

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS X
MA BPII PAMBOANG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh

Riswandi Rahman
10156121059

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2025**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X MA BPII Pamboang”, yang disusun oleh saudara Riswandi Rahman, Nim : 10156121059, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu, 12 Juni 2025, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, dengan beberapa perbaikan.

Majene, 12 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua : Darwis, S.Si., M.Si.
Sekretaris : Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.
Pembimbing 1 : Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.
Pembimbing 2 : Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.
Penguji 1 : Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed.
Penguji 2 : Rina Marlina, S.S., M.Hum.



Diketahui oleh:
Ketuan Jurusan


Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19748151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Riswandi Rahman dengan NIM 10156121059, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene menyatakan bahwa, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul “**Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X MA BPII Pamboang**” memandang bahwa proposal tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk mengikuti ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses lebih lanjut.

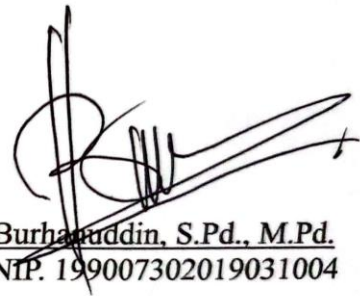
Majene, 5 Mei 2025

Pembimbing I



Muh. Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198411122019031007

Pembimbing II



Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199007302019031004

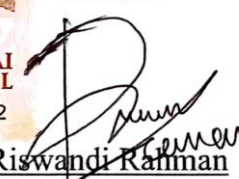
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI


Mahasiswa Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini:

Nama : Riswandi Rahman
Nim : 10156121059
Tempat, Tanggal Lahir : Majene, Kamis 18 Juli 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa. Iwoikondo, Kec. Loea, Kab. Kolaka Timur
Judul : Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada
Mata Pelajaran Fikih Kelas X MA BPII Pamboang

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ini merupakan hasil penjiplakan, tiruan, plagiarisme, atau dibuat sebagian maupun seluruhnya oleh pihak lain, maka skripsi beserta gelar yang diperoleh akan dianggap tidak sah dan batal secara hukum.

Majene, 12 Juni 2025

Penulis

Riswandi Rahman
NIM: 10156121059



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. tuhan yang maha esa pencipta alam semesta. Berkat limpahan rahmat dan hidayah dari Allah SWT. penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Fikih Kelas X MA BPII Pamboang”.

Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Allah Muhammad SAW. beserta para keluarga dan para sahabat. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, STAIN Majene.

Pada awal tulisan ini, saya selaku penulis mengucapkan terima kasih yang sangat tulus dari hati kepada kedua orang tuaku yang sangat saya cintai, dengan ini Bapak Rahman dan Ibu Hadirah dan Kakakku tercinta Riswana Rahman, mereka adalah alasan mengapa penulis masih bisa bertahan sampai sekarang. Semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya, serta umur yang panjang dan kesehatan, dan semoga Allah senantiasa menyayangi mereka.

Ucapan terima kasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada Keluarga Cakkeh dan Keluarga Rasyid selaku Keluarga dari Ayahanda dan Ibunda penulis, yang telah membimbing dan memotivasi penulis sampai pada penyelesaian skripsi ini.

Berkenaan dengan itu pula ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi tingginya penulis patut berikan kepada:

1. Seluruh Pejabat dan seluruh Staf STAIN Majene yang tidak sempat penulis tulis satu per satu atas segala dukungan, bantuan, serta pelayanan yang telah diberikan selama masa studi penulis, semoga bernilai ibadah disisi Allah SWT.
2. Bapak Muh. Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Burhanuddin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan dedikasi membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan, arahan, serta dukungan yang diberikan tidak hanya membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, tetapi juga memberikan pelajaran berharga dalam berpikir kritis, disiplin, dan tanggung jawab. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang pembimbing curahkan menjadi amal jariyah yang terus mengalir.
3. Ibu Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed. selaku dosen penguji I dan Ibu Rina Marlina, S.S., M.Hum. selaku dosen penguji II atas waktu, perhatian, serta masukan konstruktif yang telah diberikan selama proses ujian skripsi. Segala kritik dan saran yang penguji berikan sangat berarti dalam penyempurnaan karya ilmiah ini dan menjadi bekal berharga bagi penulis di masa yang akan datang. Semoga ilmu dan dedikasi yang penguji berikan menjadi amal kebaikan yang tak terputus.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan serta Kepala Program Studi atas segala arahan, kebijakan, dan dukungan yang telah diberikan selama masa studi penulis. Bimbingan dan perhatian Bapak terhadap mahasiswa sangat

membantu dalam menciptakan suasana akademik yang kondusif dan mendukung penyelesaian studi saya dengan baik. Semoga segala dedikasi dan pengabdian Bapak bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

5. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan inspirasi selama masa studi saya, baik di dalam ruang kuliah maupun di luar bangku perkuliahan. Setiap pelajaran, nasihat, dan pengalaman yang Bapak/Ibu bagikan telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik dan pembentukan karakter saya. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.
6. Staf Jurusan Tarbiyah dan Keguruan atas bantuan, pelayanan, dan dukungan administrasi yang telah diberikan selama masa studi penulis. Peran Bapak dan Ibu dalam kelancaran proses akademik sangat berarti dan turut berkontribusi besar dalam penyelesaian studi ini. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.
7. Keluarga besar PAI 2 atau teman kelas penulis atas kebersamaan, semangat, dan dukungan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Canda, tawa, kerja sama, serta saling membantu dalam menghadapi berbagai tantangan akademik menjadi kenangan berharga yang tak terlupakan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Semoga silaturahmi kita tetap terjaga dan sukses selalu menyertai langkah kita masing-masing.
8. Saudara se kos yang telah menjadi bagian dari keseharian penulis selama menempuh studi. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, candaan, serta saling pengertian yang telah kita jalani bersama. Kehangatan dan kekompakan di lingkungan kos sangat membantu saya melewati masa-masa sulit dan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan studi ini.

Semoga persaudaraan ini tetap terjalin meski kita telah kembali ke tempat asal masing-masing.

9. Teman-teman KKN-PPL Terpadu di MA BPII Pamboang atas kebersamaan, kerja sama, dan semangat gotong royong selama pelaksanaan KKN-PPL. Pengalaman yang kita lalui bersama telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup dan pembelajaran bagi penulis, baik secara akademik maupun sosial. Semoga silaturahmi dan persahabatan ini tetap terjalin, dan semoga kita semua senantiasa diberikan kemudahan serta kesuksesan dalam langkah selanjutnya.

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT., penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan nasihat, motivasi, dukungan, serta semangat selama proses penyelesaian studi hingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan tepat waktu. Semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan memperoleh balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih mengandung berbagai kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para hadirin dalam sidang munaqasyah ini, guna perbaikan dan penyempurnaan karya tulis ini agar lebih bermanfaat, khususnya bagi penulis sendiri dan para pembaca di masa mendatang.

Majene, 12 Juni 2025

Penulis



Riswandi Rahman
NIM: 10156121059

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Hipotesis.....	5
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	5
E. Kajian Pustaka.....	6
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II PEMBAHASAN.....	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. <i>Wordwall</i>	17
C. Hasil Belajar.....	25
D. Fikih.....	31
E. Kerangka Pikir.....	33
BAB III METODOLOGI PEMBELAJARAN.....	34
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	34
B. Pendekatan Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Metode Pengumpulan Data.....	36
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Uji Validitas Reliabilitas Instrumen.....	42
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Hasil Penelitian.....	52
C. Pembahasan hasil Penelitian.....	64

BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Uji Validitas Instrumen.....	43
Tabel 3.3 Uji Reliabilitas.....	45
Tabel 3.4 Klasifikasi Rentang Skor.....	50
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik MAS Pamboang	52
Tabel 4.3 Nilai Pre-tes Peserta Didik	53
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.6 Nilai Post-tes Peserta Didik.....	57
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4.9 Uji Normalitas Pre-tes Peserta Didik	60
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Pre-tes Peserta Didik.....	61
Tabel 4.12 Uji Normalitas Post-tes Peserta Didik.....	61
Tabel 4.13 Uji t Pre-Tes Post-Tes Peserta Didik Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.13 Uji t Pre-Tes Post-Tes Peserta Didik Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.13 Uji Hipotesis Post-tes Peserta Didik	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Proses Komunikasi Yang Gagal	15
Gambar 2.2 Gambar Proses Komunikasi Yang Berhasil	15
Gambar 2.3 Gambar Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Wordwall</i>	22
Gambar 2.4 Gambar Kerangka Pikir.....	33
Gambar 4.1 Digaram Batang Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Pre-tes.....	55
Gambar 4.2 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Post-tes.....	56
Gambar 4.3 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Pre-tes.....	58
Gambar 4.4 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Post-tes.....	59

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamza	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اي	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
اوي	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan H uruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... آ... اِ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
اِ	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	a dan garis di atas
اُ	<i>dammah dan wau</i>	Ū	a dan garis di atas

Contoh:

مات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوت : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعْمُ : *nu'ima*

عُدُو : 'aduwwun

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى) maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِي : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِي : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkandengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمرتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

الله *billāh* *dīn* اللهُ *dīnnullāh*

Adapun *tā'* marbūṭahdi akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaḏī bi Bakkatamubārakan

Syahrū Ramaḏān al-laḏī unzila fih al-Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: *Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu*)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: *Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid*
(bukan: *Zaīd, Naṣr ḤāmidAbū*)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta'ālā</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-salām</i>
H	=	Hijrah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	=	Hadis Riwayat

Untuk karya ilmiah bahasa Arab, terdapat beberapa singkatan berikut:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه و سلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون نشر
الخ	=	الى اخرهاش الى اخره
ج	=	جزء

ABSTRAK

Nama : Riswandi Rahman
Nim : 10156121059
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X MA BPII Pamboang

“Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X MA BPII Pamboang”

Penelitian ini dilatar belakangi adanya kesenjangan antara penelitian terdahulu yang menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, sedangkan praktik yang dilakukan peneliti, ketika peneliti turun ke lapangan dengan membawa media pembelajaran *Wordwall* untuk dimainkan peserta didik, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik, sedangkan hasil belajarnya belum maksimal terlihat dari skor peserta didik pada permainan tersebut masih rendah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif model Eksperimen dengan pendekatan *Quasi Experimental Design* dengan jenis *nonivalent control group design*. Peneliti memberikan tes pilihan ganda kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat hasil belajarnya pada pre-tes dan post-tes. Hasilnya pre-tes menunjukkan rata-rata 44 untuk kelas kontrol dan 45 untuk kelas eksperimen dengan klasifikasi skor berada pada kategori cukup. pada nilai post-tes menunjukkan rata-rata 52 untuk kelas kontrol dengan klasifikasi skor pada nilai cukup dan rata-rata 58 untuk kelas eksperimen dengan klasifikasi skor meningkat pada kategori tinggi. Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan *software* SPSS 25, dengan menggunakan uji hipotesis non-parametrik diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,071 yang menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05 dengan menarik kesimpulan H_A ditolak dan H_0 diterima yang menandakan Media Pembelajaran *Wordwall* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas X MA BPII Pamboang.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Wordwall*, Hasil Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara etimologi berasal dari berbagai bahasa, pendidikan dari bahasa Yunani yang berasal dari kata “*Paedagogie*” yang terdiri dari “*Paes*” berarti anak dan “*Agogos*” berarti membimbing. *Paedagogie* merupakan suatu bimbingan yang diberikan kepada anak. Pendidikan dalam bahasa Romawi berasal dari kata “*Educate*” yang memiliki artian sesuatu yang berada di dalam dikeluarkan. Sedangkan pendidikan dalam bahasa Inggris memiliki istilah “*to educate*” yaitu melatih intelektual dan memperbaiki moral. Bangsa Jerman sendiri memandang pendidikan dengan istilah “*Erziehung*” yang setara dengan “*Educare*” berarti mengaktifkan atau membangkitkan kekuatan atau potensi anak yang terpendam.¹

Menurut Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1:²

“Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.”

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar yang berada di lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan suatu dukungan atau bantuan dari pendidik sehingga menghasilkan suatu proses di mana terjadi pemerolehan ilmu pengetahuan, pembentukan karakter,

¹Rahmad Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan, Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Cet 1, Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), h. 23.

²Kementerian Agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, (Departemen Agama RI : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2006), h. 5.

penguasaan keterampilan, serta pengembangan kepercayaan dan sikap pada peserta didik agar dapat belajar dengan baik.¹

Sumber belajar secara umum merupakan istilah yang merujuk pada segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran dan dapat digunakan oleh peserta didik dalam lingkungan pendidikan, industri, pelatihan, serta latihan nonformal lainnya. Sumber belajar ini mencakup bahan tertulis, teknologi, audio-visual, objek, individu, serta peristiwa yang dapat digunakan untuk mendukung atau membantu jalannya proses pembelajaran.²

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Terjemahan Bahasa Mandar:

Anna Iya (Puang) mappa'gurui Adam sanga-sanga (seu-seuwa) iyanasangna, mane napepessangan lao di para Malaika', mane Puang ma'uang: "Pauanga' Mai sangana (seu-seuwa di'o) mua' diango'o mie' to tongang (parua)!"

Terjemahan:

"Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, 'Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!'" (QS. Al-Baqarah [2]: 31).³

¹Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Cet 1, Parepare : Kaffah Laerning Center, 2019), h. 13.

²Muhammad, *Sumber Belajar*, (Cet 1, Mataram : Sanabil, 2018), h. 2.

³Abdul Rahman Halim dkk, *Koroang Mala'bi' Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesi, Kementerian Agama Terjemahan Bahasa Mandar*, (Balitbang Agama Makassar : Makassar, 2019) h. 8.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024, Bab 1, Pasal 1, Ayat 11:⁴

“Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar dan capaian perkembangan atau hasil belajar Peserta Didik.”

Permasalahan umum yang biasa terjadi adalah masih banyak guru yang berparadigma bahwa mengajar hanya sebatas menggugurkan kewajibannya sebagai pendidik. Akibatnya, proses pembelajaran yang dirancang tidak berjalan secara maksimal.⁵ Jika guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan hasil belajar peserta didik pasti akan tercipta.⁶ Peserta didik akan lebih mudah mencerna materi yang bersifat abstrak ketika disampaikan melalui media pembelajaran. Selain itu, keterlibatan aktif mereka di dalam kelas juga dapat meningkat karena pembelajaran terasa lebih hidup dan menarik.⁷

Media pembelajaran *Wordwall* dipilih karena kemudahan penggunaannya, fitur interaktif yang beragam (seperti kuis, teka-teki silang, dan mencocokkan jawaban), serta kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, *Wordwall* dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga memudahkan siswa untuk berpartisipasi.

Banyak penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Kurnia

⁴Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024.

⁵Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*, (Cet 1, Depok : Kencana, 2017), h. 183.

⁶Faisal Anwar Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran, Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, (Cet 1, Makassar : Tohar Media, 2022), h. 23.

⁷Rahmi Mudia Alti, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Cet 1, Padang : Global Eksekutif Teknologi, 2022), h. 2.

Uswatun Hasanah dkk. Dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan media *Wordwall*.⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Waluyo Hadi dkk. Dengan judul Analisis Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.⁹ Masih banyak penelitian sebelumnya dengan hasil yang sama.

Namun ada kesenjangan antara penelitian terdahulu dengan praktik yang dilakukan peneliti, ketika peneliti turun ke lapangan dengan membawa media pembelajaran *Wordwall* untuk dimainkan peserta didik, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik, sedangkan hasil belajarnya belum maksimal terlihat dari skor peserta didik pada permainan tersebut masih rendah.

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa adanya gap atau permasalahan yang terjadi di mana banyaknya penelitian terdahulu menghasilkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, namun ketika peneliti mempraktikkannya hasil belajar peserta didik belum maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran *Wordwall* di MA BPII Pamboang untuk melihat apakah ada peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik.

⁸Kurnia Uswatun Hasanah Dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran *Ipas* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4.1, (2024). h. 69.

⁹Waluyo Hadi Dkk, Analisis Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14.2, (2024). h. 466.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Fikih di MA BPII Pamboang?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik sesudah penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Fikih di MA BPII Pamboang?
3. Apakah media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MA BPII Pamboang?

C. Hipotesis

Penulis mengajukan hipotesis penelitian dengan merumuskan Hipotesis Alternatif (H_A) yang menyatakan perbedaan dan Hipotesis Nihil (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan.

H_A = ada peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Fikih setelah implementasi media pembelajaran *Wordwall*.

H_0 = tidak ada peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Fikih setelah implementasi media pembelajaran *Wordwall*.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah penghubung, pengantar atau perantara antara pengetahuan dengan peserta didik yang terjadi dalam proses belajar mengajar yang sering kita dengar dengan istilah pembelajaran. Makanya media pembelajaran memiliki peran besar dalam proses pembelajaran karena media dapat membuat peserta didik dapat memahami suatu hal yang abstrak.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran di sekolah, yang diukur melalui *pre-tes* dan *post-tes*. Penggunaan *pre-tes* dan *post-tes* dalam pengukuran hasil belajar dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang peningkatan pengetahuan siswa karena mereka dapat menunjukkan perubahan yang terjadi dalam pengetahuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

E. Kajian Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Nila Kurnia dkk. Dengan judul Implementasi Media Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, hasilnya menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan media game edukasi *Wordwall* pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4.¹⁰

Penelitian yang dilakukan Deni Okta Nadia dan Desyandri, dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, dan hasilnya menunjukkan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Simpangampek.¹¹

Penelitian yang dilakukan Nurul Maulia Agusti dan Aslam, dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, dan hasilnya menunjukkan penggunaan media pembelajaran

¹⁰Nila Kurnia Dkk, Implementasi Media Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, *Jurnal Simki Pedagogia*, 6.7, (2023), h. 589.

¹¹Deni Okta Nadia dan Desyandri, Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8.2, (2022), h. 1925.

aplikasi *Wordwall* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.¹²

Penelitian yang dilakukan Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani, dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* quiz Terhadap hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar, hasilnya menunjukkan penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* quiz berpengaruh terhadap hasil belajar¹³

Penelitian yang dilakukan Anisa Rahmadanti dan kawan-kawan, dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar, hasilnya menunjukkan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Cigombong 02.¹⁴

Dari kelima penelitian terdahulu, persamaan penelitian ini yaitu terletak pada judulnya sama-sama meneliti tentang *Wordwall*, namun yang menjadi pembeda pada penelitian ini ada pada jenjang sekolah yang diteliti, penelitian sebelumnya meneliti pada jenjang Sekolah Dasar sedangkan penelitian ini meneliti pada jenjang Sekolah Menengah Atas atau jenjang Aliyah. Novelty pada penelitian ini terletak pada jenjang sekolah, karena dari ribuan penelitian terdahulu meneliti pada jenjang SD maupun SMP sedangkan yang meneliti pada jenjang MA masih sangat minim.

¹²Nurul Maulia Agusti dan Aslam, Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 6.4, (2022), h. 5794.

¹³Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani, Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* quiz Terhadap hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.4, (2022), h. 1020.

¹⁴Anisa Rahmadanti Dkk, Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3.1, (2024), h. 117

F. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah menjawab semua permasalahan pada penelitian ini.

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Fikih di MA BPII Pamboang?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik sesudah penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Fikih di MA BPII Pamboang?
3. Apakah media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MA BPII Pamboang?

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Ilmiah

Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dengan menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi implementasi media pembelajaran *Wordwall* dalam konteks pembelajaran, khususnya terkait efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk pengembangan penelitian serupa dengan pendekatan atau variabel yang berbeda.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini memperkaya wawasan penulis mengenai teori-teori hasil belajar dan media pembelajaran, khususnya pemanfaatan teknologi digital seperti *Wordwall*. Pengalaman dalam melaksanakan penelitian ini juga dapat menjadi bekal untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan.

2) Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pendidik dalam mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti *Wordwall*. Temuan mengenai kelebihan dan keterbatasan *Wordwall* membantu guru menyesuaikan penggunaannya dengan karakteristik materi dan kebutuhan pembelajaran di kelas.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. *Media Pembelajaran*

Media pembelajaran berasal dari kata Latin, yaitu “*Medius*”, yang berarti perantara, penengah, atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar-mengajar.¹ Media pembelajaran mencakup segala bentuk alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber ke penerima. Media tidak hanya terbatas pada alat fisik, tetapi juga mencakup metode dan teknik yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.²

Pembelajaran dalam bahasa Inggris berarti “*learning*”, yang berasal dari kata “*to learn*” atau belajar. Pembelajaran adalah proses perubahan yang dilakukan secara disengaja atau sadar dengan tujuan menciptakan kegiatan yang sistematis agar terjadi perubahan dalam diri individu ke arah yang lebih baik.³ Pembelajaran memiliki hubungan erat dengan belajar dan mengajar, karena kedua hal tersebut terjadi secara bersamaan. Belajar tidak hanya terbatas pada kegiatan bersama guru atau aktivitas formal lainnya. Sementara itu, mengajar mencakup semua kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran di kelas.⁴

¹Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan : Rajawali Pers, 2019).

²Robert Hanick Dkk dalam Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Cet. 1, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2012), h. 57.

³Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet 1, Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), h. 21-21.

⁴Bunyamin, *Belajar dan Pembelajaran, Konsep Dasar, Inovasi dan Teori*, (Jakarta : Upt Uhamka Press, 2021), h. 78.

Pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara peserta didik dan lingkungan, yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. Guru bertugas mengoordinasikan proses tersebut agar terjadi perubahan positif dalam kehidupan peserta didik. Pembelajaran juga diartikan sebagai usaha yang dilakukan guru secara sadar untuk menyesuaikan kebutuhan dan minat peserta didik agar selaras dan terpenuhi.⁵ Pendidikan dan pengajaran diberikan oleh pengajar kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memiliki konsep yang erat kaitannya dengan belajar dan mengajar.⁶

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang integral sehingga keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Banyak peneliti telah mengkaji media pembelajaran, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media menghasilkan pembelajaran yang lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Media dalam pembelajaran sangat memengaruhi keberhasilan dan kualitas pembelajaran.⁷

Dari keterangan di atas, media berarti perantara atau pengantar, sedangkan pembelajaran adalah proses di mana peserta didik belajar untuk mengubah sikap dan tingkah lakunya yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran merupakan penghubung, pengantar, atau perantara antara pengetahuan dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar, yang sering kita kenal sebagai pembelajaran. Oleh karena

⁵Edward Harefa Dkk, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Cet 1, Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), h. 10.

⁶Muhammad Idris Hasanuddin, Pengetahuan Awal (Prior Knowledge) : Konsep dan Implikasi Dalam Pembelajaran, *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2.2, (2020), h.218.

⁷Walter MC Kenzie dalam Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Cet. 1, Sidoarjo : Umsida Press, 2019), h. 58.

itu, media pembelajaran memiliki peran besar dalam proses pembelajaran, karena media dapat membantu peserta didik memahami hal-hal yang bersifat abstrak.

1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Audio

Media audio berarti media yang berpusat pada indra pendengaran, pesan yang diterima merupakan pesan dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect*. Jenis media audio seperti *speaker*, radio, dan pesan suara. Media audio sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran tentang cara pengucapan dan keterampilan mendengarkan.⁸

b. Media visual

Media visual merupakan media dapat diterima melalui indra penglihatan, pesan yang ditampilkan berbagai jenis mulai dari poster, gambar, foto, diagram, dan grafik.⁹

c. Media audiovisual

Merupakan media yang tidak hanya mengandung unsur suara namun mengandung unsur gambar yang dapat dilihat contohnya, film, rekaman video, slide suara, dan lain sebagainya.¹⁰

⁸Wawan Laksito Yuly Saptomo, *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*, (Cet. 1, Semarang : Bp Unisbank, 2018), h. 24.

⁹Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Cet. 1, Yogyakarta : Penerbit Samudera Biru, 2018), h. 19.

¹⁰Arief Aulia Rahman Dkk, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Cet. 1, Padang : Global Eksekutif Teknologi, 2023), h. 7.

d. Media Multimedia

Adalah media yang dapat menampilkan unsur media secara lengkap, seperti animasi, dan sering dihubungkan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer.

e. Media Realita

Adalah media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti binatang, spesimen, herbarium, dan lain-lain.¹¹

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Media audio berfokus pada indra pendengaran dan efektif dalam meningkatkan keterampilan mendengarkan. Media visual mengandalkan indra penglihatan dengan menyajikan informasi dalam bentuk gambar, poster, diagram, atau grafik. Media audiovisual menggabungkan suara dan gambar untuk meningkatkan pemahaman, seperti dalam film atau video. Media multimedia memanfaatkan teknologi digital, seperti animasi dan pembelajaran berbasis komputer. Sementara itu, media realita menggunakan objek nyata dari lingkungan sekitar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

¹¹Muhammad Naharuddin Arsyad dan Fatmawati, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa, *IKIP Budi Utomo Malang : Jurnal Agastya*, 8.2, (2018), h. 191.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran bukan hanya alat bantu, akan tetapi penggunaan media pembelajaran adalah salah satu strategi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa fungsi sebagai strategi mencapai tujuan pembelajaran seperti berikut:

a. Fungsi Manipulatif

Media memanipulasi suatu objek dengan berbagai cara sesuai dengan kebutuhan. Kejadian atau peristiwa dapat ditampilkan kembali karena media memiliki fungsi manipulatif, dan media dapat menampilkan objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung, seperti proses fotosintesis atau pergerakan planet.

b. Fungsi Fiktatif

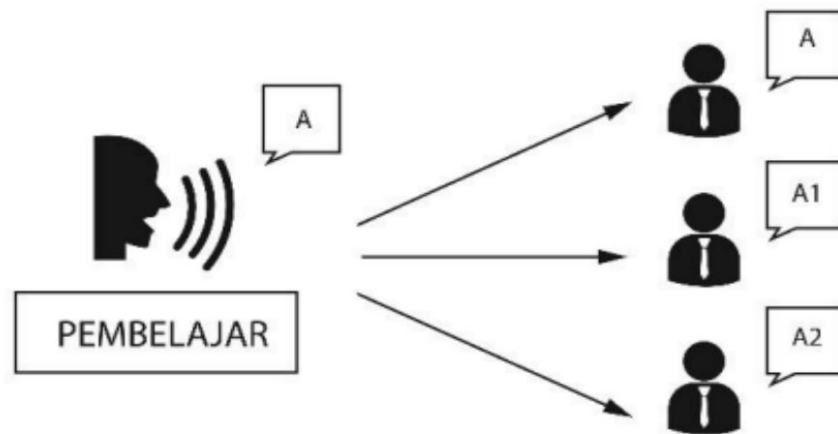
Memungkinkan menangkap, menampilkan dan menyimpan kembali objek-objek di masa lampau. Seperti tongkat nabi Musa, kejadian tsunami di Aceh dan lain-lain sebagainya.

c. Fungsi Distributif

Media memungkinkan informasi disampaikan kepada banyak peserta didik secara bersamaan, sehingga meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga.¹²

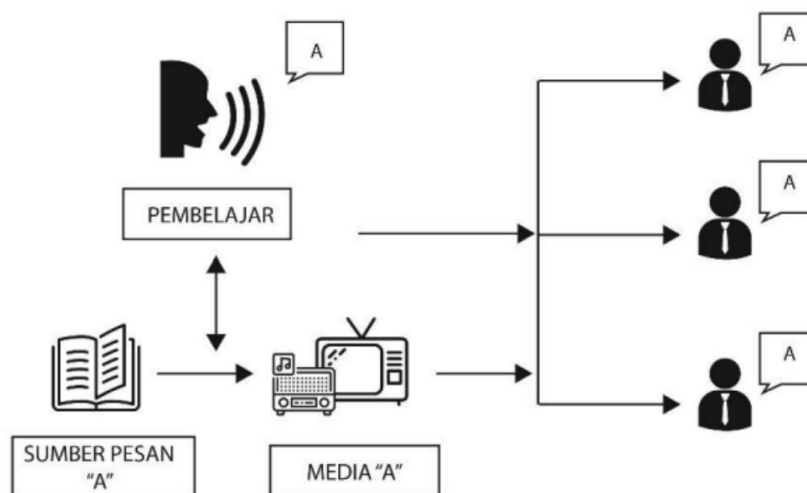
Berikut adalah fungsi dari media pembelajaran pada proses komunikasi guru dan peserta didik pada proses pembelajaran.

¹²Irjus Indrawan Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multi Media*, (Cet. 1, Banyumas : Pena Persada, 2020), h. 3-4.



Gambar 2.1 Proses Komunikasi Yang Gagal

Pada proses pembelajaran pesan yang disampaikan guru dalam komunikasi dengan peserta didik adalah “A”, namun dari 3 peserta didik, hanya 1 yang dapat menangkap pesan dengan benar.



Gambar 2.2 Proses Komunikasi Yang Berhasil

Komunikasi dianggap berhasil jika pada proses pembelajaran pesan yang disampaikan guru persis dengan pesan yang didapatkan peserta didik. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran media terlibat langsung di dalamnya. Informasi

yang diterima oleh peserta didik “A” sejalan dengan pesan yang di sampaikan oleh guru, yaitu “A”.¹³

Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media memiliki beberapa fungsi penting, yaitu fungsi manipulatif yang memungkinkan penyajian ulang objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung, fungsi fiktatif yang dapat menangkap dan menyimpan kembali objek atau kejadian dari masa lalu, serta fungsi distributif yang memungkinkan penyebaran informasi kepada banyak peserta didik secara bersamaan. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan peserta didik, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan dipahami secara akurat oleh semua siswa.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran berperan dalam memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Secara lebih spesifik, media pembelajaran memiliki berbagai manfaat sebagai berikut.

- a. Siswa dapat melihat dan memahami benda atau peristiwa yang terjadi di masa lalu. Media ini membantu memberikan gambaran yang jelas dan nyata tentang berbagai objek atau kejadian sejarah.
- b. Siswa dapat mengamati objek yang sulit dijangkau, baik karena jaraknya yang jauh, faktor keamanan, atau keterbatasan akses. Contohnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, aktivitas di pusat reaktor nuklir, atau eksplorasi alam semesta dan tata surya.

¹³Shoffan Shoffa Dkk, *Media Pembelajaran*, (Cet. 1, Sumatera Barat : Afaza Pustaka, 2024), h. 9-10.

- c. Siswa dapat memahami objek atau hal-hal yang sulit diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik yang terlalu besar maupun terlalu kecil. Misalnya, melalui media gambar, mereka dapat melihat dengan jelas monumen-monumen, sementara dengan video, mereka dapat mengamati bentuk nyata bakteri, amuba, dan lain sebagainya.¹⁴

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran dengan memperlancar interaksi antara guru dan siswa. Media ini memberikan berbagai manfaat, seperti membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan lebih nyata, memungkinkan pengamatan terhadap objek yang sulit dijangkau, serta mempermudah pemahaman terhadap objek yang terlalu besar atau kecil untuk diamati secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik serta bermakna.

B. *Wordwall*

Wordwall didirikan pada tahun 2008 oleh Josh Smith dan Ben Watson, dengan pusat riset yang berbasis di London, Inggris. Konsep *Wordwall* sendiri berawal dari pengalaman dalam lingkungan pembelajaran di sekolah menengah di Britania Raya.¹⁵

Wordwall merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak berbasis website yang dapat diakses secara online. Aplikasi ini menawarkan berbagai macam pilihan game interaktif yang menarik, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan

¹⁴Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya : Bintang Sutabaya, 2016), h. 12.

¹⁵Giovanni Teixeira De Souza, *Ensino De Fração Em Contexto Construcionista Utilizando O Software Wordwall*, Dissertação, (Universidade Federal do Ceará : Fortaleza, 2024) h. 40.

mencocokkan, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁶ Sebagai media pembelajaran berbasis game, *Wordwall* memiliki banyak keuntungan, salah satunya adalah mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan mengutamakan penggunaan teknologi, *Wordwall* memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif, sekaligus membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik.¹⁷

Wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang menyediakan berbagai permainan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran berbasis game, *Wordwall* memberikan keuntungan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan fitur-fitur yang interaktif, aplikasi ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih kreatif dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan lebih efektif.

1. Fitur Pada *Wordwall*

Wordwall menyediakan berbagai fitur yang cukup lengkap, mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram. Terdapat total 18 template atau jenis permainan interaktif, di antaranya:

- a. Find the Match – Permainan mencocokkan jawaban dengan gambar yang tersedia.
- b. Maze Chase – Game di mana pemain harus berlari menuju jawaban yang benar sambil menghindari musuh.

¹⁶Azizah Rahma Pinta Dkk, Implementasi Penggunaan Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak, *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1, (2024), h. 128.

¹⁷Dian Putra Pamungkas Dkk, Implementasi Media *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Plus Az-Zahroh Malang, *Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam*, 8.2, (2023), h. 282.

- c. Matching Pairs – Permainan memasang ubin dengan cara mengetuk hingga menemukan pasangan yang sesuai.
- d. Random Cards – Game menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
- e. Gameshow Quiz – Permainan pilihan ganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
- f. Categorize – Game drag and drop yang mengharuskan pemain menempatkan jawaban pada kolom yang tersedia.
- g. Airplane – Game menerbangkan pesawat dengan menyentuh layar atau menggunakan panah pada keyboard untuk menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.
- h. Quiz – Permainan dengan pilihan ganda.
- i. Wordsearch – Game mencari huruf-huruf tersembunyi dalam kotak-kotak (grid).
- j. Unjumble – Permainan drag and drop untuk menyusun kata sehingga membentuk kalimat yang benar.
- k. Anagram – Game menyusun huruf-huruf pada posisi yang benar sesuai susunan kata.
- l. Labelled Diagram – Permainan menyusun gambar dengan metode drag and drop.
- m. Match Up – Game drag and drop untuk mencocokkan fungsi atau definisi.
- n. Random Wheel – Permainan dengan memutar roda secara acak.
- o. Open the Box – Game menebak isi kotak dengan mengetuk kotak yang tersedia.
- p. Rank Order – Permainan drag and drop untuk menyusun item dalam urutan yang benar.

- q. Missing Word – Game drag and drop untuk melengkapi kata yang hilang dalam kotak kosong.
- r. Group Sort – Permainan mengelompokkan jawaban ke dalam grup yang sesuai menggunakan metode drag and drop.¹⁸

2. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

a. Kelebihan

- 1) *Wordwall* sendiri sangat mudah dipahami bagi pemula, desainnya yang sederhana dan simpel dapat mempermudah pengguna baru dalam memahami fitur-fitur yang tersedia pada *Wordwall* itu sendiri.
- 2) Beragamnya template dan fitur yang cukup lengkap disediakan aplikasi *Wordwall*.
- 3) *Wordwall* juga memiliki fitur *multiplayer* yang dimana peserta didik dengan jumlah yang banyak dapat bergabung dalam satu permainan yang sama dengan perangkat masing-masing dengan dikontrol oleh guru.

b. Kelemahan

- 1) *Font size* pada *Wordwall* tidak bisa diubah dan harus mengikuti pada template yang digunakan.
- 2) Tampilan awal pada aplikasi *Wordwall* kurang memiliki warna yang bervariasi sehingga dapat membuat kesan menarik menurun.
- 3) *Free trial*, aplikasi *Wordwall* hanya menyediakan lima template secara gratis yang dapat digunakan pengguna baru. Pengguna harus berlangganan

¹⁸Ainatul Mardhiyah, Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam, *Muta'allim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.4, (2022), h. 484.

terlebih dahulu jika ingin menambah fitur dengan membayar Rp. 54.000 untuk pro dan Rp. 36.000 untuk standar per bulannya.¹⁹

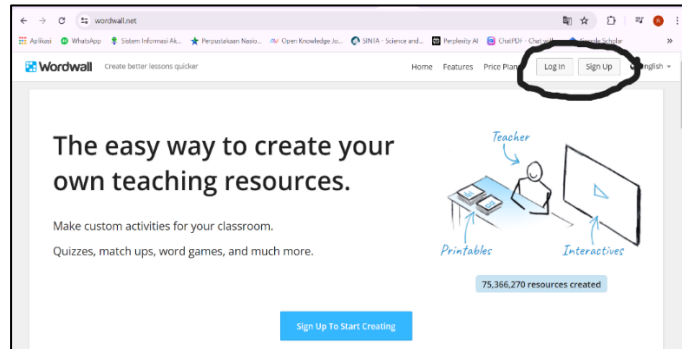
Wordwall memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, Wordwall mudah dipahami oleh pemula karena desainnya yang sederhana, menyediakan beragam template dan fitur lengkap, serta memiliki fitur multiplayer yang memungkinkan banyak peserta didik bergabung dalam satu permainan. Kekurangannya, ukuran font tidak bisa diubah sesuai keinginan, tampilan awal kurang variatif dalam warna, dan versi gratisnya hanya menyediakan lima template, sehingga pengguna perlu berlangganan untuk mengakses fitur lebih banyak.

3. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran *Wordwall* pada webnya, dari membuat akun hingga media pembelajaran tersebut siap digunakan dalam pembelajaran.

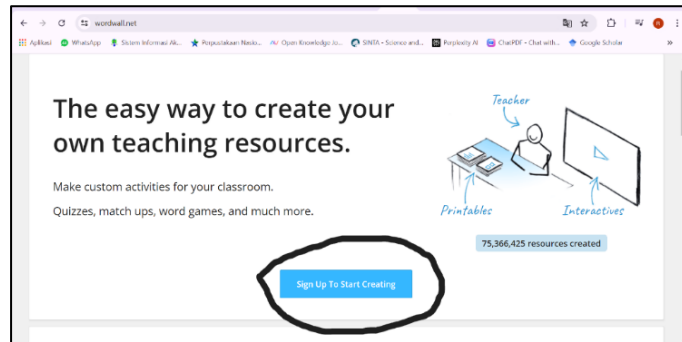
- a. Siapkan perangkat seperti komputer, laptop atau handphone yang telah terhubung ke internet.
- b. Masuk di Google dengan melakukan pencarian *Wordwall* atau langsung dengan mengunjungi halaman ini <https://wordwall.net/>.
- c. Pilih *login* jika telah mendaftar atau memiliki akun pengguna *Wordwall* dan *signin* jika belum terdaftar atau belum memiliki akun pengguna *Wordwall*.

¹⁹Jamaluddin Shiddiq, Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab, *Jalie : Jurnal of Aplied Linguistich and Islamic Education*, 5.1, (2021), h. 156-157.

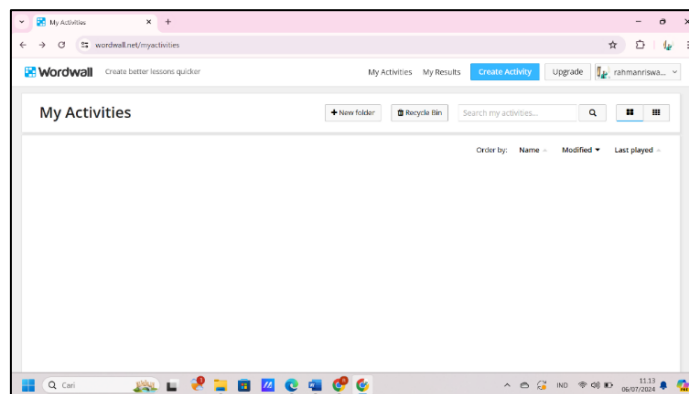


Gambar 2.3 Langkah-langkah Penggunaan Media *Wordwall*

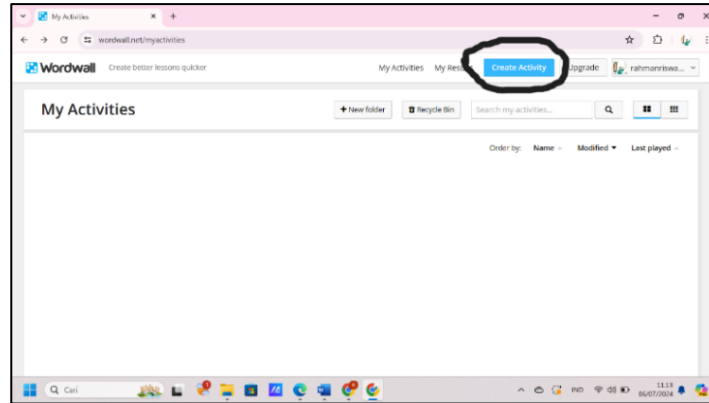
d. Setelah *login/sign in* selanjutnya masuk pada pilihan *sign up to start creating*.



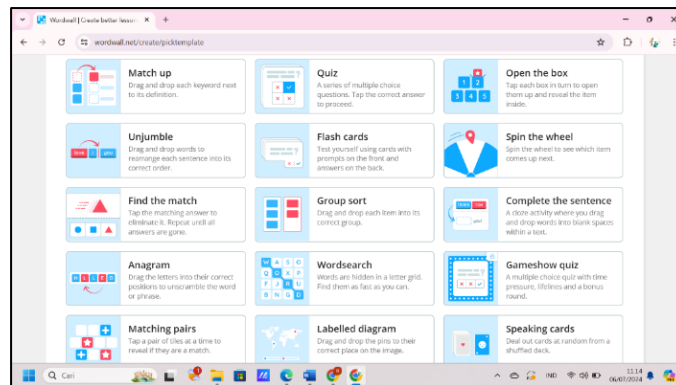
e. Akan muncul halaman kosong pada *my activities* setelah pilihan sebelumnya



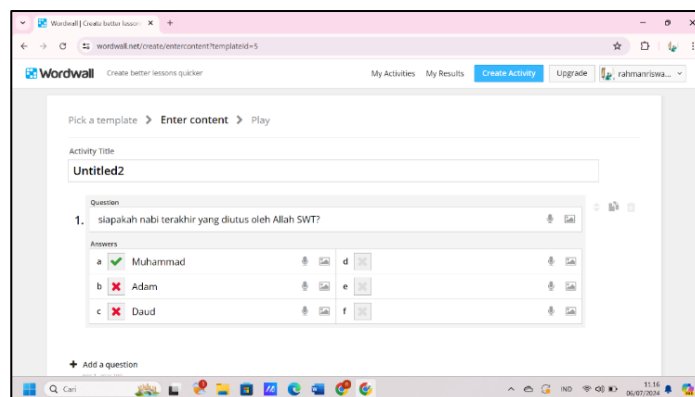
f. Masuk pada pilihan *create activity*.



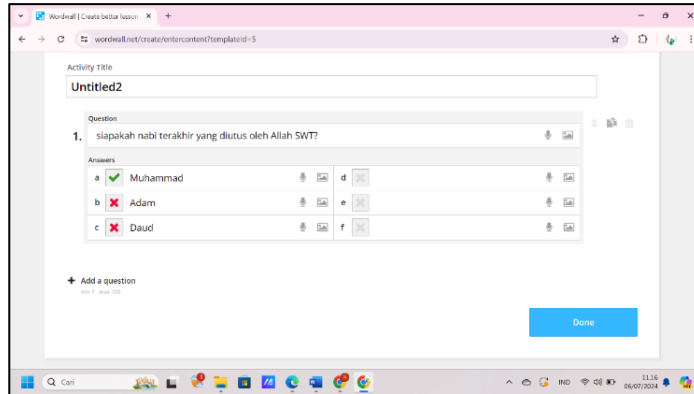
g. Pilihlah salah satu dari 18 template gratis yang disediakan oleh *Wordwall*, contoh : Quis.



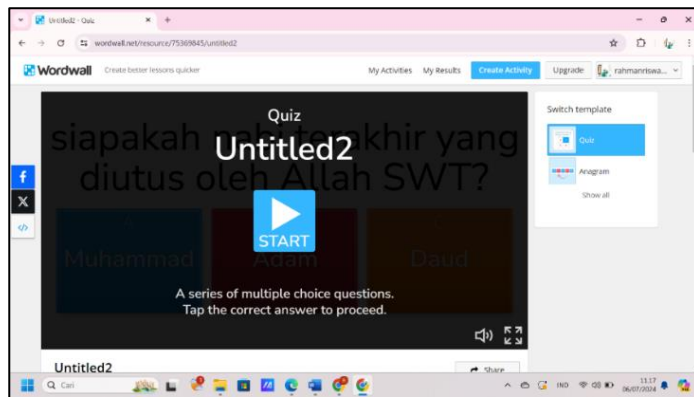
h. Masukan pertanyaan atau pernyataan sesuai dengan template yang dipilih beserta jawaban benar dan salah.



i. Pilih pada pilihan *Done* jika telas selesai.



j. Klik pada pilihan *start*.



k. Berikut adalah tampilan penuh template yang telah dibuat.



C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dievaluasi melalui skor yang diperoleh dari tes yang mencakup berbagai materi pelajaran. Secara substansial, hasil belajar mencerminkan perubahan dalam perilaku seseorang setelah menjalani proses belajar, yang meliputi peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Evaluasi ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol huruf sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa memberikan gambaran tentang sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.²⁰ Pencapaian siswa dapat tercermin dalam berbagai bentuk evaluasi atau hasil belajarnya, termasuk nilai ujian semester, ujian untuk naik ke kelas berikutnya, dan bahkan penilaian sehari-hari.²¹

Hasil belajar siswa mencakup pencapaian akademis mereka melalui berbagai evaluasi seperti ujian dan tugas, serta aktivitas dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut. Dalam dunia akademis, sering kali dinyatakan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata ditentukan oleh nilai yang tertera di rapor atau ijazah, melainkan lebih pada seberapa baik hasil belajar siswa dalam domain kognitif dapat tercermin dari pencapaian mereka.²²

²⁰Ilfa Irawati Dkk, Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Influence Of Learning Style On The Students Science Learning Achievement, *Jurnal Pijar Mipa*, 16.1, (2021), h. 45.

²¹Yendri Wirda Dkk, *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Cet. 1, Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), h. 8.

²²Agustin Sukses Dakhi, Peningkatan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Education and Development*, 8.2, (2020), h. 468.

Hasil belajar menurut Bloom merupakan kemampuan yang mencakup 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.²³ Pada tahun 1994, Lorin Anderson dan David Krathwohl, yang merupakan murid Bloom, bersama dengan ahli psikologi lainnya, melakukan revisi terhadap taksonomi Bloom untuk menyesuaikannya dengan perkembangan zaman.²⁴

Hasil belajar merupakan indikator tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang dievaluasi melalui berbagai bentuk tes dan penilaian. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa, termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan sikap. Evaluasi ini dapat berbentuk nilai angka atau simbol huruf sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Selain itu, keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari nilai akademik, tetapi juga dari sejauh mana siswa mampu menerapkan hasil belajarnya dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Taksonomi Bloom, yang awalnya dikembangkan oleh Benjamin Bloom, kemudian direvisi oleh Lorin Anderson dan David Krathwohl pada tahun 1994 untuk menyesuaikannya dengan perkembangan zaman.

1. Kognitif

Domain pengetahuan/kognitif dalam Taksonomi Bloom berhubungan dengan ingatan, berpikir, dan proses penalaran. Berikut adalah revisi taksonomi Bloom pada domain kognitif yang diusulkan oleh Anderson.²⁵

²³Yendri Wirda Dkk, *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, h. 7.

²⁴Edward Harefa Dkk, *Buku Ajar Teori Ajar Dan Pembelajaran*, (Cet. 1, Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), h. 65-67.

²⁵Dewi Amaliah Nafiati, Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik, *Humanika*, 21.2, (2021), h. 156.

a. Mengingat

Mengingat adalah proses kognitif yang relatif sederhana. Agar "mengingat" dapat menjadi bagian dari pembelajaran yang berarti, proses ini harus dikaitkan dengan pengetahuan yang lebih luas dan tidak diperlakukan sebagai sesuatu yang terpisah dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua jenis proses kognitif, yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat.

b. Memahami

Pertanyaan pemahaman mengharuskan peserta didik untuk menunjukkan bahwa mereka telah memahami materi dengan baik, sehingga mereka dapat mengorganisasikan dan menyusun informasi yang telah dipelajari. Peserta didik perlu memilih fakta yang relevan untuk menjawab pertanyaan, dan jawaban mereka harus menunjukkan pemahaman terhadap materi, bukan sekadar mengingat informasi.

c. Penerapan

Penerapan melibatkan penggunaan prosedur untuk menyelesaikan masalah atau melaksanakan tugas. Ini berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural, namun tidak terbatas hanya pada aspek tersebut. Kategori ini mencakup dua jenis proses kognitif, yaitu menjalankan dan mengimplementasikan.

d. Analisis

Analisis melibatkan pembagian suatu masalah atau objek menjadi komponen-komponen dasarnya dan menentukan bagaimana hubungan antar komponen tersebut.

e. Evaluasi

Mengevaluasi melibatkan proses penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang telah ditetapkan.

f. Mencipta

Membuat adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini, yaitu membuat, merencanakan, dan memproduksi.²⁶

Penelitian ini memfokuskan pada aspek kognitif hasil belajar karena beberapa alasan. Pertama, tujuan utama penelitian adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall*. Kedua, media *wordwall* dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep sehingga lebih relevan dengan aspek kognitif. Ketiga, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes bentuk pilihan ganda dan lebih cocok untuk mengukur kemampuan kognitif. Selain itu, fokus pada aspek kognitif memungkinkan penelitian ini lebih terarah dan efisien dalam mencapai tujuannya.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Memahami faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar sangat penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.²⁷ Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada kondisi atau atribut yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal mengacu pada pengaruh dari lingkungan atau kondisi di luar individu tersebut.²⁸

²⁶Winarti Edi Istiyono, *Taksonomi Higher Order Thinking Skill*, (Cet. Semarang : Widya Sari Press Salatiga, 2020), h. 23-24.

²⁷Sunarti Rahman, Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (2021), h. 298.

²⁸Budi Kurniawan Dkk, Studi Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif, *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4.2, (2017), h. 157.

a. Internal

1) Kecerdasan

Hasil penelitian ini menunjukkan IQ berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Artinya IQ memiliki peranan yang penting dalam menentukan hasil belajar siswa, semakin tinggi hasil tes IQ siswa maka akan semakin baik hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian ini bahwa IQ merupakan variabel yang mempengaruhi hasil belajar.²⁹

2) Minat

Ketertarikan yang besar dari siswa terhadap pembelajaran akan memicu motivasi yang kuat untuk mengikuti pelajaran. Ketertarikan yang tinggi ini akan membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan hasil belajar yang baik.³⁰

3) Motivasi

Motivasi belajar memainkan peran penting dalam proses pendidikan karena membantu siswa mencapai tujuan mereka. Setiap anak memiliki motivasi yang unik dalam belajar, sehingga penting bagi guru atau orang tua untuk memahaminya. Motivasi seseorang dapat bervariasi dari waktu ke waktu, kadang kuat, kadang lemah, dan bahkan dapat hilang sama sekali pada suatu saat.³¹

²⁹Gunawan Dkk, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 12.1, (2020), h. 18.

³⁰Lusi Marleni, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Bangkinang, *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.1, (2016), h. 151.

³¹Hendra, Identifikasi Motivasi Belajar Dan Faktor-faktor Yang Berkontribusi Terhadap Keseriusan Belajar Siswa Smp Muhammadiyah Kota Bima, *Jurnal Mipa*, 3.2, (2015), h. 37.

b. Eksternal

1) Lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah mencakup semua hal yang berhubungan dengan pengajaran di dalam kelas, fasilitas pendidikan yang tersedia, kondisi fisik lingkungan sekolah, serta unsur-unsur lain yang mempengaruhi suasana belajar. Ini merujuk pada semua aspek yang terkait dengan lingkungan sekolah, seperti metode pengajaran guru, fasilitas yang diberikan sekolah kepada siswa, dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi pengalaman belajar di lingkungan tersebut.

2) Lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga mencakup pengaruh dari kondisi keluarga siswa, termasuk bagaimana orang tua mendidik anak, situasi ekonomi keluarga, dan faktor-faktor lain yang terkait dengan keadaan keluarga siswa tersebut.

3) Lingkungan masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat mencakup pengaruh dari lingkungan sekitar siswa. Lingkungan yang positif cenderung memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, sementara lingkungan yang kurang baik dapat memiliki dampak yang negatif terhadap prestasi belajar mereka.³²

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, dan motivasi belajar, di mana kecerdasan berperan signifikan dalam menentukan hasil belajar, sedangkan minat dan motivasi mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

³²Leni Marlina, Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, h. 67-68.

Lingkungan sekolah yang kondusif, dukungan keluarga, serta kondisi sosial yang positif dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa. Oleh karena itu, memahami dan mengelola faktor-faktor ini dengan baik sangat penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

D. Fikih

Berikut adalah materi umum yang akan di ajarkan peneliti pada pelajaran Fikih kelas X MA BPII Pamboang.

1. Musaqah

Musaqah merupakan bentuk kerja sama antara pemilik kebun atau tanaman dengan pihak pengelola atau penggarap, di mana pengelola bertanggung jawab untuk merawat dan memelihara tanaman hingga menghasilkan buah dalam jangka waktu yang telah disepakati. Sebagai kompensasi atas pekerjaannya, penggarap berhak memperoleh bagian tertentu dari hasil panen sesuai dengan kesepakatan yang dibuat bersama pemilik kebun. Dalam kajian fikih, pihak yang mengelola atau menggarap kebun ini dikenal sebagai musaqi.

Ulama fikih sepakat bahwa tanaman yang ditransaksikan dalam musaqah adalah tanaman yang minimal usianya satu tahun. Juga disyaratkan bahwa jenis tanaman yang menjadi objek dari perjanjian adalah tanaman keras.

Rukun dan Syarat Musaqah

Menurut jumhur ulama (Mazhab Maliki, Syafi'i, dan Hambali), ada lima rukun musaqah, yaitu sebagai berikut.

- a. Dua orang atau pihak yang melakukan transaksi.
- b. Lahan yang dijadikan objek dalam perjanjian.
- c. Kejelasan bentuk atau jenis usaha yang akan dilakukan.
- d. Ketentuan mengenai bagian masing-masing dari hasil yang diperoleh.
- e. Perjanjian baik tertulis maupun lisan.

2. Muzara'ah

Muzara'ah adalah kerja sama antara pemilik ladang dengan penggarap (petani), dengan benih tanaman berasal dari penggarap. Pembagian hasilnya menurut kesepakatan kedua belah pihak. Kerja sama muzara'ah ini biasanya dilakukan dalam tanaman yang harga benihnya relatif murah, seperti padi, jagung, gandum, dan kacang. Rasulullah Saw. bersabda yang artinya sebagai berikut.

Rukun muzara'ah menurut jumhur ulama adalah sebagai berikut.

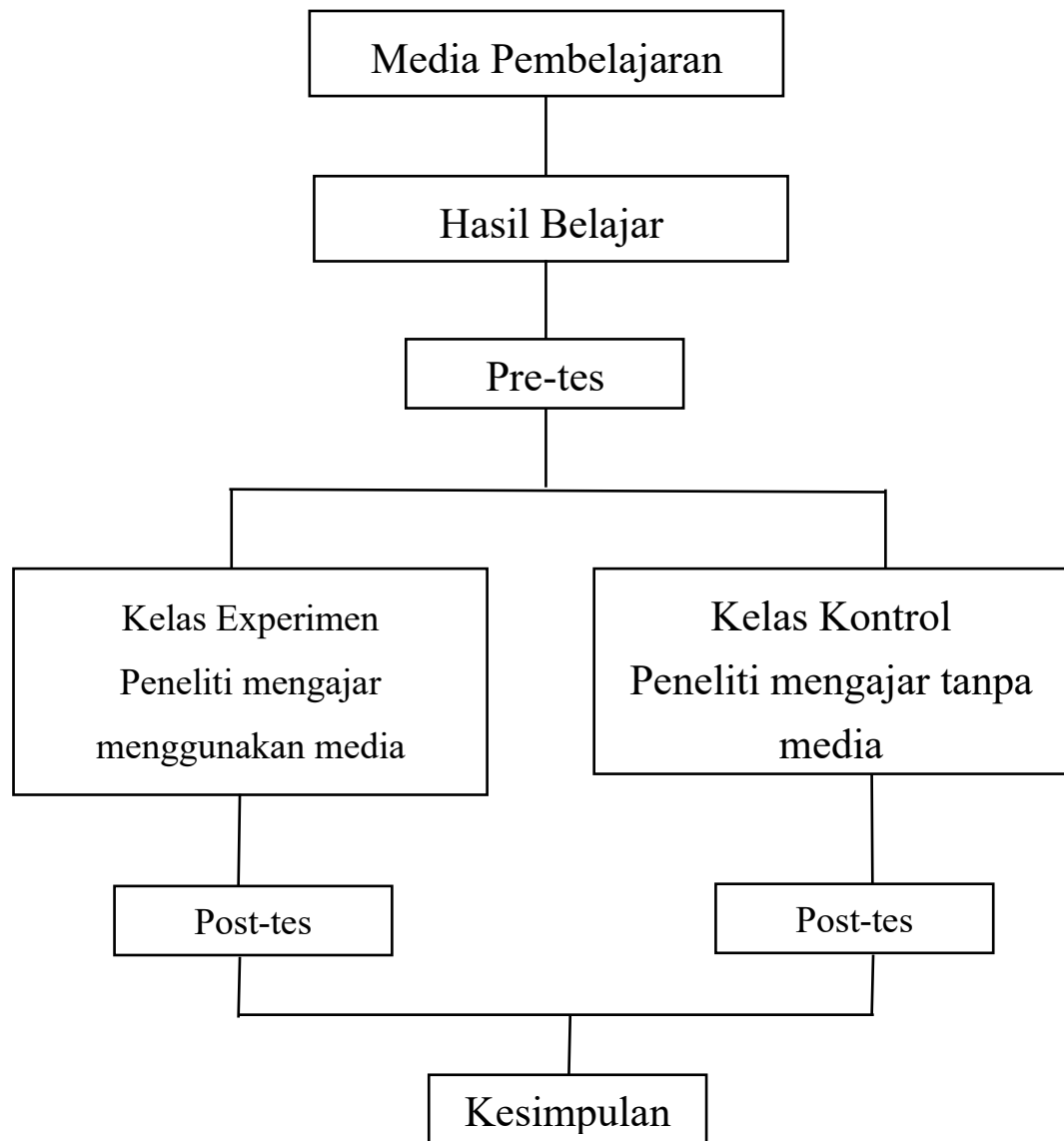
- a. Pemilik lahan.
- b. Petani penggarap.
- c. Objek muzara'ah, yaitu antara manfaat lahan dan hasil kerja petani.
- d. Ijab (ungkapan penyerahan lahan dari pemilik lahan) dan kabul (pernyataan menerima lahan untuk diolah dari petani).

3. Mukhabarah

Mukhabarah adalah kerja sama antara pemilik ladang dengan penggarap (petani) dan benih tanamannya berasal dari pemilik ladang. Pembagian hasilnya menurut kesepakatan kedua belah pihak secara adil. Pada umumnya, kerja sama mukhabarah ini dilakukan pada perkebunan yang benihnya cukup mahal, seperti cengkeh, pala, atau vanili. Namun, tidak tertutup kemungkinan pada tanaman yang benihnya relatif murah pun dilakukan kerja sama mukhabarah.

Menurut para ulama, rukun dan syarat mukhabarah sama dengan rukun dan syarat muzara'ah karena sama-sama usaha mengerjakan tanah (orang lain) yang hasilnya dibagi.³³

³³Harjan Syuhada dan Sungarso, *Fikih Madrasah Aliyah*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2019), h. 144-147.

E. Kerangka Pikir**Gambar 2.4 Kerangka Pikir**

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Jenis Dan Lokasi Penelitian*

1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan model eksperimen. Penelitian model eksperimen digunakan apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen atau perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap variabel dependen atau hasil (*output*) dalam kondisi yang terkendalikan.¹

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak di Madrasah Aliyah BPII Pamboang, Kecamatan Pamboang Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat.

B. *Pendekatan Penelitian*

Peneliti menggunakan pendekatan [*Quasi Experimental Design*](#). Eksperimen Semu muncul sebagai solusi atas kesulitan dalam mengontrol variabel lain dalam penelitian sosial, khususnya di lingkungan kelas. Dalam praktik pendidikan, interaksi antara siswa, baik dengan sesama maupun dengan lingkungan sekitar, membuat pengendalian variabel menjadi tantangan. Selain itu, penelitian di kelas sering kali tidak memungkinkan seleksi subjek secara acak, karena peserta didik

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, (Cet. 1, `Bandung : Alfabeta, 2019), h. 110.

sudah tergabung dalam kelompok yang terbentuk secara alami, seperti satu kelas yang telah ada sebelumnya.²

Dari beberapa macam jenis *Quasi Experimental Design* peneliti menggunakan jenis *nonivalent control group design*, Adapun gambaran desainnya adalah sebagai berikut.

0_1	X	0_2
0_3		0_4

0_1 dan 0_3 : Adalah nilai pre-tes peserta didik sebelum diberi *treatment* atau perlakuan.

0_2 : Adalah nilai post-tes peserta didik yang diberi *treatment* atau perlakuan

0_4 : Adalah nilai post-tes peserta didik yang tidak diberi *treatment* atau perlakuan.³

C. *Populasi Dan Sampel*

1. **Populasi**

Populasi adalah sekelompok elemen atau kasus yang memiliki karakteristik tertentu, seperti individu, objek, kejadian, atau peristiwa, yang menjadi dasar atau sumber dari mana hasil penelitian diambil atau dianalisis.⁴ Adapun populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X 1 dan X 2 dengan jumlah 30 orang.

2. **Sampel**

Pada pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* yang berarti sampel yang diambil sama dengan besarnya populasi yaitu, kelas X 1 dan X 2 dengan jumlah 30 orang. Sampling jenuh dilakukan ketika jumlah anggota

²[Irfan Abraham dan Yetti Supriyati, Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review, Jurnal Ilmiah Mandala Education \(JIME\), 8.3, \(2022\), h. 2477.](#)

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, h. 120.

⁴Fathor Rasyid, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Teori Metode Dan Praktek*, (Cet. 1, Kediri : IAIN Kediri Press, 2021), h. 126.

populasi terlalu kecil, sehingga seluruh anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel dalam penelitian.⁵

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tes dalam pengumpulan data. Tes adalah salah satu alat evaluasi yang paling sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa.⁶ Lebih khususnya, peneliti menggunakan *pre-tes* dan *post-tes*.

1. Pre-tes

Tes ini sering disebut sebagai *pre-test* dan digunakan sebelum penyampaian materi untuk mengevaluasi pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana siswa sudah menguasai materi yang relevan dengan pelajaran yang akan diberikan.

2. Post-tes

Post-test, yang biasanya dilakukan pada akhir proses pembelajaran suatu materi, bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi dan konsep-konsep utama yang telah dipelajari. Tes ini mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan sebelumnya.⁷

⁵Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Cet. 1, Jogjakarta : KBM Indonesia, 2021), h. 36.

⁶Ariel Aulia Rahman dan Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran*, (Cet. 1, Uwais Inspirasi Indonesia : Ponorogo, 2019,) h. 55.

⁷Ina Magdalena Dkk, Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04, *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3.2, (2021), h. 153.

E. Instrumen Penelitian

1. Tes Objektif

Tes objektif dengan format pilihan ganda adalah jenis tes yang menawarkan lebih dari dua opsi jawaban untuk dipilih. Peserta tes harus memilih satu jawaban yang dianggap paling tepat dari berbagai alternatif yang disediakan.⁸ Adapun instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah tes objektif dengan bentuk pilihan ganda dengan jumlah butir soal sebanyak 25 butir soal yang telah disesuaikan dengan topik yang akan diajarkan. Bentuk instrumen yang digunakan adalah pilihan ganda dengan konten yang telah disesuaikan dengan aspek kognitif. Adapun instrumennya adalah sebagai berikut.

Bentuk Instrumen	Butir Soal	Indikator
Pilihan Ganda	1. Musaqah adalah bentuk kerja sama dalam bidang... A. Perdagangan B. Pertanian C. Peternakan D. Jasa dan upah Jawaban: B. Pertanian	Mengingat
	2. Siapakah yang menyediakan modal pertanian dalam akad muzara'ah? A. Penggarap B. Pemilik lahan C. Pemerintah D. Investor Jawaban: B. Pemilik lahan	Mengingat
	3. Mukhabarah adalah kerja sama antara pemilik lahan dan penggarap dengan ketentuan... A. Pembagian hasil sesuai kesepakatan B. Penggarap membayar sewa lahan C. Pemilik lahan mengelola sendiri D. Hasil dibagi sama rata Jawaban: A. Pembagian hasil sesuai kesepakatan	Mengingat

⁸Komang Sukendra dan Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian*, (Pontianak : Mahameru Press, 2020), h. 41.

	<p>4. Siapakah yang bertanggung jawab menyediakan benih dalam akad muzara'ah? A. Pemilik lahan B. Penggarap C. Pemerintah D. Investor Jawaban: B. Pemilik lahan</p> <p>5. Apa tujuan utama dari akad musaqah? A. Memperoleh keuntungan besar B. Membagi hasil pertanian secara adil C. Mengurangi beban pemilik lahan D. Meningkatkan produktivitas lahan Jawaban: D. Meningkatkan produktivitas lahan</p> <p>6. Apa perbedaan utama antara muzara'ah dan mukhabarah? A. Jenis tanaman yang ditanam B. Pembagian hasil panen C. Peran pemilik lahan D. Besarnya modal yang dikeluarkan Jawaban: C. Peran pemilik lahan</p> <p>7. Mengapa musaqah dianggap sebagai bentuk kerja sama yang adil? A. Karena semua pihak mendapatkan keuntungan B. Karena pemilik lahan tidak perlu bekerja C. Karena penggarap membayar sewa lahan D. Karena hasil panen dibagi sama rata Jawaban: A. Karena semua pihak mendapatkan keuntungan</p> <p>8. Apa keuntungan utama dari akad mukhabarah bagi penggarap? A. Mendapatkan lahan tanpa biaya B. Memperoleh keuntungan besar C. Mengurangi risiko kerugian D. Meningkatkan keterampilan bertani Jawaban: A. Mendapatkan lahan tanpa biaya</p> <p>9. Mengapa akad muzara'ah lebih cocok diterapkan di daerah dengan lahan pertanian yang luas? A. Karena membutuhkan banyak tenaga kerja B. Karena hasil panen lebih besar C. Karena pemilik lahan tidak perlu bekerja D. Karena penggarap membayar sewa lahan Jawaban: A. Karena membutuhkan banyak tenaga kerja</p> <p>10. Apa dampak positif dari penerapan akad musaqah bagi penggarap? A. Mendapatkan lahan tanpa modal B. Memperoleh keuntungan besar C. Mengurangi risiko kerugian D. Meningkatkan keterampilan bertani Jawaban: C. Mengurangi risiko kerugian</p>	<p>Mengingat</p> <p>Mengingat</p> <p>Memahami</p> <p>Memahami</p> <p>Memahami</p> <p>Memahami</p> <p>Memahami</p>
--	---	---

	<p>11. Jika pemilik lahan menyediakan lahan dan benih, sedangkan penggarap menyediakan tenaga dan pupuk, bentuk kerja sama yang sesuai adalah...</p> <p>A. Musaqah B. Muzara'ah C. Mukhabarah D. Mudharabah Jawaban: B. Muzara'ah</p> <p>12. Dalam akad musaqah, pemilik lahan menyediakan lahan dan pengairan, sedangkan penggarap menyediakan tenaga dan pupuk. Jika hasil panen adalah 1 ton padi, bagaimana pembagian yang adil menurut kesepakatan 60% untuk penggarap dan 40% untuk pemilik lahan?</p> <p>A. Penggarap 600 kg, pemilik lahan 400 kg B. Penggarap 400 kg, pemilik lahan 600 kg C. Penggarap 500 kg, pemilik lahan 500 kg D. Penggarap 700 kg, pemilik lahan 300 kg Jawaban: A. Penggarap 600 kg, pemilik lahan 400 kg</p> <p>13. Jika dalam akad mukhabarah, pemilik lahan menyediakan lahan dan benih, sedangkan penggarap menyediakan tenaga dan pupuk, serta hasil panen dibagi 50:50, berapa bagian yang diterima penggarap jika hasil panen adalah 2 ton jagung?</p> <p>A. 1 ton B. 1,5 ton C. 2 ton D. 0,5 ton Jawaban: A. 1 ton</p> <p>14. Jika dalam akad musaqah, pemilik lahan menyediakan lahan dan pengairan, sedangkan penggarap menyediakan tenaga dan pupuk, serta hasil panen adalah 800 kg padi dengan pembagian 70% untuk penggarap dan 30% untuk pemilik lahan, berapa bagian yang diterima pemilik lahan?</p> <p>A. 240 kg B. 560 kg C. 400 kg D. 600 kg Jawaban: A. 240 kg</p> <p>15. Jika dalam akad muzara'ah terjadi gagal panen, siapa yang menanggung kerugian?</p> <p>A. Pemilik lahan B. Penggarap C. Keduanya D. Pemerintah Jawaban: C. Keduanya</p>	<p>Menganalisis</p> <p>Menganalisis</p> <p>Menganalisis</p> <p>Menganalisis</p> <p>Menganalisis</p>
--	--	---

	<p>16. Mengapa akad musaqah lebih cocok diterapkan pada tanaman yang membutuhkan perawatan intensif?</p> <p>A. Karena penggarap memiliki tanggung jawab besar B. Karena pemilik lahan tidak perlu bekerja C. Karena hasil panen lebih besar D. Karena pengairan disediakan oleh pemilik lahan Jawaban: A. Karena penggarap memiliki tanggung jawab besar</p> <p>17. Menurut Anda, apakah akad mukhabarah lebih menguntungkan bagi pemilik lahan atau penggarap?</p> <p>A. Pemilik lahan, karena tidak perlu bekerja B. Penggarap, karena mendapatkan bagian hasil panen C. Keduanya, karena hasil dibagi sesuai kesepakatan D. Tidak ada yang diuntungkan Jawaban: C. Keduanya, karena hasil dibagi sesuai kesepakatan</p> <p>18. Apakah akad musaqah dapat diterapkan di daerah dengan sumber air terbatas?</p> <p>A. Ya, karena pengairan disediakan oleh pemilik lahan B. Tidak, karena musaqah membutuhkan pengairan yang cukup C. Ya, karena penggarap bisa mencari sumber air sendiri D. Tidak, karena hasil panen akan kecil Jawaban: B. Tidak, karena musaqah membutuhkan pengairan yang cukup</p> <p>19. Jika dalam akad muzara'ah terjadi perselisihan tentang pembagian hasil, apa yang sebaiknya dilakukan?</p> <p>A. Melakukan musyawarah B. Melaporkan ke pemerintah C. Menghentikan kerja sama D. Membagi hasil secara paksa Jawaban: A. Melakukan musyawarah</p> <p>20. Menurut Anda, apakah akad muzara'ah lebih menguntungkan bagi pemilik lahan atau penggarap?</p> <p>A. Pemilik lahan, karena tidak perlu bekerja B. Penggarap, karena mendapatkan bagian hasil panen C. Keduanya, karena hasil dibagi sesuai kesepakatan D. Tidak ada yang diuntungkan Jawaban: C. Keduanya, karena hasil dibagi sesuai kesepakatan</p>	<p>Menerapkan</p> <p>Menerapkan</p> <p>Menerapkan</p> <p>Menerapkan</p> <p>Menerapkan</p>
--	---	---

	<p>21. Bagaimana cara meningkatkan keadilan dalam pembagian hasil panen pada akad muzara'ah? A. Membuat kesepakatan tertulis B. Menentukan pembagian hasil sebelum panen C. Melibatkan pihak ketiga sebagai mediator D. Semua jawaban benar Jawaban: D. Semua jawaban benar</p> <p>22. Jika Anda adalah pemilik lahan, bagaimana Anda memastikan akad musaqah berjalan lancar? A. Memilih penggarap yang berpengalaman B. Menyediakan semua kebutuhan pertanian C. Membuat perjanjian yang jelas D. Semua jawaban benar Jawaban: D. Semua jawaban benar</p> <p>23. Apa solusi yang tepat jika terjadi gagal panen dalam akad mukhabarah? A. Membagi kerugian sesuai kesepakatan B. Pemilik lahan menanggung semua kerugian C. Penggarap menanggung semua kerugian D. Menghentikan kerja sama Jawaban: A. Membagi kerugian sesuai kesepakatan</p> <p>24. Bagaimana cara memotivasi penggarap agar lebih produktif dalam akad muzara'ah? A. Memberikan insentif tambahan B. Menyediakan alat pertanian modern C. Memberikan pelatihan bertani D. Semua jawaban benar Jawaban: D. Semua jawaban benar</p> <p>25. Apa langkah pertama yang harus dilakukan sebelum melakukan akad musaqah? A. Menentukan jenis tanaman B. Membuat kesepakatan tertulis C. Menyiapkan lahan dan benih D. Memilih penggarap yang tepat Jawaban: B. Membuat kesepakatan tertulis</p>	<p>Mengevaluasi</p> <p>Mengevaluasi</p> <p>Mengevaluasi</p> <p>Mengevaluasi</p> <p>Mengevaluasi</p>
--	--	---

Tabel 3.1 instrumen penelitian

F. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas, berasal dari kata validity, merujuk pada tingkat keabsahan atau kebenaran suatu alat ukur. Validitas menggambarkan seberapa tepat dan cermat alat ukur dalam melakukan fungsi pengukuran yang diinginkan.⁹

a. Validitas Statistik

Uji validitas instrumen pada penelitian ini dibantu dengan aplikasi SPSS untuk mengetahui apakah setiap butir instrumen valid atau tidak. Validitas juga dapat dilihat dengan rumus *koefisien korelasi point biserial*.

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

$r_{bis(i)}$: koefisien korelasi biserial antara skor butir soal nomor 1 dengan skor total

\bar{X}_i : rerata skor, skor total responden yang menjawab benar pada butir nomor i

\bar{X}_t : rerata skor total seluruh responden

S_t : standar deviasi dari skor total

p_i : proporsi jawaban yang benar untuk butir soal nomor i

$$(p = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}})$$

q_i : proporsi peserta didik yang menjawab salah ($q_i = 1-p_i$).¹⁰

⁹Sugiono, dkk, Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation, *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5.1 (2020), h. 55.

¹⁰Rus16ydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori Praktik Dalam Pendidikan*, (Cet17; 1, Medan: CV. Widya Puspita, 2018), h.114.

Berikut ini adalah hasil uji validitas instrumen penelitian yang dilakukan terhadap 30 responden di luar sampel utama. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir soal mampu mengukur hasil belajar. Data yang diperoleh akan digunakan untuk menyeleksi butir-butir yang valid sebelum instrumen diterapkan pada penelitian sesungguhnya.

Butir Soal	r hitung	r tabel	Kesimpulan
1	0,409	0,334	Valid
2	0,488	0,334	Valid
3	0,413	0,334	Valid
4	0,556	0,334	Valid
5	0,401	0,334	Valid
6	0,498	0,334	Valid
7	0,411	0,334	Valid
8	0,515	0,334	Valid
9	0,399	0,334	Valid
10	0,487	0,334	Tidak Valid
11	0,411	0,334	Valid
12	0,444	0,334	Valid
13	0,466	0,334	Valid
14	-0,452	0,334	Valid
15	0,38	0,334	Valid
16	0,362	0,334	Valid
17	0,493	0,334	Valid
18	-0,579	0,334	Tidak Valid
19	0,496	0,334	Valid
20	0,596	0,334	Valid
21	0,483	0,334	Valid
22	0,533	0,334	Valid
23	0,373	0,334	Valid
24	0,42	0,334	Valid
25	0,415	0,334	Valid

Tabel 3.2 Uji Validitas Instrumen

Tabel uji validitas menunjukkan bahwa dari 25 butir soal yang diuji, sebanyak 23 butir dinyatakan valid karena memiliki nilai korelasi yang memenuhi kriteria ($r_{hit} > r_{tab}$), sedangkan 2 butir lainnya tidak valid karena nilai korelasinya di bawah batas yang ditetapkan. Peneliti memutuskan untuk membuang 2 butir yang

tidak valid tersebut dengan pertimbangan bahwa 23 butir soal yang tersisa sudah cukup banyak sehingga bisa digunakan sebagai alat ukur, sehingga tetap menjaga kualitas instrumen penelitian tanpa mengurangi validitasnya secara signifikan. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dianggap sudah memadai untuk mengumpulkan data yang akurat dan reliabel.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan seberapa dapat dipercayanya atau diandalkannya suatu alat pengukur. Ini mencerminkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten ketika mengukur fenomena yang sama berulang kali, dengan menggunakan alat pengukur yang sama.¹¹ Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dibantu dengan aplikasi SPSS untuk mengetahui apakah instrumen reliabel (konsisten) atau tidak. Adapun rumus untuk mengetahui instrumen reliabel atau tidak adalah dengan rumus *Alpha Cronbach*.

$$r_{kk} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{kk} = reliabilitas instrumen

k = jumlah butir angket

$\sum S_b^2$ = jumlah varians butir

S_t^2 = varians total.¹²

¹¹Sugiono, dkk, Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation, h. 55.

¹²Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori Praktik Dalam Pendidikan*, h.152.

Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas instrumen penelitian yang mengukur konsistensi internal butir-butir soal. Pengujian dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan nilai koefisien 0,70 sebagai batas minimum reliabilitas yang dapat diterima.

Cronbach's Alpha	N of Items
0,828	23

Tabel 3.3 Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen penelitian ini memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,828. Nilai ini jauh di atas batas minimum reliabilitas 0,70, sehingga 23 butir pertanyaan yang digunakan dinyatakan reliabel dan konsisten dalam mengukur variabel penelitian. Dengan demikian, instrumen ini layak digunakan untuk pengumpulan data lebih lanjut.

G. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah perhitungan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) karena SPSS adalah aplikasi yang memiliki kemampuan perhitungan yang sangat akurat dan mudah dipahami.

2. Analisis Data

a. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan metode analisis data yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa

bertujuan untuk menarik kesimpulan atau melakukan generalisasi terhadap populasi yang lebih luas.¹³ Statistik deskriptif adalah cabang statistik yang fokus pada metode pengumpulan, pengorganisasian, penyajian, dan analisis data numerik dari penelitian. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang terstruktur, ringkas, dan jelas mengenai suatu fenomena atau keadaan, sehingga memungkinkan pemahaman atau interpretasi tertentu. Analisis yang termasuk dalam statistik deskriptif meliputi penggunaan tabel, grafik, mean, median, modus, pengukuran variasi data, dan teknik lainnya yang bertujuan untuk menggambarkan kecenderungan data tanpa berusaha untuk menggeneralisasi hasil.¹⁴

Dalam penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan skor nilai materi Muasaqah, Muzara'ah, dan Mukhabarah dalam mata pelajaran Fiqh yang diperoleh dari pretest dan posttest. Perhitungan data tersebut akan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS for Windows versi 22.

b. Analisis Inferensial

Statistik inferensial adalah jenis prosedur tertentu yang memungkinkan peneliti untuk membuat kesimpulan tentang suatu populasi berdasarkan temuan dari sampel.¹⁵

1) Uji Normalitas

Pengujian Normalitas data dapat dilakukan dengan berbagai metode, tergantung pada karakteristik data tersebut. Beberapa teknik yang dapat digunakan

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, (Cet. 27, Bandung : Alfabeta, 2022), h. 147.

¹⁴Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori Praktik Dalam Pendidikan*, h.29.

¹⁵Fathor Rasyid, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Teori Metode Dan Praktek*, h. 217.

untuk menguji Normalitas adalah uji Liliefors, Kolmogorov-Smirnov, dan Chi-Kuadrat.¹⁶ Peneliti melakukan pengujian Normalitas dengan teknik *Shapiro Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS. Berikut adalah rumus uji normalitas Shapiro Wilk.

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i y_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (y_i - \bar{y})^2}$$

Di mana:

- $y_{(i)}$: Nilai sampel terurut (dari terkecil ke terbesar).
- a_i : Koefisien yang diperoleh dari tabel (tergantung ukuran sampel (n)).
- y : Rata-rata sampel.¹⁷

Dasar dalam pengambilan keputusan uji Normalitas yaitu:

- a) Nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- b) Nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Untuk menentukan data homogen atau tidak peneliti menguji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS. Adapun teknik yang digunakan adalah uji Levene, uji ini bertujuan untuk menguji kesamaan varians dalam artian ingin melihat data berasal dari populasi yang variansnya sama. Adapun formula dari Levene adalah sebagai berikut.

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

¹⁶Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori Praktik Dalam Pendidikan*, h.166.

¹⁷S. S. Shapiro and M. B. Wilk, An analysis of variance test for normality (complete samples), *Biometrika*, 52 (1965). h. 591-594

Dimana:

n = adalah jumlah perlakuan

k = adalah banyak kelompok

$$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$$

Z_{ij} = adalah rata-rata dari kelompok i

\bar{Y}_i = adalah rata-rata dari kelompok Z_i

\bar{Z}_i = adalah rata-rata dari kelompok $Z..$

$Z..$ = adalah rata-rata dari kelompok Z_{ij} ¹⁸

Dasar dalam pengambilan keputusan uji Homogenitas yaitu:

- a) Nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok memiliki varians yang sama atau homogen.
- b) Nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok tidak memiliki varians yang sama atau tidak homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan mengimplementasikan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Uji hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t berpasangan yaitu paired sample t-test. Uji paired sample t-test merupakan bagian dari statistik parametrik. Adapun yang dimaksud dengan paired sample t-test yaitu sebagai berikut:

¹⁸Usmadi, Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas), *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020). h. 54.

a) Dasar Teori

Uji *paired sample t-test* merupakan metode pengujian Hipotesis di mana data yang digunakan berpasangan. Ciri umum *paired sample t-test* yaitu, menggunakan satu data penelitian namun mempunyai perlakuan yang berbeda. Objek penelitian yang digunakan sama, namun dalam penelitian tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data kelas eksperimen dan data kelas kontrol.

(1) Rumus Paired Sampel t-test

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Ingat:

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

t : Nilai t hitung

\bar{D} : Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : Standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : Jumlah sampel

Uji *paired sample t-test* akan diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS *for windows* versi 22.

(1) Interupsi

Untuk menginterpretasikan uji t-test maka ditentukan:

(2) Nilai signifikansi $\alpha = 0.05$

(3) Df (*degree of freedom*) = N-k, untuk *paired sample t-test* df=N-1

- (4) Bandingkan nilai t_{hit} dengan t_{tab} atau membandingkan taraf signifikansinya.¹⁹
- (5) Dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel
 Jika t-hitung > t-tabel, maka H_0 ditolak
 Jika t-hitung < t-tabel, maka H_0 diterima
- (6) Dengan membandingkan taraf signifikan (*P-Value*)
 Jika signifikansi > 0.05, maka H_0 diterima
 Jika signifikansi < 0.05, maka H_0 ditolak.²⁰

c. Klasifikasi skor penilaian

Tabel berikut menunjukkan pengelompokan skor hasil evaluasi peserta didik pada mata pelajaran Fikih.

Kategori	Rentang Skor
Sangat Tinggi	78 - 100
Tinggi	58 - 77
Cukup	37 - 57
Rendah	17 - 36
Sangat Rendah	<16

Tabel 3.4 Klasifikasi Rentang Skor

¹⁹Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Cet. 1, Yogyakarta : Sibuku Media, 2017), h. 101-102.

²⁰Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*, (Cet. 2, Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019) h. 51.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil MAS BPII Pamboang

Nama Sekolah	: MAS BPII Pamboang
NPSN	: 40605959
Alamat	: Jl.Abd.Hae No 3 Tinambung Kec. Pamboang Kab. Majene Kp. 91451
Desa / Kelurahan	: Tinambung
Kecamatan	: Pamboang
Kab / Kota	: Majene
Provinsi	: Sulawesi Barat
Naungan	: Kementerian Agama
Jenjang Pendidikan	: MA
Status Sekolah	: Swasta
Akreditasi	: B
Kepala Madrasah	: H. Hasanuddin, S.Ag., M.Mpd.

2. Kurikulum di MAS BPII Pamboang

MAS BPII Pamboang, telah menerapkan kurikulum merdeka, pada kelas X mengikuti Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penguatan karakter, dan pengembangan kompetensi. Sementara itu, untuk kelas XI dan XII, MAS BPII Pamboang masih menerapkan Kurikulum 2013 (K13) yang berbasis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

3. Peserta Didik MAS BPII Pamboang

Jumlah peserta didik di sekolah ini sebanyak 158 siswa yang tersebar dalam 9 kelas. Pembagian kelas tersebut terdiri dari 3 kelas pada tingkat X tanpa pemisahan jurusan, 4 kelas pada tingkat XI yang terbagi menjadi 2 kelas jurusan IPA dan 2 kelas jurusan IPS, serta 2 kelas pada tingkat XII yang masing-masing terdiri dari satu kelas jurusan IPA dan satu kelas jurusan IPS. Struktur pembagian ini menunjukkan adanya pengelompokan berdasarkan tingkat dan peminatan, khususnya pada jenjang XI dan XII.

Kelas	Jumlah
X I	15
X II	15
X III	15
XI IPA I	15
XI IPA II	15
XI IPS I	15
XI IPS II	30
XII IPA	16
XII IPS	22
Total	158

Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik MAS BPII Pamboang

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Data

a. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah cabang statistik yang fokus pada metode pengumpulan, pengorganisasian, penyajian, dan analisis data numerik dari penelitian. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang terstruktur, ringkas, dan jelas mengenai suatu fenomena atau keadaan, sehingga memungkinkan pemahaman atau interpretasi tertentu. Analisis yang termasuk dalam statistik deskriptif meliputi penggunaan tabel, grafik, mean, median, modus, pengukuran

variasi data, dan teknik lainnya yang bertujuan untuk menggambarkan kecenderungan data tanpa berusaha untuk menggeneralisasi hasil.

1) Pre-tes Peserta Didik

Sebagai langkah awal sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan pre-tes guna mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Pre-tes ini diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran. Adapun hasil dari pre-tes tersebut akan dipaparkan pada bagian berikut ini.

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	39	52
2	48	48
3	43	57
4	52	52
5	48	30
6	61	43
7	52	48
8	52	43
9	30	39
10	48	35
11	35	43
12	43	48
13	30	30
14	39	48
15	52	39
Total	672	655
Rata-rata	45	44

Tabel 4.3 Nilai Pre-tes Peserta Didik

Berdasarkan hasil pre-tes yang telah dilaksanakan, diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 45. Merujuk pada tabel klasifikasi rentang skor (Tabel 3.4), nilai pre-tes kelas eksperimen termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu,

kelas kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 44, yang juga tergolong dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran, kedua kelas memiliki tingkat pemahaman awal yang relatif setara terhadap materi yang akan diajarkan. Perbedaan rata-rata nilai yang sangat kecil (hanya 1 poin) menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelas cukup seimbang. Dengan demikian, kedua kelompok layak untuk dibandingkan dalam penelitian ini guna menguji apakah media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen.

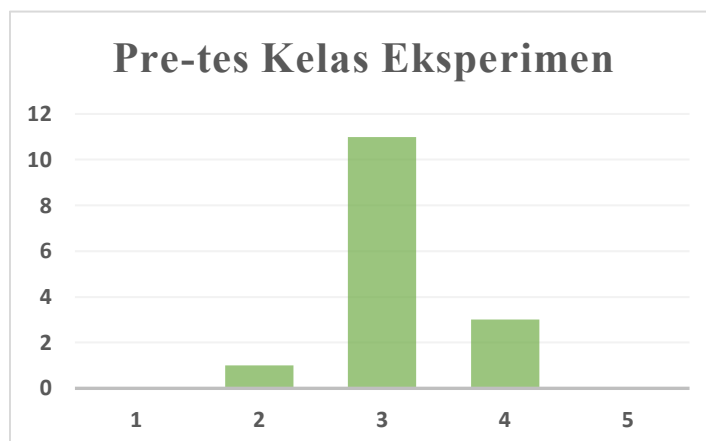
Untuk memberikan gambaran lebih rinci, berikut disajikan tabel distribusi frekuensi yang menunjukkan rentang skor peserta didik:

a) Kelas Eksperimen

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	78 - 100	0	0%
2	58 - 77	1	7%
3	37 - 57	11	73%
4	17 - 36	3	20%
5	0 - 16	0	0%

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas eksperimen, dapat dilihat bahwa dari 15 peserta didik, sebanyak 3 peserta didik (20%) memperoleh skor dalam rentang 17-36, 11 peserta didik (73%) berada pada rentang 37-57, dan 1 peserta didik (7%) mencapai rentang 58-77. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik (73%) memiliki tingkat pemahaman awal dalam kategori cukup, sementara hanya 1 yang termasuk dalam kategori tinggi (7%) dan 3 peserta didik (20%) masih berada dalam kategori rendah. Distribusi skor ini divisualisasikan secara lebih jelas melalui diagram batang yang disajikan berikut ini. Diagram tersebut memperlihatkan secara grafis bagaimana persebaran tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.



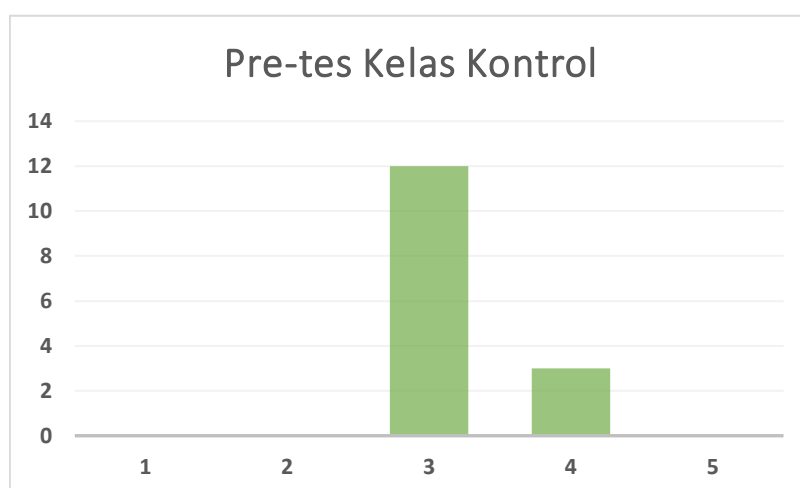
Gambar 4.1 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

b) Kelas Kontrol

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	78 - 100	0	0%
2	58 - 77	0	0%
3	37 - 57	12	80%
4	17 - 36	3	20%
5	0 - 16	0	0%

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas kontrol, terlihat bahwa dari 15 peserta didik terdapat 3 peserta didik (20%) yang memperoleh skor pada rentang 17-36 dan 12 peserta didik (80%) berada pada rentang 37-57. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik (80%) di kelas kontrol memiliki tingkat pemahaman awal dalam kategori cukup, sementara sekitar 20% masih berada dalam kategori rendah. Tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori tinggi (58-77) pada kelas kontrol. Untuk memvisualisasikan distribusi ini secara lebih jelas, berikut disajikan diagram batang yang menggambarkan persebaran tingkat pemahaman awal peserta didik di kelas kontrol sebelum pembelajaran diberikan.



Gambar 4.2 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

2) Post-tes Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melaksanakan post-tes pada kedua kelas untuk melihat hasil belajar setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelas kontrol. Post-tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh hasil belajar peserta didik meningkat setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan perlakuan yang diterapkan di masing-masing kelas. Nilai yang diperoleh dari post-tes kemudian digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam rangka menilai sejauh mana hasil belajar peserta didik meningkat.

No.	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	70	57
2	74	57
3	70	78
4	52	74
5	74	39
6	61	48
7	43	57
8	48	48
9	61	48
10	61	43
11	57	52
12	48	43

13	52	43
14	43	43
15	61	48
Total	875	778
Rata-rata	58	52

Tabel 4.6 Nilai Post-Tes Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh rata-rata nilai pre-tes kelas eksperimen sebesar 45 dan kelas kontrol sebesar 44, menunjukkan kondisi awal yang relatif seimbang antara kedua kelompok. Setelah intervensi pembelajaran, terjadi peningkatan nilai rata-rata post-tes menjadi 58 pada kelas eksperimen (kenaikan 13 poin) dan 52 pada kelas kontrol (kenaikan 8 poin).

Perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai antara kedua kelas (13 poin vs 8 poin) mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran memberikan dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan pembelajaran tanpa media. Namun demikian, kedua pendekatan pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh kenaikan nilai di kedua kelas.

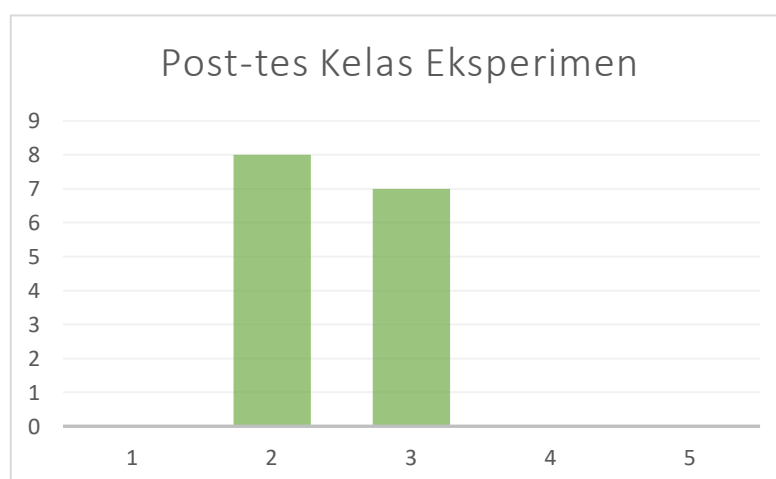
Data ini menjadi landasan penting untuk melakukan analisis lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Sebagai dasar analisis lebih lanjut, berikut disajikan tabel distribusi frekuensi yang menggambarkan rentang skor peserta didik pada pre-tes dan post-tes.

a) Kelas Eksperimen

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	78 - 100	0	0%
2	58 - 77	7	53%
3	37 - 57	8	47%
4	17 - 36	0	0%
5	0 - 16	0	0%

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi post-tes kelas eksperimen, terlihat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah pemberian perlakuan. Dari 15 peserta didik, sebanyak 8 orang (53%) mencapai skor 37-57 dan 7 orang (47%) berada pada rentang 58-77, menunjukkan bahwa seluruh peserta didik kini berada pada kategori cukup hingga tinggi. Hal ini merupakan kemajuan yang nyata dibandingkan kondisi awal saat pre-tes dimana masih terdapat 3 peserta didik (20%) pada kategori rendah (17-36), 11 peserta didik (73%) pada kategori menengah, dan hanya 1 peserta didik (7%) yang mencapai kategori tinggi. Peningkatan ini terutama terlihat dari hilangnya peserta didik pada kategori rendah (0%) dan bertambahnya jumlah peserta didik pada kategori tinggi dari semula 1 menjadi 7 orang. Perubahan distribusi hasil belajar ini, yang dapat divisualisasikan melalui diagram batang, menunjukkan efektivitas perlakuan pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi peserta didik secara keseluruhan, khususnya dalam mengangkat kemampuan peserta didik yang sebelumnya berada pada level rendah dan meningkatkan proporsi peserta didik yang mencapai level tinggi.



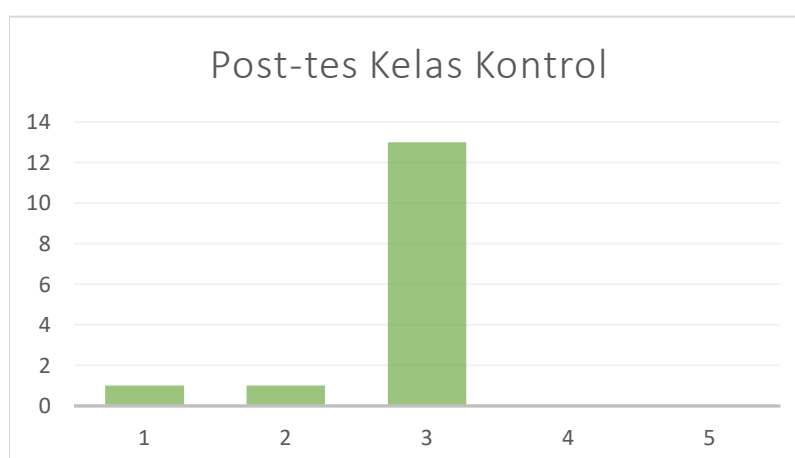
Gambar 4.3 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

b) Kelas Kontrol

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	78 - 100	1	7%
2	58 - 77	1	7%
3	37 - 57	13	86%
4	17 - 36	0	0%
5	0 - 16	0	0%

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Berdasarkan data distribusi frekuensi kelas kontrol, dari 15 peserta didik, sebanyak 13 orang (86,7%) berada pada rentang skor 37-57, menunjukkan mayoritas peserta didik mencapai kategori menengah. Sementara itu, hanya 1 peserta didik (6,7%) yang berhasil mencapai rentang skor 58-77 dan 1 peserta didik lainnya (6,7%) berada pada rentang tertinggi 78-100. Hasil ini menunjukkan bahwa tanpa perlakuan khusus, sebagian besar peserta didik cenderung berada pada tingkat pemahaman cukup, dengan hanya sedikit yang mampu mencapai kategori tinggi. Distribusi ini juga menunjukkan kesenjangan pencapaian, di mana mayoritas terkonsentrasi pada level cukup, sementara pencapaian level tinggi masih sangat terbatas. Untuk memvisualisasikan pola ini secara lebih jelas, berikut disajikan diagram batang yang menggambarkan persebaran hasil belajar peserta didik di kelas kontrol.



Gambar 4.4 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

b. Analisis Inferensial

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu kita melakukan uji normalitas dan homogenitas, sebagai dasar keputusan apakah pada uji hipotesis peneliti akan menggunakan uji parametrik jika datanya berdistribusi normal atau non parametrik jika datanya tidak berdistribusi normal.

1) Uji Normalitas Pre-tes

Peneliti melakukan pengujian normalitas dengan teknik *Shapiro Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS. Berikut adalah hasil uji normalitasnya.

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,944	15	,429
Kelas Kontrol	,949	15	,508

Tabel 4.9 Uji Normalitas Pre-tes Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Software SPSS 25, diperoleh nilai signifikansi *pre-tes* kelas eksperimen sebesar 0,429 dan *pre-tes* kelas kontrol sebesar 0,508. Nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dari kedua kelas berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi untuk analisis lebih lanjut.

2) Uji Homogenitas pre-tes

Peneliti melakukan pengujian normalitas dengan teknik *Levene's* dengan bantuan aplikasi SPSS. Berikut adalah hasil uji Homogenitasnya.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,328	1	28	,571
	Based on Median	,165	1	28	,688
	Based on Median and with adjusted df	,165	1	26,260	,688
	Based on trimmed mean	,331	1	28	,570

Tabel 4.10 Uji Homogenitas Pre-tes Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,571. Karena nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa varians data *pre-tes* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang setara dalam hal variabilitas skor sebelum diberikan perlakuan. Kondisi homogenitas varians ini merupakan prasyarat penting yang terpenuhi untuk melakukan analisis statistik parametrik lebih lanjut, seperti uji-t independen, guna membandingkan efektivitas perlakuan antara kedua kelompok. Hasil ini memperkuat validitas penelitian karena memastikan bahwa perbedaan hasil yang mungkin ditemukan pada *post-tes* benar-benar disebabkan oleh perlakuan, bukan karena perbedaan varians awal antar kelompok.

3) Uji Normalitas Post-tes

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,928	15	,256
Kelas Kontrol	,836	15	,011

Tabel 4.12 Uji Normalitas Post-tes Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25, terdapat perbedaan distribusi antara kelas eksperimen dan kontrol pada *post-tes*. Untuk kelas eksperimen, nilai signifikansi *post-tes* sebesar 0,256 (> 0.05) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal sehingga H_0 diterima. Sebaliknya, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,011 (< 0.05) yang mengindikasikan data tidak berdistribusi normal dan H_0 ditolak. Perbedaan karakteristik distribusi ini perlu menjadi pertimbangan dalam pemilihan uji statistik lanjutan, khususnya dalam membandingkan hasil antara kedua kelas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah perlakuan, distribusi nilai kelas eksperimen mempertahankan normalitasnya sementara kelas kontrol mengalami perubahan pola distribusi.

4) Uji Hipotesis

Untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji paired sample t-tes pada hasil pre-tes dan post-tes pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji pre-tes dan post-tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok setelah perlakuan diterapkan.

Paired Sample Test	
	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pre Tes-Post Tes	,002

Tabel 4.13 Uji t Pre-Tes Post-Tes Peserta Didik Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan peneliti pada gambar di atas menunjukkan nilai signifikansi sebesar ,002 yang lebih kecil dari pada 0,05, sehingga dapat ditarik kesimpulan bawah ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Test Statistics ^a	
	Post Tes - Pre Tes
Z	-3,116 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002

Tabel 4.14 Uji t Pre-Tes Post-Tes Peserta Didik Kelas Kontrol

Hasil uji normalitas kelas kontrol menunjukkan data tidak berdistribusi normal maka peneliti menggunakan uji non parametrik, hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 lebih kecil dari 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bawah ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Berdasarkan analisis data, baik kelas eksperimen (yang menggunakan *Wordwall*) maupun kelas kontrol sama-sama menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan (nilai sig. 0,002). Namun, untuk menyimpulkan bahwa *Wordwall* lebih efektif daripada metode konvensional, diperlukan uji lanjutan yang membandingkan selisih peningkatan antara kedua kelompok. Hasil ini baru membuktikan adanya peningkatan di masing-masing kelompok, namun belum membuktikan keunggulan *Wordwall*.

Selanjutnya peneliti menggunakan uji *Mann-Whitney* untuk melihat perbedaan hasil belajar *post-test* antara kelas eksperimen dan kontrol. Pemilihan uji non parametrik ini didasarkan pada hasil uji normalitas sebelumnya (Tabel 4.12) yang menunjukkan bahwa data *post-test* kelas kontrol tidak berdistribusi normal ($*p* = 0.011 < 0.05$), sementara kelas eksperimen normal ($*p* > 0.05$). Kondisi ini menyebabkan uji parametrik tidak dapat diterapkan. Berikut adalah hasil uji hipotesis non parametrik yang diperoleh.

Test Statistics^a

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	69,500
Asymp. Sig. (2-tailed)	,071

Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis Post-tes Peserta Didik

Berdasarkan data di atas yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,071 dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *post-tes* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan nilai sig. 0,071 > 0,05 yang artinya H_A ditolak dan H_0 diterima dengan hasil media pembelajaran *Wordwall* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas X MAS BPII Pamboang.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan nilai signifikan 0,71 yang artinya media pembelajaran *Wordwall* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis peneliti ada beberapa hal yang membuat media yang diterapkan belum mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sebelum melakukan eksperimen, sangat penting untuk merancang desain penelitian secara cermat agar tidak ada variabel luar yang ikut memengaruhi hasil penelitian. Perencanaan yang matang mencakup pengendalian terhadap variabel-variabel lain di luar perlakuan utama, seperti metode pengajaran, kesiapan peserta didik, dan waktu pelaksanaan. Eksperimen yang dirancang dengan baik sangat penting untuk memastikan bahwa hasilnya valid, reliabel, dan dapat ditafsirkan. Desain eksperimen harus mempertimbangkan semua faktor yang dapat memengaruhi, untuk mengisolasi pengaruh dari variabel yang diteliti.¹ Selain itu,

¹Oivind Anderson, *Experiment : Planning, Implementing and Interpreting*. (San Francisco : Wiley, 2012). h. xi.

karena media *Wordwall* hanya digunakan sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran, perannya tidak cukup kuat untuk menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

Penelitian ini hanya dilakukan dalam dua kali pertemuan pada kelas eksperimen, durasinya tergolong sangat singkat untuk mengukur efektivitas media pembelajaran secara optimal. Dengan waktu yang terbatas, peserta didik belum memiliki cukup kesempatan untuk terbiasa, mengeksplorasi, dan memaksimalkan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif belum dapat terlihat secara menyeluruh dalam penelitian ini. Eksperimen hanya akan berhasil jika di lakukan banyak pengulangan, misalnya 3 kali atau lebih sehingga lebih stabil dan mendekati nilai sebenarnya dibandingkan dengan hanya satu kali percobaan.²

Selain itu yang memengaruhi rendahnya peningkatan hasil belajar peserta didik adalah tingkat kesulitan materi yang disampaikan. Materi fikih tentang akad kerja sama pertanian seperti *Musaqah*, *Muzara'ah*, dan *Mukhabarah* tergolong kompleks karena membutuhkan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep hukum Islam dan penerapannya dalam konteks kehidupan nyata. Materi ini lebih cocok disampaikan melalui pendekatan yang bersifat analitis dan diskursif, sementara media *Wordwall* lebih menekankan pada aspek permainan dan hafalan singkat. Ketidaksesuaian antara karakteristik materi dengan fitur media *Wordwall* menjadikan aplikasi media tersebut kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam. Efektivitas media pembelajaran akan

²Joseph K. Blitzstein dan Jessica Hwang, *Introduction to Probability, Second Edition*, (Cet. 2, Florida : CRC Press, 2019) h. 404.

maksimal jika desain dan penyajiannya disesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan proses kognitif peserta didik.³

Keterbatasan lain dalam penelitian ini terletak pada penggunaan template *Wordwall* yang hanya berasal dari versi gratis. Peneliti tidak menggunakan fitur-fitur premium yang tersedia dalam versi berbayar, sehingga variasi dan kelengkapan aktivitas pembelajaran yang dapat disajikan menjadi sangat terbatas. Template gratis cenderung bersifat umum, dengan tampilan dan fitur yang sederhana, sehingga kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, variatif, dan mendalam bagi peserta didik. Keterbatasan ini turut memengaruhi tingkat efektivitas media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pemanfaatan *Wordwall* dalam versi gratis belum sepenuhnya mencerminkan potensi maksimal media ini sebagai alat bantu pembelajaran interaktif.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran bukanlah faktor utama yang memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Meskipun *Wordwall* digunakan sebagai media interaktif, penerapannya lebih difokuskan sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran, bukan sebagai media utama dalam proses penyampaian materi. Sementara itu, metode ceramah tetap menjadi pendekatan dominan yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi secara sistematis dan mendalam. Metode ini memungkinkan guru memberikan bimbingan langsung dan menjawab pertanyaan peserta didik secara komprehensif, sehingga memberikan kontribusi lebih besar terhadap pemahaman siswa. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang terjadi lebih disebabkan oleh efektivitas metode ceramah, bukan oleh penggunaan media *Wordwall* yang hanya berperan pada tahap evaluasi.

³Ruth Colvin Clark, Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, (Cet. 5, San Francisco : Wiley, 2023).

Namun demikian ketidak efektifan media *Wordwall* dalam penelitian ini tidak serta-merta dapat digeneralisasi pada semua jenis materi pembelajaran. Temuan ini lebih bersifat kontekstual, yaitu terbatas pada materi fikih tentang akad kerja sama pertanian seperti *Musaqah*, *Muzara'ah*, dan *Mukhabarah* yang tergolong kompleks dan memerlukan penalaran mendalam serta analisis hukum. Dalam konteks materi tersebut, media *Wordwall* yang bersifat permainan dan lebih menekankan pada hafalan kurang mampu mendukung pemahaman konseptual secara menyeluruh. Namun demikian, bukan berarti media *Wordwall* tidak efektif untuk materi lainnya. Justru pada materi-materi yang bersifat faktual, sederhana, atau membutuhkan latihan berulang, media ini berpotensi memberikan hasil yang lebih optimal. Oleh karena itu, efektivitas media pembelajaran perlu dikaji secara kontekstual sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui media *Wordwall*, temuan penelitian ini justru mengungkap tidak efektifannya pada materi fikih kompleks (*Musaqah*, *Muzara'ah*, *Mukhabarah*), karena ketidakcocokan antara karakteristik permainan berbasis hafalan dengan kebutuhan analisis hukum Islam, namun hasil ini memberikan sumbangsih kritis berupa bukti bahwa efektivitas media pembelajaran bersifat kontekstual, tergantung pada kesesuaian antara fitur media, kompleksitas materi, dan strategi implementasi.

BAB V

PENUTUP

A. *Kesimpulan*

1. Berdasarkan hasil pre-tes, rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 45 dan kelas kontrol 44, keduanya termasuk dalam kategori cukup sesuai dengan klasifikasi rentang skor. Uji Normalitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,571 yang berarti varians kedua kelas adalah homogen. Adapun uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,716, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat kita tarik kesimpulan bahwasanya hasil uji Normalitas, uji Homogenitas dan Uji Hipotesis menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sama sebelum dilakukan treatment.
2. Setelah pembelajaran, nilai rata-rata post-tes kelas eksperimen meningkat menjadi 58 (naik 13 poin) dan kelas kontrol menjadi 52 (naik 8 poin). Kenaikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan pembelajaran tanpa media. Meski demikian, kedua metode terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Uji normalitas menunjukkan bahwa data post-tes kelas eksperimen berdistribusi normal (signifikansi $0,256 > 0,05$), sedangkan kelas kontrol tidak normal (signifikansi $0,011 < 0,05$). Adapun uji hipotesis non-parametrik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,071 ($> 0,05$), sehingga

dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kedua kelas setelah pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil analisis data pre-tes dan post-tes, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang setara sebelum perlakuan diberikan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Setelah intervensi pembelajaran, kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar secara analisis deskriptif. Meskipun demikian, hasil uji hipotesis non-parametrik menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antar kelas tidak signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan H_A ditolak dan H_0 diterima yang menunjukkan media pembelajaran *Wordwall* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas X MAS BPII Pamboang.

Penelitian ini mengungkap ketidakefektifan *Wordwall* untuk materi fiqih kompleks akibat ketidakcocokan fitur permainan dengan kebutuhan analisis hukum Islam, durasi penelitian yang singkat, dan penggunaan versi gratis. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran bersifat kontekstual, bergantung pada kesesuaian antara karakteristik media, kompleksitas materi, dan strategi implementasi, sehingga menjadi koreksi penting terhadap generalisasi berlebihan tentang teknologi pendidikan.

B. Saran

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperpanjang durasi eksperimen dan menambah jumlah pertemuan guna meningkatkan validitas hasil, serta mengeksplorasi fitur premium *Wordwall* dan penggunaannya pada materi yang lebih sederhana. Bagi pendidik, *Wordwall* sebaiknya difungsikan sebagai alat

pendukung pembelajaran, terutama untuk materi kompleks, dengan terlebih dahulu mengevaluasi kesesuaian fitur media dengan karakteristik materi. Pengembang *Wordwall* perlu menyediakan fitur yang lebih mendukung pembelajaran konseptual, seperti kolom diskusi dan template khusus untuk materi analitis.

Temuan ini menekankan pentingnya pelatihan guru dalam memilih media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik materi, sekaligus menjadi pertimbangan berharga bagi pengambilan kebijakan pendidikan. Implementasi saran-saran tersebut diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sekaligus memperkaya khazanah penelitian di bidang teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham. Irfan dan Yetti Supriyati, Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review, Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 8.3, 2022.
- Amaliah. Dewi Nafiati, Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik, *Humanika*, 21.2, 2021.
- Ananda. Rusydi dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori Praktik Dalam Pendidikan*, Cet; 1, Medan: Widya Puspita, 2018.
- Anderson. Oivind, *Experiment : Planning, Implementing and Interpreting*, San Francisko : Wiley, 2012.
- Anwar. Faisal, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran, Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, Cet 1, Makassar : Tohar Media, 2022.
- Aulia. Arief Rahman, dkk, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Cet. 1, Padang : Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Aulia. Ariel Rahman dan Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran*, Cet. 1, Uwais Inspirasi Indonesia : Ponorogo, 2019.
- Bunyamin, *Belajar dan Pembelajaran, Konsep Dasar, Inovasi dan Teori*, Jakarta : Upt Uhamka Press, 2021.
- Colvin. Ruth, Clark, Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction : Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, Cet. 5, San Francisko : Wiley, 2023.
- Djamaluddin Ahdar, dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Cet 1, Parepare : Kaffah Laerning Center, 2019.
- Edi. Winarti Istiyono, *Taksonomi Higher Order Thinking Skill*, Cet. Semarang : Widya Sari Press Salatiga, 2020.
- Fikri. Hasnul dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Cet. 1, Yogyakarta : Penerbit Samudera Biru, 2018.
- Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, Medan : Rajawali Pers, 2019.
- Gunawan, dkk, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 12.1, 2020.
- Hadi. Waluyo, dkk, Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14.2, 2024.
- Hafni. Syafrida Sahir, *Metodologi Penelitian*, Cet. 1, Jogjakarta : KBM Indonesia, 2021.
- Hanick. Robert, dkk dalam Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Cet. 1, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2012.
- Harefa. Edward, dkk, *Buku Ajar Teori Ajar Dan Pembelajaran*, Cet. 1, Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Hendra, Identifikasi Motivasi Belajar Dan Faktor-faktor Yang Berkontribusi Terhadap Keseriusan Belajar Siswa Smp Muhammadiyah Kota Bima, *Jurnal Mipa*, 3.2, 2015.

- Hendryadi, Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner, *JRMB : Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2.2, 2017.
- Hidayat. Rahmad dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan, Konsep, Teori dan Aplikasinya*, Cet 1, Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019.
- Idris. Muhammad Hasanuddin, Pengetahuan Awal (Prior Knowledge) : Konsep dan Implikasi Dalam Pembelajaran, *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2.2, 2020.
- Indra. Khofifah, Sukma dan Trisni Handayani, Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall quiz Terhadap hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.4, 2022.
- Indrawan. Irjus, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multi Media*, Cet. 1, Banyumas : Pena Persada, 2020.
- Irawati. Ilfa, dkk, Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Influence Of Learning Style On The Students Science Learning Achievement, *Jurnal Pijar Mipa*, 16.1, 2021.
- Joseph K. Blitzstein dan Jessica Hwang, *Introduction to Probability, Second Edition*, Cet. 2, Florida : CRC Press, 2019.
- Kementerian Agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, Departemen Agama RI: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2006.
- Kristanto. Andi, *Media Pembelajaran*, Surabaya : Bintang Sutabaya, 2016.
- Kurnia. Nila, dkk, Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri, *Jurnal Simki Pedagogia*, 6.7, 2023.
- Kurniawan. Budi, dkk, Studi Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif, *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4.2, 2017.
- Laksito. Wawan, Yuly Saptomo, *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*, Cet. 1, Semarang : Bp Unisbank, 2018.
- Magdalena. Ina, dkk, Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04, *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3.2, 2021.
- Mardhiyah. Ainatul, Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam, *Muta'allim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.4, 2022.
- Marleni. Lusi, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Bangkinang, *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.1, 2016.
- Marlina. Leni, Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
- Maulia. Nurul Agusti dan Aslam, Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 6.4, 2022.
- Mc. Walter Kenzie dalam Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Cet. 1,

- Sidoarjo : Umsida Press, 2019.
- Mudia. Rahmi Alti, dkk, *Media Pembelajaran*, Cet 1, Padang : Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Muhammad, *Sumber Belajar*, Cet 1, Mataram : Sanabil, 2018.
- Muhid. Abdul, Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows, Cet. 2, Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019.
- Naharuddin. Muhammad Arsyad dan Fatmawati, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa, *IKIP Budi Utomo Malang : Jurnal Agastya*, 8.2, 2018.
- Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Cet. 1, Yogyakarta : Sibuku Media, 2017.
- Okta. Deni Nadia dan Desyandri, Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8.2, 2022.
- Ouellette. Judith A, and Wendy Wood, Habit and Intention in Everyday Life: The Multiple Processes by Which Past Behavior Predicts Future Behavior, *American Psychological Association*, 124.1, 1998.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024.
- Putra. Dian, Pamungkas Dkk, Implementasi Media Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Plus Az-Zahroh Malang, *Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam*, 8.2, 2023.
- Rahman. Abdul Halim dkk, *Koroang Mala'bi' Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesi*, Kementerian Agama Terjemahan Bahasa Mandar, Balitbang Agama Makassar : Makassar, 2019, h. 8.
- Rahma. Azizah Pinta, dkk, Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak, *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1, 2024.
- Rahmadanti. Anisa, dkk, Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3.1, 2024.
- Rahman. Sunarti, Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021.
- Rasyid. Fathor, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Teori Metode Dan Praktek*, Cet. 1, Kediri : IAIN Kediri Press, 2021.
- Setiawan. Andi, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet 1, Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Shiddiq. Jamaluddin, Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab, *Jalie : Jurnal of Aplied Linguistich and Islamic Education*, 5.1, 2021.
- Shoffa. Shoffan, dkk, *Media Pembelajaran*, Cet. 1, Sumatera Barat : Afaza Pustaka, 2024.
- Sugiono, dkk, Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation,

Jurnal Keterampilan Fisik, 5.1, 2020.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, Cet. 1, Bandung : Alfabeta, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, Cet. 27, Bandung : Alfabeta, 2022.
- Sukendra. Komang dan Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian*, Pontianak : Mahameru Press, 2020.
- Sukses. Agustin Dakhi, Peningkatan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Education and Development*, 8.2, 2020.
- Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*, Cet 1, Depok : Kencana, 2017.
- Syuhada. Harjan dan Sungarso, *Fikih Madrasah Aliyah*, Jakarta : Bumi Aksara, 2019.
- Teixeira. Giovanni De Souza, *Ensino De Fração Em Contexto Construcionista Utilizando O Software Wordwall*, Dissertação, Universidade Federal do Ceará : Fortaleza, 2024.
- Uswatun. Kurnia Hasanah dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4.1, 2024.
- Wirda. Yendri Dkk, *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, Cet. 1, Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

MODUL AJAR KELAS EXPERIMEN

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL AJAR

Penyusun	: Riswandi Rahman
Satuan Pendidikan	: MA BPII Pamboang
Elemen / Fase	: Fikih Muamalah / E
Kelas / Semester	: X / Genap
Mata Pelajaran	: Fikih
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (4 x 45 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mengetahui ketentuan konsep akad
2. Peserta didik mengetahui jenis-jenis akad

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA RADIALLAHU ANHU

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
2. Kreatif
3. Mandiri

D. SARANA DAN PRASARANA

- a. Media
 1. Bahan ajar
 2. Proyektor/LCD
 3. Leptop
 4. *Smarpnone*
- b. Bahan
 1. Spidol
 2. Papan tulis

E. TARGET PESERTA DIDIK

Pelajar reguler/ tipikal : Umum. Pelajar kelas X 1 berjumlah 15 dengan kemampuan reguler.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Tatap muka
2. *Game Based Learning*

PERTEMUAN 1**II. KOMPETENSI INTI****A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik mampu menerapkan konsep dan ketentuan konsep dan ketentuan akad muamalah meliputi: *ihyaaul mawaat*, jual beli, mengidentifikasi transaksi mengandung *riba*, *salam*, *hajr*, *musaqah*, *muzara'ah*, *mukhabarah*, *mudlarabah*, *murabahah*, *qiradl*, *syirkah*, *syuf'ah*, *wakalah*, *shulhu*, *dlaman*, *kafalah*, *wadiah*, dan *rahn*, serta transaksi di era global mencakup: bank syariah dan konvensional, asuransi syariah, pinjaman online, dan transaksi online lainnya di sertai analisis dalil dan istidlalnya sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragam, berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat global.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mengetahui *Musaqah*.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Mengetahui konsep akad *musakah*

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang tahu arti dari *musakah*?
2. Siapa yang tahu kenapa penting belajar akad *musaqah*?

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan <i>Orientasi</i> <i>Apersepsi</i> <i>Penyampaian tujuan</i>	1. Peneliti membuka kelas dengan salam, dan bertukar kabar dengan peserta didik. 2. Peserta didik berdoa dengan dipimpin satu teman / ketua kelas. 3. Peneliti menjelaskan pentingnya belajar akad <i>musaqah</i> , 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran	10 Menit
Inti Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	5. Peneliti menjelaskan materi pengertian <i>musaqah</i> , 6. Peneliti menjelaskan materi dasar hukum <i>musaqah</i> , 7. Peneliti menjelaskan cara bermain game <i>wordwall</i> 8. Peneliti membagikan <i>link</i> permainan <i>wordwall</i> 9. Peserta didik memainkan permainan <i>wordwall</i> .	50 Menit
Penutup <i>Refleksi</i> <i>Penutup</i>	10. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya perihal materi yang belum dimengerti 11. peneliti menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan mengabsen peserta didik 12. Ketua kelas memimpin untuk membaca doa.	10 Menit

F. ASESMEN

a. Diagnostik

No	Jenis	Bentuk instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1	Non kognitif	Tanya jawab	Pendahuluan	Menilai kesiapan belajar peserta didik.

b. Sumatif

No	Jenis	Bentuk instrumen	Waktu pelaksanaan	keterangan
1	Kognitif	wordwall	-	Penilaian untuk pemahaman peserta didik

G. LAMPIRAN

1. Modul Pembelajaran
2. Model Pembelajaran
3. Kisi-kisi Asesmen

PERTEMUAN 2

III. KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menerapkan konsep dan ketentuan konsep dan ketentuan akad muamalah meliputi: *ihyaaul mawaat*, jual beli, mengidentifikasi transaksi mengandung *riba*, *salam*, *hajr*, *musaqah*, *muzara'ah*, *mukhabarah*, *mudlarabah*, *murabahah*, *qiradl*, *syirkah*, *syuf'ah*, *wakalah*, *shulhu*, *dlaman*, *kafalah*, *wadiah*, dan *rahn*, serta transaksi di era global mencakup: bank syariah dan konvensional, asuransi syariah, pinjaman online, dan transaksi online lainnya di sertai analisis dalil dan istidlalnya sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragam, berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat global.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengetahui konsep Muzara'ah, dan Mukhabarah dalam situasi nyata.
2. Siswa mengetahui pembagian hasil dan tanggung jawab masing-masing pihak.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Memahami konsep penerapan *muzara'ah* dan *mukhabarah*.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang tahu defenisi *muzara'ah*?
2. Siapa yang tahu defenisi *mukhabarah*?

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan <i>Orientasi</i> <i>Apersepsi</i> <i>Penyampaian tujuan</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membuka kelas dengan salam, dan bertukar kabar dengan peserta didik. 2. Peserta didik berdoa dengan dipimpin satu teman / ketua kelas. 3. Peneliti menjelaskan pentingnya belajar pembagian hasil <i>musaqah</i>, <i>muzara'ah</i>, dan <i>mukhabarah</i>. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran 	10 Menit
Inti Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Peneliti menjelaskan materi <i>muzara'ah</i> dan <i>mukhabarah</i>. 6. Peneliti menjelaskan pembagian hasil <i>musaqah</i>, <i>muzara'ah</i> dan <i>mukhabarah</i> 7. Peneliti menjelaskan materi penyelesaian masalah, <i>muzara'ah</i> dan <i>mukhabarah</i> 8. Peneliti membagikan <i>link</i> permainan wordwall 9. Peserta didik memainkan permainan <i>wordwall</i>. 	50 Menit

Penutup Refleksi Penutup	10. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya perihal materi yang belum dimengerti 11. peneliti menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan mengabsen peserta didik 12. Ketua kelas memimpin untuk membaca doa.	10 Menit
---	--	----------

F. ASESMEN

a. Diagnostik

No	Jenis	Bentuk instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1	Non kognitif	Tanya jawab	Pendahuluan	Menilai kesiapan belajar peserta didik.

b. Sumatif

No	Jenis	Bentuk instrumen	Waktu pelaksanaan	keterangan
1	Kognitif	Wordwall	-	Penilaian untuk pemahaman peserta didik

G. LAMPIRAN

1. Modul Pembelajaran
2. Model Pembelajaran
3. Kisi-kisi Asesmen

Lampiran 2

MODUL AJAR KELAS KONTROL

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL AJAR

Penyusun : Riswandi Rahman
Satuan Pendidikan : MA BPII Pamboang
Elemen / Fase : Fikih Muamalah / E
Kelas / Semester : X / Genap
Mata Pelajaran: Fikih
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 x 45 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mengetahui ketentuan konsep akad
2. Peserta didik mengetahui jenis-jenis akad

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA RADIALLAHU ANHU

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
2. Kreatif
3. Mandiri

D. SARANA DAN PRASARANA

- a. Media
 1. Bahan ajar
 2. Proyektor/LCD
 3. Leptop
 4. *Smarphone*
- b. Bahan
 1. Spidol
 2. Papan tulis

E. TARGET PESERTA DIDIK

Pelajar reguler/ tipikal : Umum. Pelajar kelas X 2 berjumlah 15 dengan kemampuan reguler.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Tatap muka
2. *Game Based Learning*

PERTEMUAN 1

II. KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menerapkan konsep dan ketentuan konsep dan ketentuan akad muamalah meliputi: *ihyaaul mawaat*, jual beli, mengidentifikasi transaksi mengandung *riba*, *salam*, *hajr*, *musaqah*, *muzara'ah*, *mukhabarah*, *mudlarabah*, *murabahah*, *qiradl*, *syirkah*, *syuf'ah*, *wakalah*, *shulhu*, *dlaman*, *kafalah*, *wadiyah*, dan *rahn*, serta transaksi di era global mencakup: bank syariah dan konvensional, asuransi syariah, pinjaman online, dan transaksi online lainnya di sertai analisis dalil dan istidlalnya sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragam, berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat global.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mengetahui *Musaqah*.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Mengetahui konsep akad *musakah*

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang tahu arti dari *musakah*?
2. Siapa yang tahu kenapa penting belajar akad *musaqah*?

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan <i>Orientasi</i> <i>Apersepsi</i> <i>Penyampaian tujuan</i>	1. Peneliti membuka kelas dengan salam, dan bertukar kabar dengan peserta didik. 2. Peserta didik berdoa dengan dipimpin satu teman / ketua kelas. 3. Peneliti menjelaskan pentingnya belajar akad <i>musaqah</i> , 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran	10 Menit
Inti	5. Peneliti menjelaskan materi pengertian <i>musaqah</i> 6. Peneliti menjelaskan materi dasar hukum <i>musaqah</i> .	50 Menit
Penutup <i>Refleksi</i> <i>Penutup</i>	7. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya perihal materi yang belum dimengerti 8. peneliti menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan mengabsen peserta didik 9. Ketua kelas memimpin untuk membaca doa.	10 Menit

F. ASESMEN

a. Diagnostik

No	Jenis	Bentuk instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1	Non kognitif	Tanya jawab	Pendahuluan	Menilai kesiapan belajar peserta didik.

b. Sumatif

No	Jenis	Bentuk instrumen	Waktu pelaksanaan	keterangan
1	Kognitif	Tanya jawab	-	Penilaian untuk pemahaman peserta didik

G. LAMPIRAN

1. Modul Pembelajaran
2. Model Pembelajaran
3. Kisi-kisi Asesmen

PERTEMUAN 2**III. KOMPETENSI INTI****A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik mampu menerapkan konsep dan ketentuan konsep dan ketentuan akad muamalah meliputi: *ihyaaul mawaat*, jual beli, mengidentifikasi transaksi mengandung *riba*, *salam*, *haji*, *musaqah*, *muzara'ah*, *mukhabarah*, *mudlarabah*, *murabahah*, *qiradl*, *syirkah*, *syuf'ah*, *wakalah*, *shulhu*, *dlaman*, *kafalah*, *wadiah*, dan *rahn*, serta transaksi di era global mencakup: bank syariah dan konvensional, asuransi syariah, pinjaman online, dan transaksi online lainnya di sertai analisis dalil dan istidlalnya sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragam, berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat global.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengetahui konsep Muzara'ah, dan Mukhabarah dalam situasi nyata.
2. Siswa mengetahui pembagian hasil dan tanggung jawab masing-masing pihak.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Mengetahui konsep *muzara'ah* dan *mukhabarah*.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang tahu defenisi *muzara'ah*?
2. Siapa yang tahu defenisi *mukhabarah*?

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan <i>Orientasi</i> <i>Apersepsi</i> <i>Penyampaian tujuan</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membuka kelas dengan salam, dan bertukar kabar dengan peserta didik. 2. Peserta didik berdoa dengan dipimpin satu teman / ketua kelas. 3. Peneliti menjelaskan pentingnya belajar pembagian hasil <i>musaqah</i>, <i>muzara'ah</i>, dan <i>mukhabarah</i>. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Peneliti menjelaskan materi <i>muzara'ah</i> dan <i>mukhabarah</i>. 6. Peneliti menjelaskan pembagian hasil <i>musaqah</i>, <i>muzara'ah</i> dan <i>mukhabarah</i> 7. Peneliti menjelaskan materi penyelesaian masalah, <i>muzara'ah</i> dan <i>mukhabarah</i> 	50 Menit
Penutup <i>Refleksi</i> <i>Penutup</i>	<ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya perihal materi yang belum dimengerti 9. peneliti menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan mengabsen peserta didik 10. Ketua kelas memimpin untuk membaca doa. 	10 Menit

F. ASESMEN**a. Diagnostik**

No	Jenis	Bentuk instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1	Non kognitif	Tanya jawab	Pendahuluan	Menilai kesiapan belajar peserta didik.

b. Sumatif

No	Jenis	Bentuk instrumen	Waktu pelaksanaan	keterangan
1	Kognitif	Tanya jawab	-	Penilaian untuk pemahaman peserta didik

G. LAMPIRAN

1. Modul Pembelajaran
2. Model Pembelajaran
3. Kisi-kisi Asesmen

Lampiran 3

Pertemuan 1 Pemberian Pre-tes

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



Lampiran 4

Pertemuan 2 Pemberian Materi Musaqah

Kelas Eksperimen



Gambar Media Pembelajaran *Wordwall*



Pertemuan 2 - Quiz

wordwall.net/resource/90772439/pertemuan-2

Leaderboard Options ▾

Rank	Name	Score	Time
1st	yasin	8	3:05
2nd	Fitri	7	2:39
3rd	Wildan	6	3:49
4th	Nurul albayyina	6	3:58
5th	Irma	6	4:14
6th	Suci	6	4:52
7th	Serni	6	5:30
8th	Rismayanti	5	3:56
9th	Harmika	4	3:35
10th	hajirah	3	3:06

19:19
14/05/2025

Kelas Kontrol



Lampiran 4

Pertemuan 3 Pemberian Materi Muzara'ah dan Mukhabarah

Kelas Eksperimen



Gambar Media Pembelajaran *Wordwall* Pertemuan 3



Portemuan 2 - Open the box

wordwall.net/resource/90841325/pertemuan-2

Leaderboard

Rank	Name	Score	Time
1st	Nurlianah	11	5:10
2nd	Nurul ALBAYYINA	11	8:44
3rd	Harmika	10	5:13
4th	Fitri	10	5:58
5th	Yasin	10	6:42
6th	Suci	9	6:06
7th	Hajirah	7	5:23
8th	M albar fahry	7	6:52
9th	Serni	7	7:25
10th	Irma	6	6:17

Options

Cari

19:20
14/05/2025

Kelas Kontrol



Lampiran 5
Pertemuan 4 Post-tes
Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol





**PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Alamat : Jl. Jend.Ahmad Yani No. 105 Deteng-Deteng Majene
Telp. (0422) 21353 Email : kesbangpol28@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/160/III/2025

1. Dasar : 1. Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4437) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2008 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2008 Nomor 59, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4844);
2. Peraturan Menteri dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
3. Peraturan Bupati Majene Nomor 53 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Bupati Majene Nomor 29 Tahun 2017 tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene;
4. Surat Edaran Bupati Majene Nomor : 800/Org-Peg/38/II/2017
2. Menimbang : 1. Untuk Tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan Dini perlu dikeluarkan Surat Rekomendasi Penelitian
2. Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian Wakil Ketua Bidang Akademik Jurusan Tarbiyah Dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene No: B.142/Sti.03/1.1/PP.00.9/03/2025 Tanggal 19 Maret 2025

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene, memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **RISWANDI RAHMAN**
NIM : 10156121059
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Iwoikondo Desa Iwoikondo Kec. Loea Kab. Kolaka Timur

Untuk Melakukan Penelitian di **MA BPII Pamboang** Mulai Tanggal 24 Maret 2025 Sampai Dengan 24 April 2025 Dengan Proposal Berjudul:

“ IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS X MA BPII PAMBOANG ”

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, Pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan penelitian tersebut dengan ketentuan :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
2. Sesudah melaksanakan kegiatan, yang bersangkutan diharapkan melapor kepada Bupati Majene melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene dengan menyerahkan 1(satu) eksamplar foto copy hasil kegiatan.
3. Surat ini dinyatakan tidak berlaku lagi setelah sampai waktu yang telah ditentukan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Majene 19 Maret 2025

An. Kepala Badan
Kabid Pengembangan Nilai-Nilai Kebangsaan

RAKHMAT AHMAD, S.Sos

Pangkat: Pembina / IV.a

NIP : 19700717 200902 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPM-PTSP)

Jln. Ammana Wewang No 12 Telp (0422) 21947 Majene-Sulbar

IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7.2/148/IP/III/2025

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/160/III/2025 Tanggal 17 Maret 2025 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada :

N a m a : RISWANDI RAHMAN
Pekerjaan : Mahasiswa
N I M : 10156121059
Program Study/Jurusan : S1 PAI
Universitas : STAIN Majene
Alamat : Iwoikondo Desa Iwoikondo Kec. Loea Kab. Kolaka Timur

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **"IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS X MA BPII PAMBOANG"** dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Majene
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
Pada Tanggal : 20-03-2025
Kepala Dinas



HILIES HIKAWATI THAHIR, S.Sos, M.Adm.Pemb.

Pangkat: Pembina Utama Muda

Nip. 196809281992032011

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Riswandi Rahman anak dari pasangan Bapak Rahman dan Ibu Hadirah yang lahir pada Kamis 18 Juli 2002 dan merupakan anak ke dua dari dua bersaudara. Penulis memulai pendidikan taman kanak saat berumur 5 tahun selama setahun, dan dilanjutkan ke Sekolah Dasar selama 6 tahun di SD Negeri 031 Tarobok masuk pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014.

Selanjutnya penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 5 Baebunta selama setahun (kelas VII) dan dua tahun selebihnya penulis lanjutkan di SMP Negeri 22 Konawe Selatan (kelas VIII-IX) dan lulus tahun 2017. Setelah itu penulis mendaftar Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 9 Konawe Selatan dengan mengambil Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dan lulus di tahun 2020. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa STAIN Majene pada tahun 2021 setelah menganggur selama setahun dengan pilihan Program Studi utama Pendidikan Agama Islam.

Alhamdulillah berkat izin Allah SWT. dan doa dari kedua orang tua, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir studi ini dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X MA BPII Pamboang.”