus menyesuaikan diri dengan lingkungan.²²

Ridwan Abdullah Sani berpendapat bahwa, teori sibermetik itu merupakan teori belajar yang relatif baru dibandingkan dengan teori-teori belajar yang telah ada, seperti teori belajar behavioristik, konstruktivistik, humanistik, dan juga teori belajar kognitif. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan pada teknologi dan juga ilmu informasi. Di dalam

²⁰ Muhammad Arifin Et Al., "Implikasi Teori Belajar Sibermetik Dalam Proses Pembelajaran Dan Penerapan It Di Era Modern," n.d., 241–53.

²¹ Ibid.

²² Universitas Ubudiyah Indonesia and Razali Yunus, "The Sibernetic Learning Theory And Its Implementation In" 4, no. 2 (2018): 32–41.

teori ini memiliki kesamaan dengan teori kognitif, adalah mementingkan proses pada belajar daripada hasil belajar. Perbedaannya teori ini dengan teori belajar kognitif ialah bahwa proses belajar itu sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajarinya. Cara belajar secara sibernetik akan terjadi jika peserta didik mengolah informasi, memonitornya, dan juga menyusun strategi yang berkenaan dengan informasi tersebut. Hal-hal yang terpenting dalam teori ini ialah “Sistem Informasi” yang mana akan menentukan terjadinya proses dalam belajar. Menurut teori ini tidak ada satupun cara belajar yang bentuknya ideal untuk segala situasi.²³

Ciri-ciri utama teori pembelajaran sibernetik:

- a. Fokus pada proses: Lebih menekankan pada bagaimana seseorang belajar daripada hasil akhir yang dicapai.
- b. Interaktif: Pembelajaran dipandang sebagai interaksi antara individu dengan lingkungannya.
- c. Berorientasi pada tujuan: Pembelajaran selalu diarahkan pada tujuan tertentu.
- d. Bersifat adaptif: Proses pembelajaran dapat menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi.²⁴

²³ Razali Yunus, “Teori Belajar Sibernetik Dan Implementasinya Dalam Pelaksanaan Diklat,” *Journal Of Education Science* 4, no. 2, 2019. 45-50.

²⁴ Muhammad Arifin Et Al., “Implikasi Teori Belajar Sibernetik Dalam Proses Pembelajaran Dan Penerapan It Di Era Modern,” n.d., 241–53.

Pengaruh Teori Sibernetik dalam Pembelajaran:

- a. Pembelajaran berbasis komputer: Pengembangan berbagai perangkat lunak pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan interaktif.
- b. Pembelajaran adaptif: Sistem pembelajaran yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan masing-masing siswa.
- c. Pembelajaran kolaboratif: Penggunaan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran bersama dalam kelompok.²⁵

Tokoh-tokoh Penting dalam Teori Sibernetik:

- a. Norbert Wiener: Dikenal sebagai bapak sibernetik, yang pertama kali memperkenalkan konsep sibernetik.
- b. Gregory Bateson: Mengembangkan konsep sibernetik dalam konteks antropologi dan psikologi.
- c. Pask dan Scot : Menerapkan konsep sibernetik dalam bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan sistem pembelajaran individual. Pendekatan yang berorientasi pada pengolahan informasi menekankan beberapa hal seperti ingatan jangka pendek (*short term memory*), ingatan jangka panjang (*long term memory*), dan sebagainya yang berhubungan dengan apa yang terjadi pada otak kita dalam proses pengolahan informasi. Namun, menurut

²⁵ Fauziah, "Penerapan Teori Belajar Sibernetik Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SD IT Assajidin Kab. Sukabumi." *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, no.1, 2023. 143-165.

teori siberetik ini, agar proses belajar berjalan seoptimal mungkin, bukan hanya cara kerja otak kita yang perlu dipahami, tapi juga lingkungan yang mempengaruhi mekanisme itu perlu diketahui. Dari model ini dikembangkan prinsip belajar seperti proses mental dalam belajar terfokus pada pengetahuan bermakna, proses mental mampu menyandi informasi secara bermakna, dan bermuara pada pengorganisasian dan pengaktualisasian informasi.

- d. Landa: Seorang psikolog yang menekankan pada dua macam proses berpikir, yaitu algoritmik dan heuristik. Mengemukakan bahwa Proses belajar akan berjalan dengan baik jika apa yang hendak dipelajari atau masalah yang hendak dipecahkan atau sistem informasi yang akan dipelajari diketahui ciri-cirinya. Menjadi lebih tepat bila disajikan dalam bentuk terbuka dan memberi keleluasaan siswa untuk berimajinasi dan berpikir. Menata urutan tahap demi tahap secara teratur dan mengarah ke satu target tertentu (disajikan secara alogaritmik). Dan, untuk memahami makna dan konsep luas dan banyak memiliki interpretasi, akan lebih baik jika proses berpikir siswa dibimbing ke arah yang menyebar (heuristik), dengan harapan pemahaman mereka terhadap konsep ini tidak tunggal, monoton, dogmatis, dan linier.²⁶

²⁶ Muhammad Arifin Et Al., “*Implikasi Teori Belajar Siberetik Dalam Proses Pembelajaran Dan Penerapan It Di Era Modern* (Jakarta: CV. Alfabeta., 2019), 241.

Dari beberapa pengertian serta penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa teori belajar sibernetik merupakan teori pembelajaran terbaru dan menyempurnakan teori belajar sebelumnya dengan mengadaptasi perkembangan dan perubahan teknologi informasi saat ini kemudian disesuaikan dengan perkembangan, minat, bakat dan kreativitas peserta didik di zaman sekarang. Jadi pembelajaran dengan menggunakan konsep teori belajar sibernetik sudah mengadopsi visi misi merdeka belajar dimana peserta didik belajar sesuai kodrat zamannya.

c. Aplikasi *Wordwall Matching Pairs*

Media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.²⁷ Hal ini sesuai dengan pendapat seorang psikolog, seseorang akan memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dilihat dari pada sesuatu yang didengar atau dibaca.²⁸

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal materi Asmaul Husna beserta artinya maka langkah yang perlu dilaksanakan adalah dengan menggunakan media yang tepat yang dapat membantu siswa memahami arti asmaul husna sehingga keaktifan dan kemampuan menghafal siswa dapat meningkat. Media merupakan lingkungan belajar yang sangat menunjang untuk tercapainya optimalisasi dalam

²⁷ Wijaya, Cece & Rusyan, A. T, *Kemampuan Dasar Mengajar Guru Dalam Proses Belajar-Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1994), 47.

²⁸ Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, no.8 (2020): 402.

pembelajaran, karena media merupakan jembatan belajar yang awalnya terdapat benda-benda konkret seperti pengalaman anak.

Salah satu media yang digunakan untuk mengatasi permasalahan kurangnya keaktifan dan kemampuan menghafal siswa adalah media *wordwall*. Media ini berbentuk seperti majalah dinding (mading) mata pelajaran yang ditempelkan di tembok dalam ruang kelas pada lokasi yang dapat dilihat seluruh siswa. Media *wordwall* berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas.

Menurut Sartika, media *wordwall* dapat digunakan untuk permainan, serta mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi.²⁹ Menurut Sari & yarza, Kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic*. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendonwload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan.³⁰

Media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik

²⁹ Kartika S., Husni, Millah S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7 (1), 117

³⁰ Nafi'ah, T, Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas Iv Mi Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021 [Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15546+>, (2021).

bagi siswa dalam pembelajaran daring. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya.³¹ *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *Matching pairs* (mencocokkan jawaban), *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.³²

Tujuan dari penggunaan media *wordwall* adalah peningkatan akses dan interaksi siswa terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru bahwa ekspos terhadap sumber belajar sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.³³

³¹ Maghfiroh, K. Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 2018, 65.

³² Putri, M. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1(1), 2020, 145–165.

³³ Milhatun Zannah and Nurdinah Hanifah, “Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Isrok’atun,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2024): 55–56, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i154>.

Dari hasil pengertian para ahli diatas dan disesuaikan dengan tujuan utamanya dapat peneliti simpulkan bahwa indikator media pembelajaran menggunakan media wordwall sangat direkomendasikan dan diterapkan di berbagai materi pembelajaran dikarenakan :

1. Adaptif : Bisa mengadaptasi perkembangan dan perubahan teknologi informasi.
2. Kreatif : Dapat meningkatkan kreativitas siswa mendorong siswa untuk berani bereksperimen dan menemukan cara baru untuk memecahkan masalah.
3. Interaktif : Dengan keterlibatan siswa membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.
4. Efisien : Menghemat waktu dalam pembuatan materi pembelajaran, tidak berbayar sehingga siapa saja bisa mengakses.
5. Efektif : Dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan kepada peserta didik lebih konkret.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu : 1) membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya, 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada, bisa kita pilih *Matching pairs* kalau untuk mencocokkan jawaban yang benar, 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan, 4) Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang

diinginkan, 5) Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.³⁴

Adapun Langkah instruksional pembelajaran pada materi Asmaul husna menggunakan media ajar digital wordwall matching pairs adalah sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan salam, apersepsi pembelajaran serta menanyai siswa menggunakan pertanyaan pemantik
2. Guru menjelaskan materi asmaul husna dengan bantuan teks power point kemudian mengkolaborasikan dengan permainan game wordwall.
3. Guru menjelaskan kepada siswa tata cara permainan game wordwall.
4. Siswa berdasarkan no urut absen nya mempraktikkan didepan kelas dan memainkan game wordwall serta mengisi papan leaderboard untuk mengetahui tingkat kecepatan dia dalam menjawab soal asmaul husna.
5. Ketika siswa bermain game wordwall guru menilai dan mengamati keaktifan siswa.

³⁴ Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. 3 Nomor 5 Tahun 2021: 2854 – 2860.

2. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Proses pembelajaran yang berkualitas dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif. Berdasarkan hal tersebut, Mustika berpendapat bahwa kualitas proses pembelajaran akan meningkat jika ditandai dengan peningkatan antusiasme belajar siswa, peningkatan rasa ingin tahu (*curiosity*), meningkatnya motivasi siswa untuk bertanya, berkontribusi dalam pengerjaan tugas dan tanggap terhadap isu atau suatu permasalahan.³⁵

Keaktifan siswa adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan ini merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran yang efektif. Semakin tinggi tingkat keaktifan siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajarnya.³⁶ Dalam penelitian ini, meningkatkan dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan, jadi meningkatkan berarti berusaha atau berusaha menjadi lebih baik. Menurut kamus umum bahasa Indonesia, kata "keaktifan" berasal dari kata dasar "aktif", yang berarti "giat" (bekerja atau berusaha), dan "keaktifan", yang berarti "kegiatan" atau "kesibukan." 1. Aktif juga berarti guru membuat lingkungan pembelajaran yang mendukung (kondusif) sehingga siswa dapat bertanya dan

³⁵ Mustika, Z. Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 2015. 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>

³⁶ Sardiman, A. M, *Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), 98.

mempertanyakan ide-ide guru. Belajar aktif harus menyenangkan, menggembirakan, bersemangat, dan penuh semangat. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka untuk bergerak dan berpikir keras.³⁷

Dalam pembelajaran aktif, yang dimaksud aktif adalah pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian di atas telah disebutkan bahwa salah satu indikator dari keberhasilan proses pembelajaran yaitu antusiasme atau keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa menjadi unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran, maka keberhasilan proses belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran semakin tinggi. Menurut Prasetyo & Abduh, dalam proses pembelajaran keaktifan belajar dapat dilihat dari adanya partisipasi kolaboratif antara guru dengan siswa.³⁸ Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran, maka akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai serta dapat menjadi upaya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap siswa.

³⁷ Septiawati Septiawati, Siti Halidjah, and Dyoty Auliya Vilda Ghasya, "Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 168, <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55276>.

³⁸ Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>

Dasar dari teori Bruner adalah ungkapan Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif saat belajar di kelas. Konsepnya adalah belajar dengan menemukan (*discovery learning*), siswa mengorganisasikan bahan pelajaran yang dipelajarinya dengan suatu bentuk akhir sesuai dengan tingkat kemajuan berpikir anak. Guru harus memberikan keluasaan kepada siswa untuk menjadi pemecah masalah sehingga siswa didorong dan disemangati untuk belajar sendiri melalui kegiatan dan pengalaman. Peran guru terutama untuk menjamin agar kegiatan belajar menimbulkan rasa ingin tahu (*kurioritas*) siswa, meminimalkan risiko kegagalan belajar, dan agar belajar relevan dengan kebutuhan siswa.³⁹ Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi.⁴⁰

Berdasarkan hal tersebut, Sudjana secara lebih jelas menguraikan mengenai indikator dari keaktifan belajar yaitu : (1) turut serta melaksanakan tugas belajar, (2) terlibat dalam pemecahan masalah, (3) bertanya kepada teman atau guru, (4) mencari informasi sendiri, (5) melakukan diskusi kelompok, (6) menilai kemampuan diri, (7) berlatih

³⁹ Gusnarib Wahab And Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran, Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, Vol. 3, 2021,

⁴⁰ Yulia Ayuningsih Salo and Guru, "Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas VII SMPN 6 Banda Aceh)," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 16, no. 3 (2016): 297–304.

memecahkan masalah, dan (8) menerapkan informasi yang diperoleh. Untuk itu, seorang guru perlu menjadiperaan utama untuk memacu keaktifan belajar siswa.

Dalam setiap proses belajar, peserta didik selalu menampilkan keaktifan, keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari keadaan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis. Adapun jenis-jenisaktivitas belajar peserta didik, menurut Poul B. Dierich sebagaimana dikutip oleh Oemar Hamalik, menggolongkannya sebagai berikut:⁴¹

- 1) Kegiatan-kegiatan visual, misalnya; membaca, melihat gambar- gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran mengamati pekerjaan orang lain atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral*), misalnya; mengemukakan suatu fakta, atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskus, daninterupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti; mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkanmusik, mendengarkan siaran radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti; menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, merangkum, mengerjakan tes,

⁴¹ Maisari et al., "Studi Tentang Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 65-70

mengisiangket.

- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, misalnya menggambar, membuat grafik, chart, peta, pola, diagram.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik, seperti; melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental, misalnya merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, mengambil atau membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, misalnya minat, membedakan merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Menjadikan siswa aktif dan kreatif lebih sulit dari pada menjadikan siswa pasif. Kalau seorang guru menghendaki siswa aktif, guru harus lebih aktif lagi. Untuk meningkatkan keaktifan siswa maka perlu adanya motivasi belajar. Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator, yaitu : 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan

seorang siswa dapat belajar dengan baik.⁴²

Selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam: (a) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (b) terlibat dalam pemecahan masalah; (c) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (d) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; (e) melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal; dan (f) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.⁴³

b. Jenis-Jenis Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa menjadi 8 jenis, yaitu: Kegiatan Visual: Membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain, Kegiatan Lisan: Mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, dan diskusi, Kegiatan Mendengarkan: Mendengarkan penyajian materi, mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok, Kegiatan Menulis: Menulis bahan materi, merangkum bahan materi, mengerjakan tes. Kegiatan Mental: Memecahkan masalah, membuat keputusan. Kegiatan Emosional: Menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, dan berani, Kegiatan Fisik: Melakukan percobaan, bermain peran, simulasi, dan praktik kerja lapangan, Kegiatan Sosial: Bekerja sama dalam

⁴² Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2018), 117.

⁴³ Septiawati, Halidjah, and Ghasya, "Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 48

kelompok, bertukar informasi, dan saling membantu.⁴⁴ Beberapa faktor yang dapat memengaruhi keaktifan siswa, yaitu:

Faktor Internal: Kesiapan belajar siswa, Minat dan bakat siswa, Kebutuhan belajar siswa, Gaya belajar siswa, Kemampuan belajar siswa.⁴⁵

Faktor Eksternal: Kurikulum, Metode pembelajaran, Media pembelajaran, Sarana dan prasarana pembelajaran, Suasana pembelajaran, Guru, Orang tua, Masyarakat.⁴⁶

c. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa

Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, yaitu: Membuat suasana pembelajaran yang kondusif, Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menarik, Memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, Memberikan tugas-tugas yang menantang dan relevan, Memberikan penghargaan atas prestasi siswa, Membina hubungan yang baik dengan siswa, Melibatkan orang tua dan masyarakat dalam proses pembelajaran.⁴⁷

Dari beberapa teori yang peneliti gali, peneliti dapat menyusun indikator yang dapat mengukur keaktifan siswa, antara lain :

⁴⁴ Septiawati, Halidjah, and Ghasya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 78.

⁴⁵ Maisari et al., "Studi Tentang Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 75-80

⁴⁶ Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall , *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. 3 Nomor 5 Tahun 2021: 2764 – 2770.

⁴⁷ Sardiman, A. M, *Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), 102-108.

1. Partisipasi aktif siswa saat belajar di kelas
2. Hasil belajar siswa meningkat
3. Adanya partisipasi kolaboratif antara guru dengan siswa.
4. Turut serta melaksanakan tugas belajar
5. Terlibat dalam pemecahan masalah,
6. Bertanya kepada teman atau guru
7. Mencari informasi sendiri,
8. Melakukan diskusi kelompok,
9. Berani mengajukan pertanyaan
10. Berlatih mengemukakan pendapat

3. Kemampuan Menghafal

a. Konsep Kemampuan Menghafal

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang mempunyai arti dapat atau bisa. Menurut Susanto bahwa istilah kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari latihan. Sedangkan ditinjau dari kamus bahasa Indonesia, kemampuan merupakan kesanggupan seseorang untuk berinteraksi disuatu masyarakat, antara lain mencakupi sopan santun dan memahami giliran bercakap-cakap. Menurut Mohammad zain dalam Milman Yusdi mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha sendiri. Sedangkan anggiti M. Sinaga dan Sri Hadiati mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan

pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.⁴⁸ Jadi, kemampuan adalah kesanggupan yang dimiliki oleh setiap individu untuk melakukan sesuatu baik secara verbal ataupun non verbal yang dipengaruhi oleh fisik dan intelegensi. Sehingga membutuhkan banyak latihan agar potensi tersebut dapat berkembang secara optimal dan maksimal.⁴⁹

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Menurut teori Rusman, menghafal adalah suatu aktivitas mental yaitu menanamkan suatu materi dan menyimpan dalam memori otak untuk suatu saat dapat digunakan jika diperlukan kemudian aktivitas timbul karena adanya kegiatan yang dilakukan. Sedangkan, menurut teori Sardiman bahwa menghafal adalah segala pengetahuan timbul adanya aktivitas.⁵⁰ Aktivitas tersebut diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri, dan fasilitas yang diciptakan sendiri. Ini menunjukkan setiap orang yang membaca dan menghafal harus aktif sendiri. Dari kedua teori diatas dengan kegiatan ini pasti akan

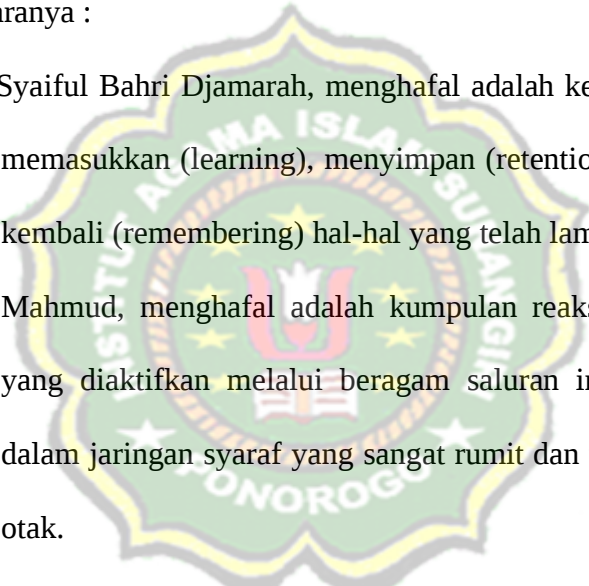
⁴⁸ Milman Yusdi, <http://milmanyusdi.blogspot.com>, Pengertian Kemampuan. Diakses pada 31 Juli 2024.

⁴⁹ B A B Ii, A Kemampuan Menghafal, and Pengertian Kemampuan, “(Kemampuan) Pada Tiga Arti, Yaitu 3 : A.,” 2011, 13–33.

⁵⁰ Ningrum, Apriyani, and Zikriah, “Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis Android.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 93-100.

muncul aktivitas atau kegiatan yang dilakukan siswa, baik dalam kegiatan menghafal asmaul husna maupun siswa akan aktif dalam segala pembelajaran.

Secara istilah, ada beberapa pengertian menghafal menurut para ahli, diantaranya :

- 
- a. Syaiful Bahri Djamarah, menghafal adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan (learning), menyimpan (retention), dan menimbulkan kembali (remembering) hal-hal yang telah lampau.⁵¹
 - b. Mahmud, menghafal adalah kumpulan reaksi elektrokimia rumit yang diaktifkan melalui beragam saluran indrawi dan disimpan dalam jaringan syaraf yang sangat rumit dan unik diseluruh bagian otak.
 - c. Abdul Qoyyum, menghafal adalah menyampaikan ucapan di luar kepala (tanpa melihat teks), mengokohkan dan menguatkannya di dalam dada, sehingga mampu menghadirkan ilmu itu kapan pun dikehendaki.⁵²

Dalam pendapat ahli lain bahwa pengertian menghafal adalah berusaha meresapkan kedalam fikiran agar selalu ingat. Menurut Zuhairini dan Ghofir, menghafal adalah suatu metode yang digunakan untuk mengingat kembali sesuatu yang pernah dibaca secara benar seperti apa adanya. pembelajaran ke arah kemampuan menghafal sebaiknya dilakukan secara klasikal,

⁵¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 44.

⁵² Abdul Qoyyum, *Keajaiban Hafalan, Bimbingan bagi yang ingin Menghafal al-Qur'an* (Jogjakarta: CV.Pustaka Al Haura, 2009), 12.

mendiskusikan dan mengajukan pertanyaan ringan tentang arti kata sehingga mudah dimengerti anak.⁵³

Dalam suatu pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran merupakan hal yang penting. Untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima materi pelajaran dapat dilihat melalui data nilai. Hasil penilaian merupakan perwujudan dari penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang dipahami. Kemampuan merupakan kompetensi mendasar yang perlu dimiliki peserta didik yang mempelajari ruang lingkup materi tertentu dalam suatu mata pelajaran pada jenjang tertentu. Oleh karena itu perlunya kemampuan menghafal harus dimiliki oleh setiap peserta didik.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).⁵⁴ Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal. Didalam Taksonomi Bloom juga dijelaskan indikator menghafal termasuk di dalam C1 yang diantaranya adalah mendefinisikan, mendiskripsikan, mengidentifikasi, menyebutkan, mengingat, menyimpulkan, mencatat, menceritakan, mengulang, dan menggaris bawahi.⁵⁵

⁵³ M. Chatib Thoha dkk, *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: PT.Pustaka Pelajar, 2004), 31.

⁵⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 49-50.

⁵⁵ Burhan Nugiantoro, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah* (Yogyakarta: BPPE, 1988), 42

C1 dalam Taksonomi Bloom merujuk pada tingkat paling dasar dari kemampuan kognitif, yaitu pengetahuan. Dalam konteks menghafal, ranah ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya.

Dalam sebuah kutipan artikel *Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy*, Bloom mengatakan bahwa :

“ *Knowledge: Remembering or retrieving previously learned material. Examples of verbs that relate to this function are: know identify relate list define recall memorize repeat record name recognize acquire* ”⁵⁶

Yang berarti bahwa Pengetahuan : Mengingat atau mengambil kembali sebelumnya materi yang dipelajari. Contoh kata kerja yang berhubungan dengan ini fungsinya adalah: mengidentifikasi, berhubungan, mendefinisikan, penarikan kembali, menghafal, mengulangi.

Selain itu Kuswana juga menjelaskan bahwa perilaku yang harus ditunjukkan pada ranah kognitif adalah:⁵⁷ 1. Kelancaran, menghasilkan sejumlah besar gagasan 2. Fleksibel, bisa mengubah kategori 3. Orisinalitas, mampu dengan pikiran yang unik. 4. Elaborasi, bisa mengambil satu ide dan menambahkannya.

Sedangkan menurut Kenneth cara untuk mengukur kemampuan menghafal sebagai berikut:⁵⁸

- a. Recall merupakan upaya untuk mengingat kembali apa yang diingatnya.

Contoh: menceritakan kembali apa yang diingatnya.

⁵⁶ Leslie Owen Wilson, “Anderson and Krathwohl Bloom’s Taxonomy Revised Understanding the New Version of Bloom’s Taxonomy,” *The Second Principle* 1, no. 1 (2016): 1–8.

⁵⁷ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif* (Jakarta: PT.Grafindo, 2019), 114.

⁵⁸ Suroso, *Smart Brain: Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori* (Jakarta : PT.SIC, 2004), 108-109.

- b. Recognition merupakan upaya untuk mengenali kembali apa yang pernah dipelajari. Contoh: dapat meminta peserta didik untuk menyebutkan item-item yang diingatnya dari sekelompok item-item.
- c. Relearning merupakan upaya untuk mempelajari kembali suatu materi untuk kesekian kalinya. Contoh: kita dapat mencoba, mudah tidaknya ia mempelajari materi tersebut untuk kedua kalinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan menghafal:

- 1) Intelligensi: Kemampuan kognitif yang baik umumnya berkaitan dengan kemampuan menghafal yang lebih baik.
- 2) Motivasi: Minat dan keinginan yang kuat untuk menghafal akan meningkatkan kemampuan seseorang.
- 3) Strategi belajar: Penggunaan teknik menghafal yang efektif dapat meningkatkan efisiensi proses menghafal.
- 4) Kondisi fisik dan mental: Kesehatan yang baik dan kondisi mental yang stabil akan mendukung kemampuan menghafal.

b. Penjabaran tentang Asmaul Husna

Asmaul Husna merupakan nama-nama lain dari Allah SWT, tidak hanya sekedar nama saja akan tetapi sekaligus menjelaskan mengenai sifat-sifat Allah SWT. Asmaul Husna juga merupakan salah satu cara untuk mengetahui dan mengenal Tuhan dalam agama Islam yaitu Allah SWT dengan segala kesempurnaan-nya.⁵⁹ Seorang muslim tentu yakin dan

⁵⁹ Ningrum, Apriyani, and Zikriah, "Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 93-96.

beriman bahwa Allah SWT benar-bener ada akan tetapi belum tentu seseorang yang percaya juga mengenal Tuhan-nya dengan baik. Oleh karena itu, pentingnya mengenal Asmaul Husna dan nilai-nilainya sejak kecil agar menumbuhkan keinginan untuk terus belajar mengenal dan memahami Allah SWT dalam agama islam, sehingga kelak setelah dewasa menjadi pribadi yang berakhlak mulia sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-quran. Namun pada kenyataan nya masih banyak siswa yang tidak tahu Tuhan-nya. Sehingga sikap dan perilakunya belum mencerminkan akhlak seorang siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa terhadap tuhan dan agamanya serta banyaknya pengaruh-pengaruh buruk yang terus berdatangan seiring dengan kemajuan teknologi dan kumunikasi saat ini.

Mengenal Tuhan dengan baik akan memunculkan nilai-nilai dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim pada pribadi dirinya. Oleh sebab itu, Rasulullah Saw dalam sebuah hadist telah bersabda : “Barangsiapa yang mengenal dirinya, maka ia akan mengenal Tuhannya, dan barangsiapa yang mengenal Tuhannya maka ia akan mengenal dirinya.” (HR. Al-Hakim).⁶⁰

Berdasarkan keterangan tersebut, maka mengenalkan Asmaul Husna sangatlah penting karena dengan mengetahui dan memahaminya dapat dengan baik mengenal Allah SWT sebagai Tuhan dan juga akan mengenal baik dirinya sendiri yaitu seorang yang harus mencerminkan pribadi yang baik dan benar sebagaimana yang dikehendaki Tuhannya dengan menjadi

⁶⁰ D Delita et al., “Pengembangan Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023): 4236–44, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5914>.

Insan Kamil (manusia yang sempurna) yang telah dicontohkan oleh Nabi Muhammad Saw. Selain mengenalkan Asmaul Husna menghafalkan makna atau artinya juga sangatlah penting, jadi bukan hanya hafal lafaz nya saja tetapi juga hafal makna/artinya.

Dalam teori Taksonomi Bloom penjabaran indikator siswa mampu menghafal Asmaul Husna dengan baik berdasarkan C1 (Cingkup 1). C1 umumnya merujuk pada tingkat pengetahuan atau ingatan dasar.⁶¹ Dalam konteks menghafal Asmaul Husna, C1 berarti siswa mampu mengingat kembali nama-nama Allah SWT beserta artinya secara tepat.

Berikut beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menghafal Asmaul Husna berdasarkan C1:

- a) Menghafal: Siswa dapat menyebutkan seluruh Asmaul Husna secara berurutan dan benar.
- b) Memahami arti: Siswa dapat menjelaskan arti dari setiap nama Allah yang telah dihafalnya.
- c) Menerapkan: Siswa mampu menghubungkan makna Asmaul Husna dengan perilaku sehari-hari dan tindakan nyata.
- d) Membandingkan: Siswa dapat membandingkan antara satu nama Allah dengan nama Allah lainnya, serta menemukan kesamaan dan perbedaannya.

⁶¹ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–72, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

- e) Menjelaskan: Siswa dapat menjelaskan konsep atau ide di balik setiap nama Allah dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

Bentuk tes kognitif yang bisa dipakai untuk mengukur kemampuan menghafal siswa pada materi asmaul husna diantaranya yaitu: tes atau pertanyaan lisan di kelas, pilihan ganda, uraian objektif, uraian non obyektif atau uraian bebas, jawaban atau isian singkat, menjodohkan, portofolio, dan performans.

Adapun Indikator keberhasilan peserta didik dalam menghafal materi asmaul husna peneliti merumuskan sendiri sebagai berikut:

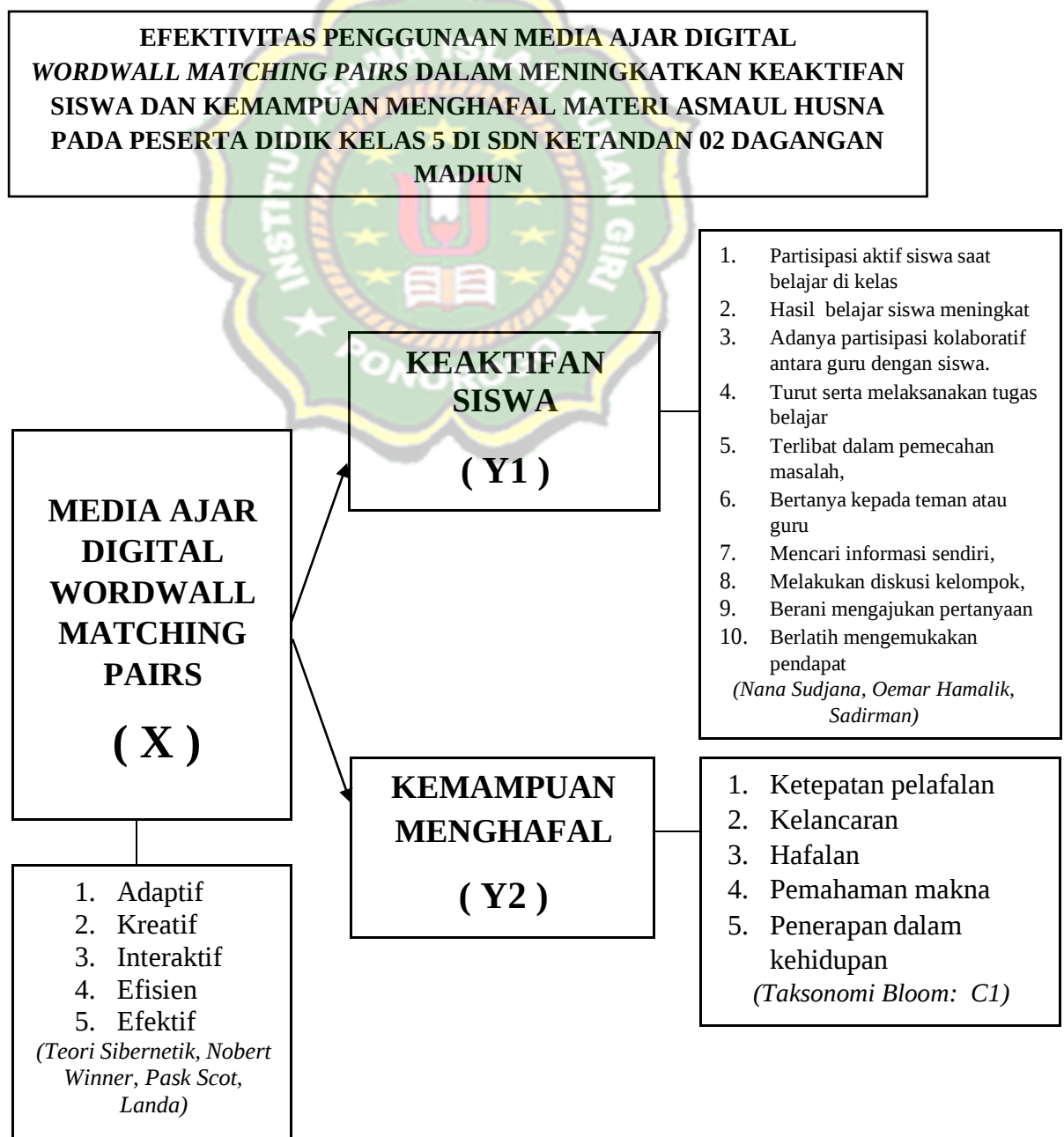
Tabel 2.1 : Indikator kemampuan menghafal pada siswa

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi
1.	Ketepatan Pelafalan	Kejelasan dan keakuratan dalam melafalkan setiap nama Allah.
2.	Kelancaran	Kemampuan melafalkan Asmaul Husna dengan lancar tanpa berhenti atau terbata-bata.
3.	Hafalan	Kemampuan menghafal seluruh atau sebagian besar Asmaul Husna yang telah ditentukan.
4.	Pemahaman Makna	Kemampuan menjelaskan arti dan makna dari setiap nama Allah yang dihafal.
5.	Penerapan dalam Kehidupan	Kemampuan menghubungkan Asmaul Husna dengan perilaku sehari-hari dan mengimplementasikannya dalam kehidupan.

B. Kerangka Teori

Agar penelitian ini lebih terarah sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan maka kerangka teori yang dibangun pada penelitian ini yaitu:

Tabel 2.2 : Bagan Kerangka Teori Penelitian



C. Hipotesis

Hipotesis adalah alat yang sangat besar kegunaannya dalam penyelidikan ilmiah. Hipotesis memungkinkan peneliti menghubungkan teori dengan pengamatan, dan sebaliknya pengamatan dengan teori.⁶²

Hipotesis juga merupakan penjelasan sementara gejala-gejala, tingkah laku atau suatu kejadian tertentu yang sudah terjadi atau yang mau terjadi. Selain itu hipotesis juga dapat berupa jawaban sementara, dugaan sementara masalah penelitian. Terdapat karakteristik-karakteristik hipotesis yang baik, berikut ini adalah beberapa karakteristik hipotesis yang baik tersebut:

1. Bisa diteliti.
2. Dapat menunjukkan hubungan antar variabel-variabel.
3. Bisa diuji.
4. Mengikuti penemuan penelitian yang terdahulu.

Dalam sebuah penelitian hipotesis mempunyai beberapa fungsi yaitu:

1. Dalam memulai penelitian hipotesis membimbing pikiran peneliti.
2. Hipotesis menentukan prosedur atau tahapan penelitian.
3. Hipotesis membantu menentukan format dalam penyajian, analisis, serta menafsirkan data penelitian.

⁶² Arief Furqan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: PT.Pustaka Pelajar, 2011), 114.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_{a1} = Penggunaan Media Ajar *Wordwall Matching Pairs* cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada materi asmaul husna peserta didik di kelas 5.

H_{01} = Penggunaan Media Ajar *Wordwall Matching Pairs* tidak efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada materi asmaul husna peserta didik di kelas 5.

2. H_{a2} = Penggunaan Media Ajar *Wordwall Matching Pairs* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal materi asmaul husna oleh peserta didik di kelas 5.

H_{02} = Penggunaan Media Ajar *Wordwall Matching Pairs* tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal materi asmaul husna oleh peserta didik di kelas 5.

3. H_{a3} = Penggunaan Media Ajar *Wordwall Matching Pairs* cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan menghafal materi asmaul husna oleh peserta didik di kelas 5.

H_{03} = Penggunaan Media Ajar *Wordwall Matching Pairs* tidak efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan menghafal materi asmaul husna oleh peserta didik di kelas 5.

