

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat vital dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri secara optimal, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap kemajuan bangsa dan negara. Fungsi pendidikan tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan akademik, tetapi juga mencakup pengembangan karakter, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan zaman. Karena itulah, tidak berlebihan jika pendidikan dianggap sebagai elemen fundamental dalam seluruh aspek kehidupan manusia.¹ Pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman nyata, visual, praktik langsung, dan aktivitas yang bersifat konkret dibandingkan penjelasan abstrak.² Kondisi ini menjadi penting dalam pembelajaran bagi anak tunarungu yang lebih mengandalkan kemampuan visual dalam menerima dan memahami informasi pembelajaran. Perkembangan dalam bidang teknologi pendidikan telah menciptakan berbagai pilihan media pembelajaran yang interaktif dan juga menarik, salah satunya yaitu *game* edukasi. *Game* dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfngsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. *Game* dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Namun, *game* juga dapat merugikan karena apabila terlalu sering bermain *game* maka pemain akan lupa waktu melakukan pekerjaan lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda. Oleh karena itu, perlunya membuat *game* edukasi yang mengarahkan peserta didik dalam

¹ Fauziyah Kurniawati Amaliya Mufarroha, Faizetul Ukhrawiyah, "Penerapan Praktik Ibadah Shalat Anak Penyandang Disabilitas Rungu Di SLB Negeri Banyuates Bangkalan," *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam* (Volume 6, No. 2, tahun 2025), hlm. 195.

²Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972), 27.

kegiatan pembelajaran.³ *Game* edukasi adalah alat pembelajaran yang berbasis permainan dan dirancang untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan cara yang partisipatif dan tentu saja menyenangkan.⁴ *Game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang.⁵ Penggunaan *game* edukasi pada anak usia sekolah dasar dinilai sesuai dengan tahap operasional konkret karena anak cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas visual, interaksi langsung, praktik, dan pengulangan, menurut Mayer *game* komputer dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang menggabungkan konten edukatif dan prinsip pembelajaran dalam bentuk permainan komputer sehingga meningkatkan efektivitas belajar siswa.⁶ Oleh karena itu, perlunya menghadirkan *game* edukasi yang mampu mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dasar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Selain itu, teknologi interaktif juga memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar anak. Misalnya, aplikasi yang menyediakan fitur pengulangan dapat membantu anak yang masih mengalami kesulitan dalam memahami gerakan shalat. Dengan demikian, setiap anak tunarungu dapat belajar sesuai dengan kebutuhannya tanpa tekanan, sehingga meningkatkan pengalaman belajar yang lebih positif dan menyenangkan.⁷ Di sisi lain, meneliti pemakaian video tutorial

³ Normawati Mansur, Ferry Fayuhi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *Kolaboratif Sains*, (Vol. 7 No. 8, tahun, 2024), hlm. 2787–2798, <https://doi.org/doi.org/10.56338/jks.v7i8.5957>.

⁴ I Gede Astawan Ni Putu Dina Sri Andini and Basilius Redan Werang, "Pengembangan *Game* Edukasi Interaktif Fraksimatika Berpendekatan PMRI Untuk Siswa Kelas V SD," *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol 6 No 3, tahun 2024): 1968–79, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6604>.

⁵ Reny Sabrina Simamora Najuah, Ricu Sidiq, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (2022), (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm 1-10.

⁶ Richard E Mayer, "Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach," (Amerika: The MIT Press, 2014), hlm. 281.

⁷ Rahayu Amelia and Rosnina Purwati, "Penerapan Teknologi Interaktif Dalam Mengajarkan Tata Cara Shalat Di RA Binuang Padang," *Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, (Vol. 1 No. 1, tahun 2024), hlm. 550-555, <https://doi.org/https://10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17>.

gerakan shalat untuk anak berkebutuhan khusus dan memperoleh hasil yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan shalat.⁸ Namun, penelitian yang secara khusus membahas penggunaan permainan edukatif seperti *Wordwall* dalam pembelajaran ibadah shalat untuk siswa tunarungu masih sangat sedikit. Kesenjangan tersebut menjadi dasar kebaruan penelitian ini karena *Wordwall* tidak hanya berfungsi mengenalkan rukun shalat, tetapi juga melatih kemampuan kognitif, motorik, dan afektif anak tunarungu secara menyenangkan dan bermakna. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengenalan ibadah shalat sejak usia dasar melalui media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak pada tahap operasional konkret agar siswa lebih mudah memahami, meniru, dan mempraktikkan gerakan ibadah secara mandiri.

Ibadah shalat adalah salah satu komponen penting dalam pengajaran agama Islam yang perlu dikuasai oleh setiap siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Dalam konteks pendidikan inklusi, pencapaian dalam ibadah shalat tidak hanya dinilai dari kemampuan menghafal bacaan, tetapi juga dari kemampuan untuk melakukan gerakan dengan benar dan dengan kesadaran penuh. Bagi anak tunarungu, proses belajar tentang ibadah shalat sering mengalami kendala dalam komunikasi dan pemahaman simbolik.⁹ Oleh karena itu, media visual interaktif seperti *Wordwall* sangat diperlukan untuk membantu mereka memahami dan mempraktikkan rukun shalat secara komprehensif.¹⁰ Hasil pembelajaran yang baik dalam ibadah dapat membantu pembentukan karakter dan spiritualitas siswa secara keseluruhan.

Salah satu bentuk inovasi dari media ini adalah *Wordwall*, yang merupakan alat permainan edukatif berbasis visual dan fisik yang melibatkan

⁸ Windayani ika yunita Sari, "Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota Di Masa Pandemi," *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, (Vol.10, No.1, tahun 2021), hlm. 1-15.

⁹ M. Ismail, *Pendidikan Islam Inklusif untuk Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 91.

¹⁰ A. Wibowo, *Media Visual Interaktif dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: UNY Press, 2012), hlm. 58.

interaksi langsung lewat proyeksi digital.¹¹ Media *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan materi dan hasil belajar siswa.¹² Media ini berpotensi besar dalam mendukung belajar bagi siswa dengan kebutuhan khusus karena bersifat visual, pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik, dan responsif, yang cocok dengan cara belajar anak tunarungu. Hal ini sejalan dengan konsep Multimedia Learning menurut Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual, teks, dan interaksi. Dalam penggunaan *Wordwall*, siswa tidak hanya melihat materi, tetapi juga berinteraksi secara langsung, sehingga membantu proses pengolahan informasi menjadi lebih bermakna. Selain itu, penggunaan media ini dapat mewujudkan pengalaman pembelajar yang lebih inklusif, menarik dan tidak membosankan. Terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* dengan pembelajaran ibadah shalat, terutama untuk siswa tunarungu. Pembelajaran ibadah seperti shalat melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan menggunakan media interaktif seperti *Wordwall*, siswa bisa melihat, meniru, dan mempraktikkan gerakan shalat langsung dan berulang dengan panduan visual yang jelas.

Pemilihan SLB-B Beringin Bhakti di Desa Kepongpongan, Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kondisi siswa tunarungu yang memiliki antusiasme tinggi dalam belajar agama, namun masih menghadapi kendala dalam memahami gerakan dan bacaan shalat secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya memberikan solusi praktis dan inovatif melalui pemanfaatan *game Wordwall* dalam proses pembelajaran ibadah shalat agar pembelajaran menjadi lebih konkret, menyenangkan, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dasar.¹³

¹¹ Arfian Mudayan Maulida Nurul 'Aini, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, "Pengembangan Media *Game* Edukasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, (Vol. 7, No. 2, tahun 2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144>.

¹² Laila Nur et al., "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan," *Jurnal Penelitian Multidisplin*, (Vol. 2, No. 3, tahun 2024), hlm. 1533–1541.

¹³ Kurniawan Dwi Saputra Mohammad Rizal Ahnafi Aflah, Najmi Maghfirul Azizi,

B. Identifikasi Masalah

1. Anak tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami materi ibadah shalat, karena keterbatasan dalam menerima informasi verbal berupa bacaan dan instruksi lisan.
2. Metode pembelajaran konvensional yang tidak memperhatikan karakteristik visual anak tunarungu masih sering digunakan, sehingga pembelajaran ibadah shalat menjadi kurang efektif.
3. Kurangnya pemanfaatan media visual interaktif yang sesuai dengan gaya belajar anak tunarungu dalam pembelajaran ibadah shalat.
4. Belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti *Wordwall*, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam belajar ibadah shalat
5. Diperlukannya strategi pembelajaran yang menarik dan berbasis pengalaman langsung (*learning by doing*) agar anak tunarungu mampu memahami dan melaksanakan ibadah shalat secara benar dan mandiri

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti menetapkan batasan masalah untuk mencegah pelebaran terjadinya pelebaran pembahasan dan bertujuan supaya peneliti tetap fokus pada inti dari permasalahan. Untuk menjaga fokus dan keterarahan dalam penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada beberapa hal. Pertama, subjek penelitian dibatasi hanya pada siswa tunarungu yang belajar di SLB-B Beringin Bhakti Desa Kepongongan Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon lebih mendalamnya pada anak Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) kelas III dan IV,

Kedua, materi pembelajaran yang dikaji dibatasi pada materi ibadah shalat, khususnya yang berkaitan dengan urutan gerakan shalat (rukun fi'liyah). Ketiga, media pembelajaran yang digunakan difokuskan hanya pada

“Pendampingan Terhadap Pembiasaan Shalat Fardu Tepat Waktu Pada Anak Tunarungu (Studi Kasus Di Pondok Pesantren Tuli Hibatullah Bantul),” *Jurnal At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam*. (Vol.4, No.2, tahun 2022), hlm. 1181–1193, <https://doi.org/10.20885/tullab.vol4.iss2.art11>.

pemanfaatan *game Wordwall* sebagai media visual interaktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini tidak membahas aspek spiritualitas atau keimanan siswa secara mendalam, melainkan berfokus pada peningkatan pemahaman gerakan shalat anak tunarungu pada jenjang Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) kelas III dan IV.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, terdapat beberapa pertanyaan penelitian diantaranya:

1. Bagaimana implementasi pemanfaatan *game Wordwall* dalam pembelajaran ibadah shalat bagi siswa tunarungu jenjang SDLB di SLB-B Beringin Bhakti?
2. Bagaimana dampak pemanfaatan *game Wordwall* terhadap pemahaman visual dan penguasaan gerakan ibadah shalat siswa tunarungu jenjang SDLB di SLB-B Beringin Bhakti?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi pemanfaatan *game Wordwall* dalam pembelajaran ibadah shalat bagi siswa tunarungu jenjang SDLB di SLB-B Beringin Bhakti?

E. Tujuan Penelitian

1. Implementasi pemanfaatan *game Wordwall* dalam pembelajaran ibadah shalat bagi siswa tunarungu jenjang SDLB di SLB-B Beringin Bhakti
2. Dampak pemanfaatan *game Wordwall* terhadap pemahaman visual dan penguasaan gerakan ibadah shalat siswa tunarungu jenjang SDLB di SLB-B Beringin Bhakti
3. Faktor pendukung dan penghambat implementasi pemanfaatan *game Wordwall* dalam pembelajaran ibadah shalat bagi siswa tunarungu jenjang SDLB di SLB-B Beringin Bhakti

F. Manfaat/Kegunaan Penelitian

Penelitian ini pastinya memiliki manfaat penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis, adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan kajian ilmiah di bidang pendidikan luar biasa, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran visual interaktif seperti *game Wordwall* dalam pendidikan agama Islam. Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran yang inovatif bagi anak berkebutuhan khusus, terutama anak tunarungu, dalam memahami dan menghafal gerakan ibadah shalat. Secara khusus, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi para akademisi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif di ranah pendidikan agama Islam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi mahasiswa, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terkait penggunaan *game Wordwall* secara bijak agar dapat di manfaatkan dengan sebaik-baiknya.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini membantu penulis guna mendapatkan gelar sarjana di UIN siber syekh nurjati Cirebon.
- c. Bagi Guru PAI: Menjadi acuan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk anak tunarungu dalam materi ibadah shalat.
- d. Bagi Siswa Tunarungu: Membantu memahami tata cara shalat secara visual dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami.
- e. Bagi Sekolah (SLB): Mendorong penggunaan media inovatif dalam pembelajaran agama Islam yang lebih inklusif.

G. Kerangka Teori

Pemanfaatan *Wordwall* mengacu pada penggunaan media *game* edukasi berbasis web yang menampilkan kosakata, gambar, dan aktivitas interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. *Wordwall* berfungsi sebagai media yang memvisualisasikan konsep, memperjelas materi, serta meningkatkan keterampilan dan partisipasi siswa melalui elemen permainan seperti tantangan, skor, dan umpan balik langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik,

interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁴ *Wordwall* digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Menariknya lagi, *Wordwall* menyediakan akses media melalui daring, dapat diunduh dan dicetak pada kertas. yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan kinestetik. Sebagai media digital, *Wordwall* memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa, terutama anak tunarungu yang membutuhkan dukungan visual kuat.¹⁵ *Wordwall* merupakan aplikasi menarik yang berkaitan dengan program. Aplikasi ini secara eksplisit dimaksudkan untuk menjadi aset pembelajaran, media, dan perangkat penilaian yang menyenangkan bagi siswa.¹⁶ *Wordwall* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran berbasis visual yang telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui penguatan kosakata tematik. *Wordwall* ini menampilkan kata-kata kunci yang ditempel di dinding atau papan, dan siswa diajak berinteraksi dengan media tersebut secara langsung. *Wordwall* termasuk kedalam konsep pembelajaran multimedia, pembelajaran multimedia merupakan pendekatan instruksional yang secara sistematis mengintegrasikan beragam modalitas media termasuk teks, grafis, audio, video, dan animasi guna menyajikan materi pembelajaran dengan tingkat efektivitas yang optimal. Richard E. Mayer merumuskan pembelajaran multimedia sebagai proses kognitif yang mengkombinasikan representasi verbal (kata-kata) dan non-verbal (gambar) untuk memfasilitasi pembangunan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik, tingkat keterlibatan (*engagement*),

¹⁴ Tresna Wijayanthi et al., "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game* Interaktif *Wordwall* Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Keaktifan Siswa Kelas VI SD Negeri 101771 Tembung Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol.9, No.1, tahun 2025), hlm. 1827–35.

¹⁵ Chionia Karesi Putri Agnes Puspita Fajar, Yrmina Damayanti, Mega Putri Naba Ghazia, Arris Prasetyawan, *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*, (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023), hlm. 163.

¹⁶ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi *Games* Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 11, No. 6, tahun 2022), hlm. 1835, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.

serta pencapaian pemahaman konseptual, khususnya pada populasi siswa berkebutuhan khusus (*special needs learners*). Oleh karena itu, platform digital seperti *Wordwall* merepresentasikan aplikasi praktis dari konsep ini, dengan kemampuannya mengintegrasikan elemen visual, gamifikasi, dan *feedback real-time* untuk mendukung pembelajaran inklusif dan adaptif dalam ekosistem pendidikan modern.¹⁷

Game edukasi di era ini dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam berbagai pembelajaran, salah satunya pembelajaran ibadah shalat. Pembelajaran shalat mencakup pemahaman gerakan, urutan ibadah, dan bacaan shalat. Siswa tunarungu memiliki kemampuan visual yang lebih dominan sehingga pembelajaran harus mengutamakan pendekatan visual-gestural. Anak tunarungu mengalami keterbatasan dalam bahasa verbal sehingga pemahaman kosakata agama seringkali rendah.¹⁸ Ibadah Shalat merupakan ibadah yang paling besar dalam mendekatkan para *'abid* (hamba) kepada *Ma'budnya* (Allah), dan seteguh *shalih* (pertumbuhan) yang menghubungkan makhluk manusia dengan *Khalid*-nya, namun keadaan sekarang di lingkungan kita ini pemahaman.¹⁹ Dalam Al-qur'an terkandung berbagai macam perintah yang harus kita jalani dan larangan yang harus kita jauhi, sedangkan perintah Allah swt adalah suatu kewajiban yang apabila kita tinggalkan akan mendapat dosa, namun apabila kita mengerjakannya akan mendapatkan pahala, contohnya shalat lima waktu. Shalat menurut bahasa adalah berdoa (memohon), pujian. Sedangkan pengertian menurut syara' sebagaimana pendapat imam Rafi'i yaitu ucapan-ucapan yang dimulai dengan takbiratul dan ditutup dengan salam.²⁰ Mengingat ibadah shalat adalah wajib

¹⁷ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), hlm. 43–49.

¹⁸ Aprilia Nandariski Sylvi Noor Aini, Farida Yuliati, *Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus Bagi Peserta Didik Disabilitas Rungu Disertai Hambatan Intelektual*, (Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, tahun 2002). hlm. 208.

¹⁹ Sri Safrina Endang Switri, Apriyanti, *Pembinaan Ibadah Shalat*, ed. Qiara Media (Pasuruan, Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media, 2020), hlm. 96. <https://doi.org/https://doi.org/10.33086/snpm.v1i1.867>.

²⁰ Mazro'atul Akhiroh Marsidi, Edi sutrisno, *The Miracle Of Shalat(Keajaiban Shalat Dalam Kesehatan)*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm. 96.

dan menjadi keharusan semua orang kedudukan shalat dalam agama Islam merupakan ibadah yang menempati posisi penting dan tidak dapat digantikan oleh ibadah apapun juga, shalat sebagai tiang agama, amal yang paling pertama di hisab, pilar kedua setelah syahadat dan dalam garis besarnya di bagi menjadi dua yaitu shalat fardhu dan shalat *sunnah*.²¹ Kesulitan dalam menyampaikan materi-materi dan membiasakan siswa untuk beribadah shalat kepada anak berkebutuhan khusus (tunarungu) guru PAI yang mengajar adalah karena banyak materi agama yang berkaitan dengan ilmu abstrak dan siswa yang belum terbiasa melaksanakan shalat secara rutin. Siswa tunarungu kesulitan untuk menangkap materi jika dijelaskan dengan metode yang sering digunakan yaitu metode ceramah meski dijelaskan menggunakan bahasa isyarat. Kesulitan-kesulitan yang lain timbul karena penguasaan kosa kata siswa tunarungu yang kurang dan bahasa isyarat yang digunakan siswa berbeda dengan yang di pelajari guru dari kamus bahasa isyarat yang dari pemerintah sehingga saat guru menyampaikan materi siswa sulit menerimanya. Kendaala selanjutnya adalah keterlambatan berfikir karena sulit mengartikan konsep abstrak sehingga guru harus mencari solusi atau penjelasan yang lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

Tunarungu adalah suatu kondisi atau keadaan dari seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan indera pendengaran sehingga tidak mampu menangkap rangsangan berupa bunyi, suara atau rangsangan lain melalui pendengaran.²² Sehingga membutuhkan pendekatan visual dalam memahami materi keagamaan seperti shalat, pendekatan visual- gestur (bahasa isyarat, simulasi gerakan) menjadi penting. Dalam konteks pembelajaran ibadah shalat bagi anak tunarungu, *Wordwall* dapat digunakan untuk mengenalkan kosa kata dasar dalam shalat (seperti takbir, ruku, sujud, dsb), menyusun urutan gerakan, serta membantu anak mengingat bacaan shalat melalui asosiasi

²¹ Muhammad Habibi Hamzah Media Apriani, Raadliyatush Shalihah, "Metode Pembelajaran Shalat Bagi Anak Tunarungu Di SMPLB Negeri Bondowoso," *Indonesian Journal Religious Center*, (Vol. 1, No. 3, tahun 2023), hlm. 223–230.

²² Elvira Khoru Ulmi Ledy Oktavia Liza, Effran Zudeta, *Dasar-Dasar Anak Berkebutuhsn Khusus*, ed. Yosa Yulia Nasri Rahmi Khalida (Pekanbaru: LPPM Universitas Lancang Kuning, 2024). hlm. 114.

visual.²³ Media ini memungkinkan guru mengubah materi pembelajaran menjadi aktivitas yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, khususnya yang memiliki hambatan komunikasi.²⁴ Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta memfasilitasi pembelajaran aktif melalui elemen permainan seperti tantangan, skor, dan umpan balik.

Kelebihan penggunaan *game Wordwall* dalam pembelajaran ibadah shalat adalah mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi, model penugaskan ada pada *software Wordwall* yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki dan bisa diakses kapan saja, bersifat kreatif, pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan fokus belajar dan memudahkan dalam pemahaman langkah-langkah shalat.²⁵ Namun tetap ada kekurangannya yaitu: Dalam penggunaannya membutuhkan koneksi internet, terbatas pada penyampaian visual dan teks karena *Wordwall* tidak bisa menggantikan latihan gerakan secara nyata, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah, dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama, hanya dapat dilihat karena media visual.²⁶

Pembelajaran terhadap anak tunarungu membutuhkan metode dan strategi yang berbeda dari pembelajaran kepada siswa disabilitas lainnya. Anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam mendengar dan keterbatasan dalam berbicara maka usaha seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran mencakup pada metode dan strategi mengajar menjadi penting sehingga ilmu yang disampaikan dapat diterima dan dimengerti dengan baik. Khususnya pada pembelajaran shalat pada anak tunarungu di SLB- B Beringin Bhakti, maka

²³ Abu Abbas Zain Musthofa Al-Basuruwani, *Fiqh Shalat Terlengkap, Fiqh Shalat Lengkap* (Laksana, 2018), hlm. 468.

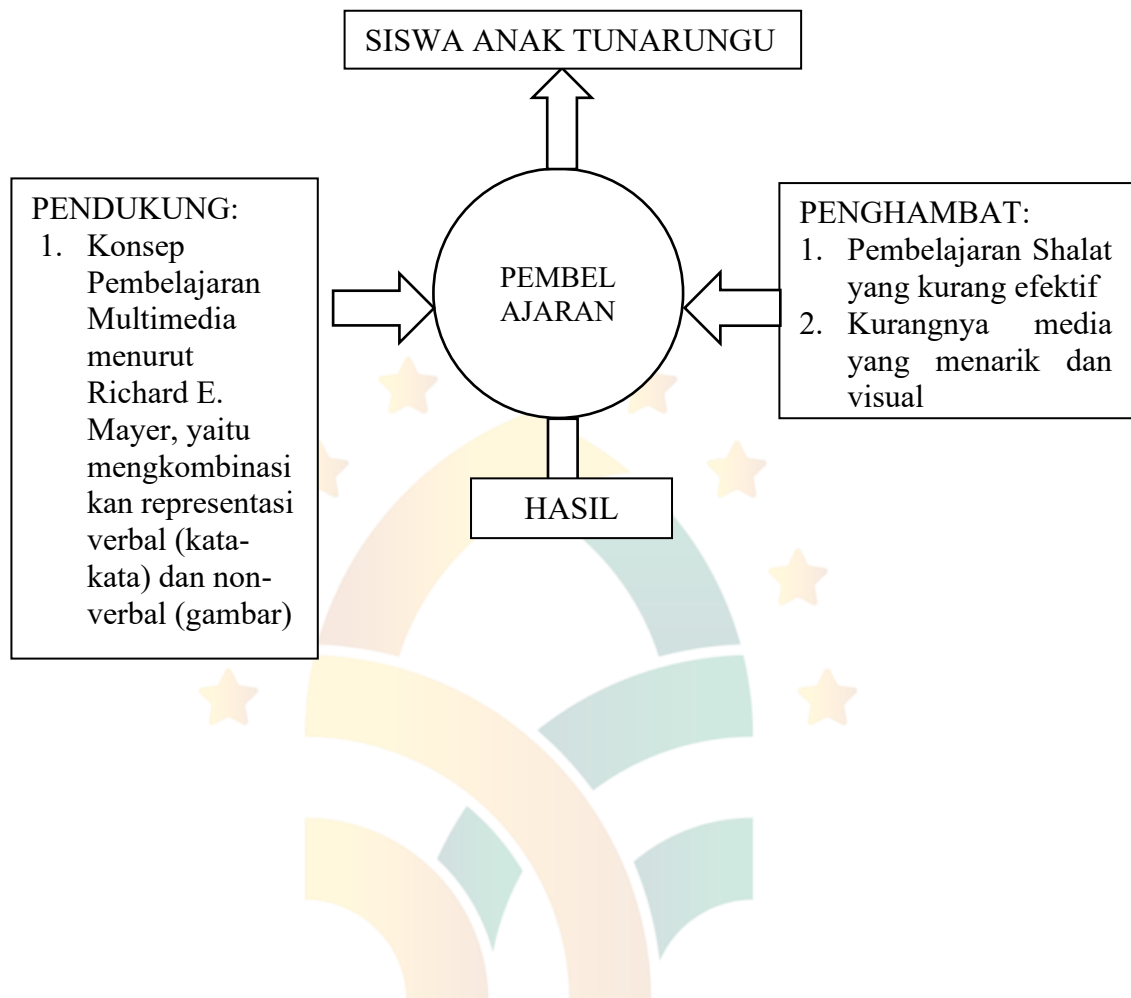
²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Rajawali Press, 2014), hlm. 258.

²⁵ Windy Aprillia Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan *Wordwall*) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Journal Of Social Science Research* (Vol. 1, No. 2, tahun 2021), hlm. 552–60.

²⁶ Deden Suparman, "Pembelajaran Ibadah Shalat Dalam Perpektif Psikis Dan Medis," *Jurnal Istek*, (Vol. 9, NO. 2, tahun 2015), hlm. 48–70.

bukti keberhasilan guru PAI dalam mengajarkan shalat adalah dengan pemahaman siswa atau anak tunarungu dalam memahami dan dapat menguasai gerakan serta bacaan-bacaan shalat. Guru menggunakan berbagai strategi seperti demonstrasi, media gambar, bahasa isyarat, dan simulasi gerakan agar anak tunarungu dapat memahami rukun dan tata cara shalat. Meskipun demikian, hambatan tetap ada, baik dari segi daya serap siswa maupun dalam hal penyampaian materi yang kompleks seperti bacaan shalat.²⁷ Hal ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ibadah. Dalam implementasinya di SLB-B Beringin Bhakti, para guru bisa menggunakan *Wordwall* untuk membantu anak tunarungu memahami urutan gerakan shalat dengan mengaitkan kata-kata dengan gambar. Keberhasilan penggunaan *Wordwall* tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa, daya ingat yang lebih baik terhadap istilah shalat, serta kemampuan mereka dalam melakukan shalat dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* bukan sekadar alat bantu visual, melainkan juga sarana yang memperkuat interaksi sosial dan religius anak. Selanjutnya, peneliti akan meneliti bagaimana penggunaan *game Wordwall* dalam pembelajaran ibadah shalat untuk anak-anak Tunarungu di SLB-B Beringin Bhakti yang berada di Desa Kepongpongan, Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon. Dengan begitu, peneliti ingin mengetahui segala hal terkait pemanfaatan *game Wordwall* dalam proses pembelajaran ibadah shalat bagi anak-anak Tunarungu di SLB-B Beringin Bhakti Desa Kepongpongan Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon. Berikut bagan Kerangka Pemikiran:

²⁷ Gilang Kharisma Putra, Rokhamah, Pramugara Robby Yana, Nour Ardiansyah Hernadi, Faika Rachmawati, Irwanto, Nina Putri Hayam Dey, Eny Wahyuning Purwanti, Rosita Noviana Yudho Bawono, Rianto, Masruha, Kosasih, Maria Septian Riasanti Mola, Brian L. Djumaty, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Widina Media Utama, 2024).hlm. 59.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON