

**SKRIPSI**

**PENGUNAAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PESERTA  
DIDIK KELAS X 1 DI MAN 2 BARRU**



**OLEH:**

**M. GUNAWAN  
NIM 2020203886208034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

**PENGGUNAAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PESERTA  
DIDIK KELAS X 1 DI MAN 2 BARRU**



**OLEH:**

**M.GUNAWAN  
NIM 2020203886208034**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**


**2025**

### PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

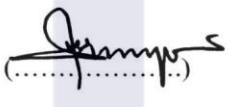
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 Di MAN 2 Barru

Nama Mahasiswa : M.Gunawan  
NIM : 2020203886208034  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah  
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah No. 4306 Tahun 2023


Disetujui Oleh:


Pembimbing Utama : Ade Hastuty, S.T. S.Kom., M.T. 

NIP : 19720120 200901 201

Pembimbing Pendamping : Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd. 

NIP : 19720929 200901 2 003

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah   
Dr. Zulfah, M.Pd.  
NIP. 19830420 200801 2 010



**PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI**

Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 Di MAN 2 Barru

Nama Mahasiswa : M. Gunawan

NIM : 2020203886208034

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dasar Penetapan Pengujian : B.192/In.39/FTAR.01/PP.00.9/01/2025

Tanggal Kelulusan : Kamis, 16 Januari 2025

Disetujui Oleh:

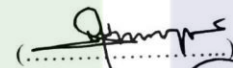
Ade Hastuty, S.T., S.Kom., M.T.

(Ketua)



Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd..

(Sekretaris)



Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

(Anggota)



Dr. H. Mukhtar Mas'ud, M.A

(Anggota)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP 19830420 200801 2 01

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ  
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah swt. Allah telah memberikan taufik serta hidayahnya, sehingga penulis menyelesaikan tulisan ini demi mendapatkan gelar S1 dengan prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Tak lupa sholawat menyertai salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan kita yakni Nabi Muhammad saw.

Penulis memperuntukkan terima kasih dengan sepenuh hati kepada kedua orang tua yakni bapak Kasman dan Ibu Harianti, berkat doa dan didikannya penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan tugas pada waktu yang tepat. Penulis telah mendapatkan banyak bantuan serta bimbingan dari almarhum bapak Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A. dan ibu Ade Hastuty, S.T, S.Kom, M.T selaku Pembimbing I dan ibu Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd. selaku Pembimbing II, dengan banyak bantuan serta bimbingan yang diberi, penulis sampaikan terima kasih.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang bekerja dalam pengelolaan pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas dedikasinya untuk membuat lingkungan yang positif terhadap mahasiswa.
3. Bapak Drs. Anwar, M.Pd. sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) atas bimbingan dan arahnya.

4. Bapak Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag., dan bapak Dr. H. Mukhtar Mas'ud, M.A. sebagai dosen penguji I dan penguji II yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama penyusunan tugas akhir.
5. Bapak dan ibu dosen pada Fakultas Tarbiyah yang telah membimbing dan mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Bapak Andi Syukur Makkawaru, S.STP, M.Si sebagai kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Barru yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di wilayah Kabupaten Barru.
7. Ibu Hj. Rosnawati Buhari, MM sebagai kepala sekolah MAN 2 Barru Kabupaten Barru yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti di MAN 2 Barru.
8. Ibu Hj. Muhsinah Halim, S.Ag., MA sebagai guru mata pelajaran SKI yang membantu penulis saat melakukan penelitian.

Penulis tak lupa ingin mengucapkan terima kasih yang kepada semua pihak yang terlibat dan telah memberikan bantuan. Semoga Allah swt membalas segala kebaikan dan menjadi amal jariyah bagi kita semua. Terakhir, penulis menyampaikan kepada pembaca untuk memberikan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 21 November 2024 M  
12 Rabiul Akhir 1446 H

Penyusun,



M. Gunawan  
NIM 2020203886208035

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Nama : M.Gunawan  
NIM : 2020203886208034  
Tempat/Tgl. Lahir : Siddo, 9 Oktober 2002  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 Di MAN 2 Barru

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 5 Desember 2024

Penyusun,



M. Gunawan  
NIM 2020203886208035

**ABSTRAK**

*M.GUNAWAN, Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 Di MAN 2 Barru (Di bimbing oleh Ade Hastuty dan Sri Mulianah)*

Hasil belajar SKI peserta didik kelas X di MAN 2 Barru masih tergolong rendah dikarenakan metode yang diajarkan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik serta peserta didik cepat merasa bosan dan kurang bersemangat di dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran SKI, mengevaluasi hasil belajar peserta didik, dan mengidentifikasi sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar SKI peserta didik kelas X 1 di MAN 2 Barru

Penelitian ini berfokus pada Penggunaan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada peserta didik kelas X1 di MAN 2 Barru. Berdasarkan observasi awal, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI masih rendah, dengan faktor utama berupa monotoninya strategi pembelajaran yang diterapkan. Aplikasi *Wordwall*, yang merupakan platform edukatif berbasis kuis interaktif, menawarkan solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penggunaan aplikasi *Wordwall* secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Khulafaur Rasyidin." dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. 2) Analisis hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas X MAN 2 Barru dengan 21 peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, menunjukkan nilai rata-rata 81,42. Adapun hasil uji hipotesis yang telah diperoleh  $t_{Hitung} = 6,48$  dan  $t_{Tabel} = 1,724$  maka  $(6,48 > 1,724)$ . Dengan demikian hipotesis ( $H_1$ ) pada penelitian dapat diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) pada penelitian ditolak artinya Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SKI kelas X 1 MAN 2 Barru pada materi Khulafaur Rasyidin.

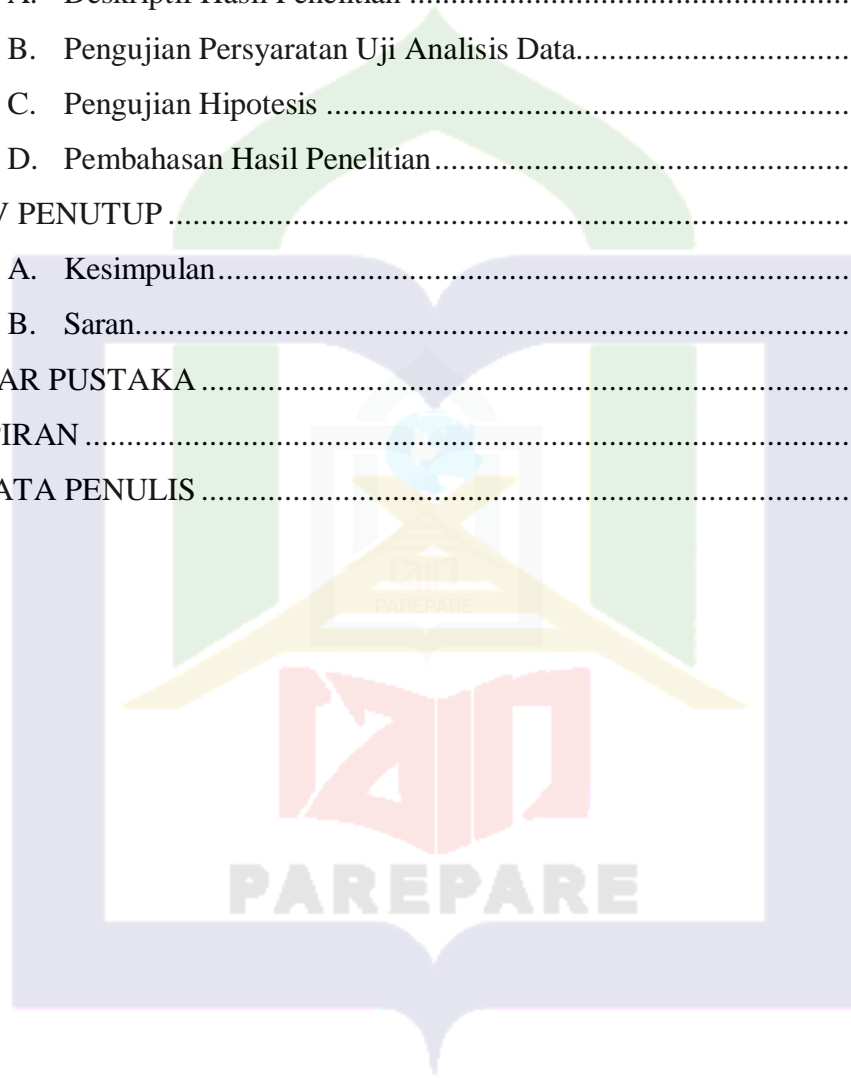
**Kata Kunci:** *Wordwall*, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Cybergogy, Pendidikan, di MAN 2 Barru.



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	1
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
PEDOMAN LITERASI .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Kegunaan Penelitian .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	10
B. Tinjauan Teori.....	12
C. Kerangka Pikir.....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	34
BAB III METODE PENELITIAN .....	35
A. Pendekatan dan jenis penelitian .....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	38
C. Populasi dan Sampel.....	38
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	39
E. Definisi Operasional Variabel.....	42
F. Instrumen Penelitian .....	43

G. Instrumen Pengumpulan Data .....	45
H. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Deskriptif Hasil Penelitian .....	52
B. Pengujian Persyaratan Uji Analisis Data.....	66
C. Pengujian Hipotesis .....	68
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	72
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>I</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>V</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>XXI</b>



**DAFTAR GAMBAR**

<b>No. Gambar</b>	<b>Judul Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1	Tutorial Menggunakan <i>Wordwall</i>	18
Gambar 2.2	Tutorial Menggunakan <i>Wordwall</i>	18
Gambar 2.3	Fitur dalam Aplikasi <i>Wordwall</i>	18
Gambar 2.4	Bagan Kerangka Pikir	33
Gambar 4. 1	Uji Normalitas Histogram Pre-Test	67
Gambar 4. 2	Uji Normalitas Histogram Post-Test	67



## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Skema One Group Pretest-Posttest design	37
Tabel 3.2	Kisi-kisi lembar observasi peserta didik	44
Tabel 3.3	Istrumen Tes Hasil Belajar	45
Tabel 3.4	Tingkat Penguasaan Materi	49
Tabel 4.1	Tingkat Penguasaan Materi	53
Tabel 4.2	Skor Nilai Pre-Test	54
Tabel 4.3	Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest	55
Tabel 4.4	Hasil analisis SPSS rata-rata pretest	55
Tabel 4.5	Tingkat Penguasaan Materi Pretest	56
Tabel 4.6	Deskripsi ketuntasan hasil belajar SKI	56
Tabel 4.7	Skor Nilai Post-Test	57
Tabel 4.8	Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test	58
Tabel 4.9	Hasil analisis SPSS rata-rata posttest	59
Tabel 4.10	Tingkat Penguasaan Materi Post-test	59
Tabel 4.11	Deskripsi ketuntasan hasil belajar SKI	60
Tabel 4.12	Analisis skor Pre-test dan Post-test	60
Tabel 4.13	Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi dari Pre-test dan Post-test	62
Tabel 4.14	Rekapitulasi Data hasil Pre-test dan Post-test	63
Tabel 4.15	Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Peserta Didik	64

Tabel 4.16	One Sampel Shapiro-Wilk Test	66
Tabel 4.17	Uji Hipotesis Paired Samples Statistics	69



## PEDOMAN LITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda. Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>ba</i>	B	be
ت	<i>ta</i>	T	te
ث	<i>tha</i>	Th	te dan ha
ج	<i>jim</i>	J	je
ح	<i>ha</i>	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>kha</i>	Kh	ka dan ha
د	<i>dal</i>	D	de
ذ	<i>dhal</i>	Dh	de dan ha
ر	<i>ra</i>	R	er

ز	<i>zai</i>	Z	zet
س	<i>sin</i>	s	es
ش	<i>syin</i>	Sy	es dan ye
ص	<i>sad</i>	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	<i>dad</i>	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	<i>ta</i>	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>za</i>	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	<i>`ain</i>	‘	koma terbalik ke atas
غ	<i>gain</i>	G	ge
ف	<i>fa</i>	F	ef
ق	<i>qaf</i>	Q	qi
ك	<i>kaf</i>	K	ka
ل	<i>lam</i>	L	el
م	<i>mim</i>	M	em
ن	<i>nun</i>	N	en
و	<i>wau</i>	W	we
هـ	<i>ha</i>	H	ha
ء	<i>hamzah</i>	’	apostrof
ي	<i>ya</i>	Y	ye

## B. Vokal

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

### 1. Vokal Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	A	a
إِ	Kasrah	I	i
أُ	Dammah	U	u

### 2. Vokal rangkap

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	fathah dan ya	Ai	a dan u
أَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَيْفَ : *kaifa*
- حَوْلَ : *ḥaula*



### C. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
آ / اى	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يى	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات	:	<i>māta</i>
رَمَى	:	<i>ramā</i>
قِيلَ	:	<i>qīla</i>
يَمُوتُ	:	<i>yamūtu</i>

### D. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua, yaitu:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti. oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	:	<i>raudah al-jannah</i> atau <i>raudatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	:	<i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	:	<i>al-hikmah</i>

#### E. Syaddah (*Tasydid*)

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

Contoh:

رَبَّنَا	:	<i>Rabbanā</i>
نَجِّينَا	:	<i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	:	<i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	:	<i>al-hajj</i>
نِعْمٌ	:	<i>nu‘ima</i>
عَدُوٌّ	:	<i>‘aduwwun</i>

Jika huruf ى bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يـ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	:	‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ	:	‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (atau *alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata

sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	:	<i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy- syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	:	<i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i> )
الفَلْسَفَةُ	:	<i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	:	<i>al-bilādu</i>

### G. Hamzah

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

Contoh:

تَامُرُونَ	:	<i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	:	<i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	:	<i>syai'un</i>
أَمِيرٌ	:	<i>umirtu</i>

### H. 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 pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*, khusus dan umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fī zilāl al-qur'an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab*

### I. **Lafz al-Jalalah** (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudaf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ	:	<i>Dīnullah</i>
بِاللَّهِ	:	<i>billah</i>

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

دِينُ اللَّهِ رَحْمَةً اللَّهِ	:	<i>Hum fī rahmatillāh</i>
--------------------------------	---	---------------------------

### J. **Huruf Kapital**

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada 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-*).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

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-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)*

#### A. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	=	<i>subhānahū wa ta‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...:	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantara sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor).
2. et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia).
3. Cet.: Cetak. Keterangan tentang frekuensi cetakan sebuah buku atau literatur sejenis biasanya perlu disebutkan karena alasan tertentu, misalnya, karena karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting antara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit.
4. Terj.: Terjemahan (oleh). Singkatan ini digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol.: Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
6. No.: Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan sosial yang menjadikan masyarakat tetap ada dan tetap berkembang di dalam masyarakat yang kompleks. Pendidikan adalah suatu proses yang lebih luas dari pada proses yang berlangsung di dalam lembaga pendidikan. Pendidikan berhubungan dengan suatu hal yang sangat luas mengenai pemeliharaan dan perbaikan kehidupan masyarakat.<sup>1</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan sendiri memiliki arti sebagai suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan mereka. Adapun definisi lain menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Dalam proses pendidikan tentu terjadi sebuah proses interaksi yang melibatkan antara peserta didik dan pendidik dalam hal ini adalah guru serta komponen-komponen pendidikan pendukung lainnya pada proses pembelajaran. Interaksi dalam

---

<sup>1</sup>Muhammad Anwar *Filsafat Pendidikan*, Cet. II (Jakarta: Kencana, 2017). h.124

<sup>2</sup>Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1).

hal tersebut tentunya melibatkan manusia sebagai sebuah komponen utama, baik itu peserta didik maupun pendidik itu sendiri. Hal ini sejatinya sejalan dengan hakikat penciptaan manusia sebagai khalifah di muka bumi ini yang pada hakikatnya tidak terjadi dengan tanpa alasan begitu saja. Allah berfirman dalam QS. Al-Baqarah/2:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

*“Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui".<sup>3</sup>*

M. Quraish Shihab di dalam Tafsir Al-Mishbah Jilid 1 menjelaskan bahwa, Allah Swt. telah menyampaikan keputusan-Nya kepada malaikat terkait tentang penciptaan khalifah di bumi. Penyampaian rencana itu penting, karena kelak malaikatlah yang akan diberi tugas menyangkut manusia, seperti mencatat amal dan lainnya. Quraish Shihab juga menjelaskan, bahwa ungkapan malaikat di ayat ini bukanlah karena mereka keberatan atas rencana-Nya, melainkan murni hanya bertanya di mana menurutnya pertanyaan malaikat hanya dimaksudkan untuk meminta penjelasan dan keterangan tentang hikmah yang terdapat di dalam ketetapan manusia menjadi khalifah di bumi-Nya.<sup>4</sup>

M. Quraish Shihab memaknai kata khalifah sebagai “mewakillan” atau makna hakikih dari khalifah ialah “menggantikan orang lain dalam suatu pekerjaan”, yang

<sup>3</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Cet. I; (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019) h. 5

<sup>4</sup>M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 251



dimaksudkan adalah bahwa manusia dijadikan sebagai wakil Allah di muka bumi untuk mengatur, memelihara, dan merawat bumi ini sebagaimana yang telah dikehendaki oleh-Nya. Tetapi bukan karena Allah tidak mampu atau menjadikan manusia berkedudukan sebagai Tuhan, akan tetapi di dalam hal ini Allah bermaksud menguji manusia dan memberikannya sebuah penghormatan. Tugas ini dibebankan kepada manusia karena manusia adalah satu-satunya makhluk Allah yang layak untuk mengemban amanah ini.<sup>5</sup>

Berdasarkan ayat dan tafsiran tersebut, menjelaskan bahwa manusia sendiri dilahirkan ke muka bumi sebagai khalifah, yang tentunya pemilihan manusia sebagai khalifah tidak yang mengangkatnya sebagai hamba dari pencipta segala yang ada dimuka bumi ini.

Sejatinya terdapat berbagai macam cara yang dapat dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan sebuah inovasi baru sebagai sebuah bentuk pembaruan serta pemanfaatan dari akal yang pada hakikatnya telah dianugerahkan oleh Allah sejak manusia diciptakan. Hal ini juga memiliki kaitan dengan pendidikan, pendidikan sendiri juga telah mengalami perubahan dari waktu-kewaktu hal tersebut pada umumnya disebabkan seiring dengan berkembangnya zaman, di mana manusia senantiasa melakukan sebuah inovasi dengan tujuan untuk memberikan sebuah perubahan kepada umat manusia dalam menjalani kehidupannya.<sup>6</sup>

Dalam konteks ini, pendidikan menjadi alat untuk mewujudkan potensi manusia. Sistem pendidikan kita harus membekali siswa dengan kemampuan

---

<sup>5</sup>Anggita, Dini, *Eksistensi Manusia Sebagai Khalifah Dalam Pergerakan Environmentalist Analisis Penafsiran M. Quraish Shihab Terhadap Surah Al-Baqarah Ayat 30 Dalam Tafsir Al-Misbah* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2022)

<sup>6</sup> M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 251

berpikir, memecahkan masalah dan merespons dan berkembang dalam masyarakat yang terus berubah. Siswa harus mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan komunikasi interpersonal yang kuat agar sukses di dunia yang semakin cair, saling berhubungan, dan kompleks. Dengan banyaknya informasi yang tersedia secara online, guru sekarang lebih menjadi fasilitator pembelajaran daripada sumber semua pengetahuan. Guru dapat mengajukan pertanyaan, menyediakan alat dan metode penelitian, serta memberikan materi dan panduan topik untuk pemecahan masalah.<sup>7</sup>

Berdasarkan data atau observasi awal, hasil belajar SKI peserta didik kelas X di MAN 2 Barru masih rendah dikarenakan metode yang diajarkan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik serta peserta didik cepat merasa bosan dan kurang bersemangat di dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merujuk pada tingkat penguasaan atau pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya diukur dengan cara evaluasi, seperti tes, ujian, tugas, atau observasi terhadap kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa. Hasil belajar berkaitan dengan pentingnya mengevaluasi dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian pembelajaran siswa.

Di era digital, pendekatan *cybergogy* yang menggabungkan teknologi digital dengan pendidikan menjadi semakin relevan. *Cybergogy* menawarkan cara baru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, memungkinkan pembelajaran menjadi

---

<sup>7</sup>Rosmiati, dkk, Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Fantasi *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, No. 5 (2020)

lebih dinamis dan adaptif.<sup>8</sup> Dengan teknologi, evaluasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik, meningkatkan relevansi dan efektivitasnya, memastikan setiap peserta didik dapat belajar dengan cara yang paling efektif.

Hasil belajar sendiri mencerminkan sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran setelah melalui proses pembelajaran tertentu. Evaluasi hasil belajar adalah bagian penting dalam pendidikan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian kompetensi siswa dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil evaluasi ini juga dapat digunakan untuk merancang perbaikan dalam proses pengajaran, baik dari sisi metode, materi, dan lain-lain.

Evaluasi pembelajaran adalah bagian penting dari proses pendidikan. Evaluasi berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat mengembangkan potensi diri mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses ini memastikan bahwa pendidikan berjalan sesuai dengan harapan. Evaluasi juga membantu mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dapat melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, berdampak langsung pada kualitas pendidikan yang diterima peserta didik. Selain itu, evaluasi memberikan umpan balik bagi pendidik dan peserta didik. Umpan balik ini penting untuk memperbaiki dan menyempurnakan strategi pembelajaran yang diterapkan, mendorong peningkatan yang berkelanjutan dalam proses belajar-mengajar.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di Madrasah Aliyah, termasuk di MAN 2

---

<sup>8</sup>Hardika *et.al.*, *Pembelajaran Transformatif Model Pembelajaran yang Memberdayakan* (Malang: Universitas Negeri Malang 2020), h. 58

Barru. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada sejarah dan perkembangan kebudayaan Islam, yang dapat memperkaya wawasan mereka mengenai peradaban Islam. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi sejarah kebudayaan Islam.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui aplikasi yang interaktif, dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa. Aplikasi *Wordwall*, yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif berbasis web yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi SKI, serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menjadikan aplikasi *wordwall* sebagai solusi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang mendorong inovasi dalam metode pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan yang ada pada peserta didik di MAN 2 Barru dengan menggunakan aplikasi *wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.

*Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi

yang sangat tepat digunakan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui template-template kuis interaktif yang digunakan.<sup>9</sup>

Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi edukatif yang didalamnya terdapat berbagai fitur-fitur yang menarik yang didukung adanya fitur audio, foto/gambar yang dapat berupa quiz maupun game edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam proses pembelajaran dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 di MAN 2 Barru”.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 Di MAN 2 Barru

dan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut..

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Banyak siswa di kelas X MAN 2 Barru yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi tersebut.

---

<sup>9</sup>Nurul Maulia Agusti dan Aslam, Efektifitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4 (2022)

3. Belum adanya Penggunaan teknologi pembelajaran yang cukup maksimal dalam proses belajar mengajar di sekolah ini.
4. Kurangnya alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap Sejarah Kebudayaan Islam.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN 2 Barru?
2. Apakah penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN 2 Barru.
2. Menilai apakah penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN 2 Barru.

## E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. **Bagi Peserta Didik:**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar dan pemahaman mereka terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam.

### 2. **Bagi Guru:**

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan wawasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan.

### 3. **Bagi Sekolah:**

Memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih modern dan menarik, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di MAN 2 Barru, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### 4. **Bagi Peneliti dan Pengembang Pendidikan:**

Menjadi referensi dalam penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya aplikasi *Wordwall* dalam mata pelajaran lain di tingkat pendidikan yang lebih luas.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Penelitian Relevan**

Tinjauan penelitian relevan sendiri merupakan salah satu bentuk kajian terdahulu yang relevan serta memiliki kaitan dengan objek penelitian yang diteliti. Tinjauan penelitian relevan juga digunakan sebagai sebuah perbandingan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, tinjauan penelitian relevan juga memiliki makna sebagai sebuah referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil kajian yang ada terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Penelitian Nur Aidah dan Nurafni pada tahun 2022 dengan judul “Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi” menyimpulkan bahwa Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. Media pembelajaran *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lebih baik. Adapun persamaan dari jurnal Nur Aidah dan Nurafni dengan Penelitian yang Peneliti lakukan yaitu keduanya meneliti tentang Aplikasi *Wordwall*. Sedangkan perbedaannya yakni peneliti meneliti pada mata pelajaran SKI di tingkat SMA atau



Madrasah Aliyah Negeri, Sedangkan Nur Aidah dan Nurafni meneliti pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.<sup>10</sup>

Penelitian Nurul Maulia Agusti dan Aslam pada tahun 2022 dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai  $3,203 > 2,039$  pada  $\alpha = 0,05$  yang menyebabkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  disetujui. Persamaan dari jurnal Nurul Maulia Agusti dan Aslam dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni keduanya meneliti tentang aplikasi *wordwall* dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya yakni peneliti meneliti hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan jurnal Nurul Maulia Agusti dan Aslam meneliti hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *True Eksperimental Design* dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*.<sup>11</sup>

Penelitian Adinda Desty Dian Utami, Arita Marini, Nurcholida dan Syahrul Sabanil pada tahun 2022 yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa aplikasi game *wordwall* pada pembelajaran dapat membuat suasana menyenangkan pada peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi

---

<sup>10</sup>Nur Aidah, dan Nurafni. Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Ciracas 05 Pagi, *Pionir: jurnal pendidikan* 11.2 (2002).

<sup>11</sup>Nurul Maulia Agusti dan Aslam. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4 (2022)

bermakna. Dengan mencapai pembelajaran yang bermakna maka akan menumbuhkan kebiasaan positif pada peserta didik, seperti mematuhi aturan, tepat waktu dan tertib. Sehingga menumbuhkan karakter disiplin pada peserta didik Sekolah Dasar. Adapun persamaan jurnal Adinda Desty Dian Utami, Arita Marini, Nurcholida dan Syahrul Sabanil dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni keduanya meneliti mengenai aplikasi *wordwall*. Sedangkan perbedaan keduanya yakni peneliti meneliti mengenai hasil belajar peserta didik menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan jurnal Adinda Desty Dian Utami, Arita Marini, Nurcholida dan Syahrul Sabanil meneliti karakter disiplin menggunakan jenis penelitian kualitatif menggunakan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur<sup>12</sup>.

## **B. Tinjauan Teori**

### **1. Aplikasi *Wordwall***

#### **a. Pengertian *Wordwall***

*Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang sangat tepat digunakan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui template-template kuis interaktif yang digunakan.<sup>13</sup>

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang

---

<sup>12</sup>Adinda Desty Dian Utami *et.al.*, Penggunaan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4 (2022)

<sup>13</sup>Nurul Maulia Agusti dan Aslam. Efektifitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4 (2022)

menyenangkan bagi peserta didik. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.

Proses pembelajaran sangat diperlukan inovasi-inovasi untuk menarik peserta didik agar lebih bersemangat dan bergairah mengikuti proses pembelajaran. Salah satu upaya yang perlu dilakukan yakni dengan menggunakan aplikasi yang berbasis edukasi karena didalamnya terdapat berbagai fitur atau template yang dapat digunakan, salah satunya yakni *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi yang dimana beragam fitur yang telah tersedia di aplikasi ini. Sehingga aplikasi ini memberi keleluasaan kepada pendidik untuk mampu mendesain materi ajarnya melalui fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi ini.<sup>14</sup>

Menurut Kumar dan Gupta dalam penelitiannya yang berjudul “*Enhancing Student Engagement through Interactive Learning Tools: A Study on Wordwall in Islamic Culture Education*” menjelaskan bagaimana aplikasi *Wordwall*, yang dikenal sebagai alat pembelajaran interaktif, dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Penelitian ini melibatkan sejumlah siswa dari berbagai latar belakang dan mengukur efektivitas *Wordwall* dalam menarik minat dan partisipasi mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran sejarah kebudayaan

---

<sup>14</sup> Adinda, Utami *et.al.*, Penggunaan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4 (2022)

Islam, dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kolaboratif. Hasilnya memberikan rekomendasi untuk integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan sejarah.<sup>15</sup>

Menurut Smith dan Lee dalam penelitiannya yang berjudul “*The Impact of Digital Game-Based Learning on History Education: Insights from Wordwall*” menjelaskan dampak pembelajaran berbasis permainan digital, dengan fokus pada aplikasi *Wordwall*, dalam konteks pendidikan sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan permainan interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, khususnya dalam mempelajari sejarah kebudayaan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital seperti *Wordwall* dapat memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di bidang sejarah. Penggunaan alat ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Penulis merekomendasikan integrasi metode pembelajaran interaktif dalam kurikulum sejarah untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.<sup>16</sup>

Menurut Almeida dan Reyes dalam penelitiannya yang berjudul “*Using Wordwall for Collaborative Learning in Islamic History Classes*” menjelaskan Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam konteks pembelajaran kolaboratif di kelas sejarah kebudayaan Islam. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis

---

<sup>15</sup>Kumar, Gupta, Enhancing Student Engagement through Interactive Learning Tools: A Study on *Wordwall* in Islamic Culture Education, University Of College, *International Journal of Educational Technology*, Vol. 15, No. 3 (2021)

<sup>16</sup>Smith, Lee, The Impact of Digital Game-Based Learning on History Education: Insights from *Wordwall*, Lisbon Publish Knowledge, *Journal of Educational Research and Practice*, Vol. 10, No. 4 (2020)

bagaimana *Wordwall* dapat memfasilitasi interaksi dan kerja sama antar siswa, serta dampaknya terhadap pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran kolaboratif dapat secara signifikan meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman siswa tentang sejarah kebudayaan Islam. Penulis merekomendasikan penggunaan alat interaktif ini dalam konteks pendidikan untuk mendorong kolaborasi dan memperkuat pembelajaran.<sup>17</sup>

Dari berbagai studi tersebut menekankan bahwa kombinasi teknologi dan metode pembelajaran kolaboratif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan lebih bermakna, memberikan manfaat baik bagi siswa maupun guru.

Penelitian ini menekankan pentingnya menggunakan alat pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, serta memberikan wawasan praktis bagi guru yang ingin menerapkan metode ini dalam pengajaran mereka.

*Wordwall* adalah aplikasi web untuk membuat permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. *Wordwall* juga merupakan aplikasi yang dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa.<sup>18</sup> Pada dasarnya *wordwall* merupakan aplikasi yang berbasis jaringan yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bentuk inovasi dalam dunia pendidikan untuk mempermudah tercapainya tujuan pendidikan.

---

<sup>17</sup>Almeida, Reyes, Using *Wordwall* for Collaborative Learning in Islamic History Classes, Oxford University Publishing, *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, Vol. 35, No. 2 (2019)

<sup>18</sup>Tatsa Galuh Pradani. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol.1, No. 5 (2023)

Fitur-fitur yang tersedia dalam *wordwall* dan dapat diakses oleh seorang pendidik dalam mengembangkan media yang kreatif dan inovatif pada saat pembelajaran di kelas, diantaranya:

1. Fitur *Match Up* (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
2. Fitur *Open the Box* (Buka Kotak Itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
3. Fitur *Random Cards* (Kartu Acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
4. Fitur *Anagram*, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
5. Fitur *Labelled Diagram* (Diagram Berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
6. Fitur *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
7. Fitur *QUIZ* (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
8. Fitur *Find the Match* (Temukan Kecocokan), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
9. Fitur *Matching Pairs* (Pasangan yang Cocok), yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. Fitur *Missing Word* (Kata yang Hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak yang tersedia.
11. Fitur *Wordsearch* (Pencarian Kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
12. Fitur *Rank Order* (Urutan Peringkat), yaitu dengan menyusun drag and drop sampai benar.
13. Fitur *Random Wheel* (Roda Acak), yaitu permainan memutar bola.

14. Fitur *Group Sort* (Pengurutan Kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan setiap jawaban.
15. Fitur *Unjumble* (Tidak Campur Aduk), yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16. Fitur *Gameshow Quiz* (Kuis Pertunjukan Game), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
17. Fitur *Maze Chase* (Mengejar Labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
18. Fitur *Airplane* (Pesawat Terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.<sup>19</sup>

#### **b. Langkah-langkah Mengakses Aplikasi Wordwall**

Aplikasi tentu perlu akses masuk berupa tutor atau langkah-langkah. Adapun cara/langkah-langkah untuk memanfaatkan aplikasi *wordwall* ini adalah sebagai berikut:

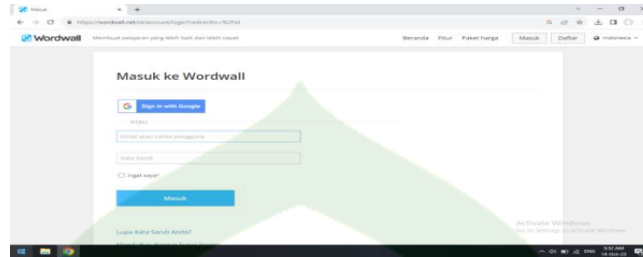
1. Membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net>.
2. Klik *Sign Up* dengan mengisi nama, alamat email, *password* dan lokasinya.
3. Pilih *Create Activity* lalu pilihlah salah satu template aktivitas.
4. Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan.
5. Ketik konten dan boleh disertakan gambar.
6. Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.<sup>20</sup>

---

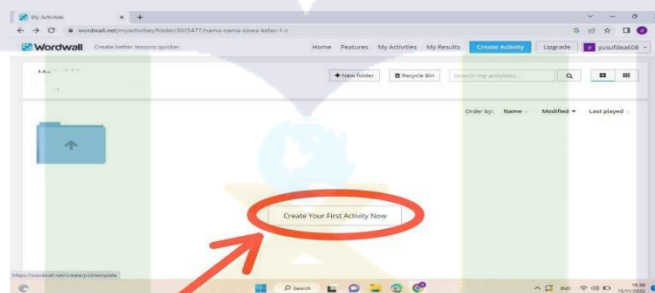
<sup>19</sup>Arif Agus Mujahidin, dkk, Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti, *Innovative: Journal of Social Science Reserach*, Vol 1, No. 2 (2021)

<sup>20</sup>Dwijantoro Buntomo Septyadi dan Alfiah, *White Sand: Kumpulan Artikel Ilmiah Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika*. (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021).

Berikut ini gambar dari langkah-langkah penggunaan aplikasi *wordwall* yang dapat diakses melalui *google*:



Gambar 2. 1 Tutorial Menggunakan *Wordwall*<sup>21</sup>



Gambar 2. 2 Tutorial Menggunakan *Wordwall*<sup>22</sup>



Gambar 2. 3 Fitur dalam Aplikasi *Wordwall*<sup>23</sup>

<sup>21</sup> Dea Maharani Yusup, *Tutorial Membuat Quiz Menggunakan Wordwall*, 2022 <https://mahasiswa.ung.ac.id/151420139/home/2022/11/18/tutorial-membuat-quiz-menggunakan-wordwall.html> (diakses pada tanggal 24 Juni 2023)

<sup>22</sup>Dea Maharani Yusup, *Tutorial Membuat Quiz Menggunakan Wordwall*, 2022.

<sup>23</sup>Ainun Najib Alfatih, *Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru*, 2021.



### c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

#### 1. Kelebihan aplikasi *Wordwall*

- a. Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- b. Model penugasan ada pada *software wordwall*, yang dapat diakses peserta didik melalui handphone yang dimiliki.
- c. Bersifat kreatif.

#### 2. Kekurangan aplikasi *Wordwall*

- a. Dalam penggunaannya rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
- b. Dalam pembuatannya butuh waktu yang relatif lama.
- c. Hanya dapat dilihat karena media visual.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku. Belajar juga sebagai perubahan tingkah laku, meliputi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah efektif, ranah psikomotorik.<sup>24</sup>

Proses pembelajaran tidak hanya sekedar transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik saja akan tetapi bagaimana pendidikan itu mampu memfasilitasi peserta didik untuk memiliki ilmu pengetahuan, sikap, kepribadian

---

<sup>24</sup> Herawati, 'Memahami Proses Belajar Anak', *Jurnal Pendidikan*, IV, no.1 (2018)

dan kemandirian.<sup>25</sup> Berangkat dari proses pembelajaran yang berkualitas dan disertai dengan bantuan media yang memadai, maka akan menimbulkan hasil belajar yang baik dari peserta didik.

Hasil belajar, proses belajar berkaitan dengan pencapaian hasil belajar. Para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Slameto mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap<sup>26</sup>.

Hartono mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Selanjutnya Dimiyati dan Mujiono menjelaskan hasil belajar merupakan hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian aderkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup>Ali Rahman, Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. XVI, No.2(2018)

<sup>26</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)

<sup>27</sup>Hartono, *Strategi Pembelajaran*, (Pekanbaru: LSFK2P, 2007).

Belajar adalah kata yang sering didengar oleh semua lapisan masyarakat. Menurut Hamalik, “Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”. Sedangkan Menurut Sadirman, “Belajar adalah suatu proses perubahan pengetahuan, pemahaman sikap, tingkah laku, keterampilan dan sebagainya”.<sup>28</sup>

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa, berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.<sup>29</sup>

Hasil Belajar merupakan tujuan akhir di laksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat di tingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar.

Pada kenyataannya, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah proses pembelajaran, yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang, setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar harus menunjukkan bahwa keadaan berjalan lebih baik dari sebelumnya sehingga bermanfaat untuk:

---

<sup>28</sup>Siti Hardianti “*Penggunaan Media Audio Visual untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas VII Makassar*” (Skripsi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar, Thn 2018)

<sup>29</sup> Leni efriyadi ludas, ‘Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi wudhu’, *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, no. 2 (2022).

- 1) Menambah pengetahuan
- 2) Memperluas pemahaman
- 3) Meningkatkan keterampilan
- 4) Memperluas perspektif
- 5) Meningkatkan rasa harga diri.<sup>30</sup>

Dick dan Reiser mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat macam yaitu: pengetahuan, kemampuan, intelektual, keterampilan motoric dan sikap.<sup>31</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini.<sup>32</sup>

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Faktor internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu: aspek fisiologis, aspek psikologis, ada beberapa faktor aspek psikologis yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa, yaitu: Tingkat kecerdasan/intelegensi peserta

---

<sup>30</sup> Sakdiah Saily, 'Penggunaan Metode Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Akademika*, 15, no.1 (2019)

<sup>31</sup>Damayanti. *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada peserta didik Kelas IV SDN 33 Lebong* (Lebong: CV. Tatakata Grafika, 2019).

<sup>32</sup>Dimiyati *et.al.*, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000).

didik, sikap peserta didik, bakat peserta didik, minat peserta didik, motivasi peserta didik.

- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor eksternal ini juga terbagi dua, yakni: a) faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga pendidikan dan teman-teman sekelas juga dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa; b) faktor lingkungan non sosial, yaitu letak gedung sekolah, letak rumah, tempat tinggal, keluarga siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar siswa.<sup>33</sup>
- 3) Perhatian adalah pemusatan tenaga/kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek serta pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Dalam konteks pembelajaran, pemusatan dan pendayagunaan tenaga tersebut ditujukan kepada proses pembelajaran bukan kepada yang lain.<sup>34</sup>
- 4) Partisipasi adalah pelibatan seseorang atau beberapa orang dalam suatu kegiatan, keterlibatan dapat berupa keterlibatan mental dan emosi serta fisik dalam menggunakan segala kemampuan yang dimilikinya (berinisiatif) dalam segala kegiatan yang dilaksanakan serta mendukung pencapaian tujuan dan tanggung jawab atas segala keterlibatan.<sup>35</sup>
- 5) Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan

---

<sup>33</sup>Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

<sup>34</sup>Zalyana, *Psikologi Pembelajaran* (Pekanbaru, Mutiara Pesisir Sumatera, 2014)

<sup>35</sup>Siti Irene Astuti D, *Desentralisasi dan Partisipasi Masyarakat Dalam Pendidikan* (Pustaka Belajar, 2009).

penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri.<sup>36</sup>

- 6) Minat adalah “*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*”, di mana minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Proses pembelajaran tidak hanya sekedar pertukaran pengetahuan antara pendidik kepada peserta didik saja, akan tetapi dari itu bagaimana pendidikan itu mampu memfasilitasi peserta didik untuk memiliki ilmu pengetahuan, sikap, kepribadian dan kemandirian.<sup>37</sup>

Hasil belajar siswa selalu bervariasi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut adalah faktor dalam, faktor luar individu dan faktor Psikologi.

- a. Faktor dalam meliputi: Keadaan, motivasi, minat, intelegasi, dan bakat siswa.
- b. Faktor luar meliputi: Fasilitas belajar, waktu, media belajar, dan cara mengajar.
- c. Faktor Psikologi meliputi: Kecerdasan, perhatian, pengindraan, cita-cita peserta didik, kebugaran fisik dan mental, serta lingkungan yang menunjang.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta, Rajawali. Pers, 2011).

<sup>37</sup> Ali Rahman, Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. XVI, No.2(2018).

<sup>38</sup>Ridhwan, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V Miruk Aceh Besar* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2016).

### c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar pada siswa juga dapat diketahui dari beberapa indikator lain. Adapun indikator lain yang dapat dijadikan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, yakni sebagai berikut:

#### 1) Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

#### 2) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

#### 3) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.<sup>39</sup>

Menurut Moore indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement (gerakan dasar), generic movement (gerakan umum).<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup>Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, Cet. I, (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), h. 11-12

### 3. Pembelajaran SKI

#### a. Pengertian Pembelajaran

Secara etimologis, kata pembelajaran sering disebut dengan kata *instruction* (bahasa Inggris) dan *ta'alam* (bahasa Arab), yang memiliki makna sebagai sebuah usaha sadar untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai usaha serta berbagai strategi, metode dan juga pendekatan untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan.<sup>41</sup>

Adapun istilah lain dari pembelajaran seperti menurut Corey yang telah dikutip oleh Syaiful Sagala yang di mana mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses di mana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkannya turut serta di dalam sebuah tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus, atau menghasilkan respon dalam kondisi tertentu. Pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.<sup>42</sup> Menurut Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif<sup>43</sup>, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar.<sup>44</sup>

---

<sup>40</sup> Fauhah *et.al.*, Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 (2021).

<sup>41</sup> Zayadi, Abdul, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pada Pendekatan Kontekstual*, Cet. V; (Jakarta: Rajawali Press, 2013)

<sup>42</sup> Syaiful, Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Cet. VI; (Bandung: Alfabeta, 2009),

<sup>43</sup> Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. II; (Jakarta: Rineka Cipta, 2014),

<sup>44</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (20).



Mohamad Surya mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>45</sup>

Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah antara guru yang bertindak sebagai pendidik dan peserta didik yang bertindak sebagai peserta didik, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Ahmad Zayadi, bahwa pembelajaran dapat dimaknai sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif (active learning) yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.<sup>46</sup>

Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik atau tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan utama sebagai berikut: pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Istilah belajar, menurut H.M. Arifin adalah suatu kegiatan anak didik dalam menerima, menanggapi serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan

---

<sup>45</sup>Surya, Mohamad, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Cet. II; (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2014),

<sup>46</sup>Zayadi, Abdul, *Tadzkirah Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pada Pendekatan Kontekstual*, Cet. IX; (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005)

oleh pengajar, yang berakhir pada kemampuan untuk menguasai bahan pelajaran yang disajikan tersebut.<sup>47</sup>

Muhibbin Syah mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.<sup>48</sup> Pendapat lain mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif, di mana proses adaptasi tersebut akan menghasilkan atau akan mendatangkan hasil yang optimal apabila diberi penguat (*reinforcer*).<sup>49</sup>

Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

#### **b. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Kata sejarah dalam bahasa Arab disebut tarikh, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa.<sup>50</sup> Kata sejarah dalam bahasa Indonesia memiliki kesamaan filosofis dengan kata syajarah dalam bahasa Arab yang berarti pohon. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, sejarah merupakan kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.<sup>51</sup>

---

<sup>47</sup> Arifin, *Hubungan Timbal Balik Antara Pendidikan Agama di Sekolah dengan Rumah Tangga*, Cet. III; (Jakarta: Bulan Bintang, 2013),

<sup>48</sup> Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cet. III; (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010),

<sup>49</sup> Baharudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet. IV; (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015),

<sup>50</sup> Munawar Cholil. *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad SAW* (Jakarta: Bulan Bintang, 2017).

<sup>51</sup> Isa Anshor, "Maqasid Al-Syari'ah Sebagai Landasan Etika Global." *Jurnal Hukum Islam*1, no.01 (2010):23.

Kebudayaan adalah hasil budaya manusia, hasil cipta, rasa dan karsa dengan menggunakan simbol-simbol serta artifak. Sejalan dengan pengertian ini kebudayaan memiliki cara hidup seluruh masyarakat yang mencakup cara bersikap, menggunakan pakaian, bertutur bahasa, ibadah, norma-norma tingkah laku, serta sistem kepercayaan.<sup>52</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sejarah adalah kejadian yang benar-benar terjadi di masa lampau. Sedangkan kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Kebudayaan juga diartikan sebagai hubungan antara keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya yang menjadi pedoman tingkah laku manusia.

Definisi sejarah Islam yang dikemukakan oleh (Nata, 1999:315) yang dikutip oleh Nasution, mengemukakan bahwa sejarah Islam adalah peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Sejarah Islam mempunyai cakupan yang luas, di antara cakupannya itu ada yang berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembangan dan penyebarannya, tokoh-tokoh yang melakukan pengembangan dan penyebaran agama Islam, sejarah kemajuan dan kemunduran yang dicapai umat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan agama dan umum, kebudayaan, arsitektur, politik atau pemerintahan, peperangan, pendidikan, ekonomi dan lain sebagainya.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup>Toha, *Metologi Pengajaran Agama*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).

<sup>53</sup>Nasution, dkk, Upaya Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran SKI Yang Menyenangkan Di MIN 1 Medan *MASALIQ Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 3, No. 1 (2023)

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang di dalamnya mempelajari peristiwa yang terjadi di masa lampu tentang keunikan pada suatu masa kenabian atau kekhalifahan dalam Islam. Peristiwa tersebut mencakup pertumbuhan, perkembangan dan penyebaran agama Islam maupun perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan, kebudayaan, politik sebagai bentuk hasil karya umat Islam pada masa itu.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran SKI adalah usaha sadar yang dilakukan guru untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di dalam peradaban Islam beserta tokoh-tokohnya dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik ke arah perubahan tingkah laku yang mulia.

Sejarah Kebudayaan Islam memiliki fungsi yakni dapat memperkaya pengetahuan agar dapat bermanfaat untuk kelanjutan pendidik yang akan dijalani oleh peserta didik, dapat menjadikan pribadi yang lebih baik bagi seorang muslim, dapat mendukung perkembangan agama Islam.<sup>54</sup> Selain itu Sejarah Kebudayaan Islam juga dianggap sebagai sumber penting bagi peserta didik karena melalui Sejarah peserta didik mampu menumbuhkan kesadaran terhadap nilai moral yang banyak terkandung didalamnya dan dapat diterapkan untuk hidup bermasyarakat.

---

<sup>54</sup>Zakissyah Daradjat. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001).

Pembelajaran SKI secara umum memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membaca sejarah dapat mengambil keutamaan dan dapat mengikuti tingkah laku yang dimiliki Nabi dan ulama-ulama dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat.
2. Pembelajaran sejarah dapat dijadikan contoh untuk umat Islam
3. Pembelajaran sejarah dapat mengembangkan iman yang dimiliki seseorang, mengajarkan nilai moral, dan mendorong manusia untuk berpegang kepada kebaikan dan kebenaran
4. Pembelajaran sejarah dapat memberikan teladan baik untuk kehidupan seseorang dan dapat menerapkan akhlak baik seperti akhlak yang dimiliki Rasul.<sup>55</sup>

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir adalah dasar dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang menjadi alur pikir sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat topik penelitian. Kerangka pikir pada penelitian sangat diperlukan sebagai pedoman atau acuan peneliti dalam melaksanakan penelitiannya sehingga dapat membantu peneliti fokus pada masalah yang hendak diteliti.

Kerangka pikir merupakan dasar penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menjadi dasar-dasar pemikiran dalam memperkuat topik yang diteliti. Kerangka pikir dalam penelitian sangat penting sebagai acuan atau patokan peneliti dalam menjalankan penelitiannya sehingga mendukung peneliti fokus pada masalah

---

<sup>55</sup> Siti Farikhatul Ibrizzah, "Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Metode Paired Storytelling Dan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs NU Darul Anwar Kudus" (IAIN KUDUS, 2020).

yang akan diteliti. Pada dasarnya kerangka pikir berisi tentang garis besar penelitian yang hendak dilaksanakan oleh peneliti.<sup>56</sup>

Oleh karena itu, kerangka pikir dapat digunakan untuk mengembangkan konsep penelitian menjadi lebih terstruktur sehingga dapat membantu untuk memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dan masalah yang diangkat dalam penelitian. Hingga akhirnya kerangka pikir yang akan menjadi pemahaman mendasar serta dapat menjadi pondasi dalam penelitian. Kerangka pikir sendiri mencakup berbagai macam penggabungan antara teori, observasi, fakta serta beberapa kajian pustaka yang akan dijadikan sebagai sebuah landasan dalam melakukan sebuah karya tulis ilmiah. Maka untuk itu, kerangka pikir dapat dibuat saat akan menjelaskan berbagai macam konsep-konsep penelitian.

Pada dasarnya kerangka pikir memuat mengenai garis besar penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Oleh karena itu kerangka pikir digunakan untuk mengembangkan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dan masalah yang diangkat dalam penelitian. Hingga pada akhirnya kerangka pikir akan menjadi pemahaman yang mendasar dan menjadi pondasi pada penelitian ini. Kerangka pikir mencakup penggabungan antara teori, observasi, fakta serta kajian pustaka yang akan dijadikan landasan dalam melakukan karya tulis ilmiah. Oleh karena itu kerangka pikir dibuat ketika akan memaparkan konsep-konsep penelitian.

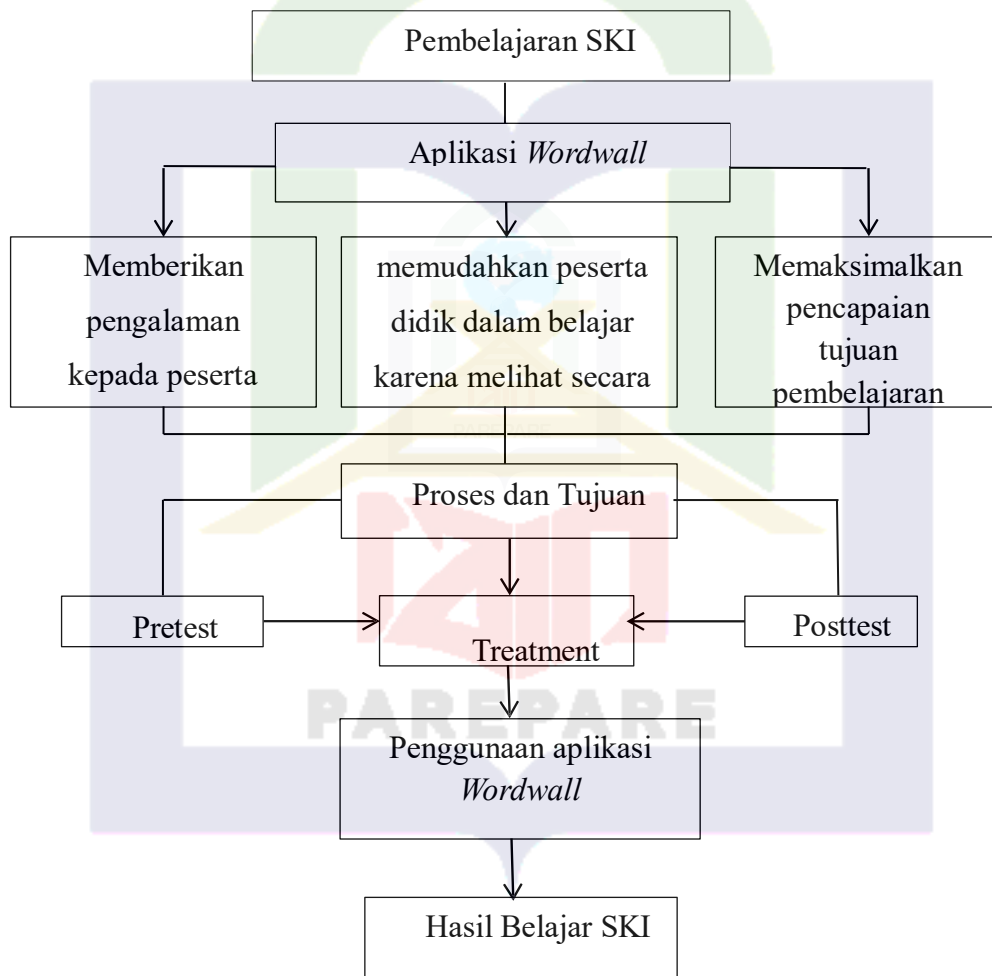
Kerangka pikir disusun berdasarkan alur berpikir peneliti merujuk pada teori yang mendukung penelitian yang dilakukan. Kerangka pikir dituangkan dalam bentuk skema. Untuk itu sesuai dengan judul penelitian yang membahas tentang

---

<sup>56</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. V; (Bandung: Alfabeta, 2013),

“Penggunaan aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI peserta didik kelas X 1 di MAN 2 Barru.

Dari beberapa uraian tersebut, maka tergambarlah konsep kerangka pikir penelitian yang peneliti akan lakukan. Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 di MAN 2 Barru” adalah sebagai berikut.



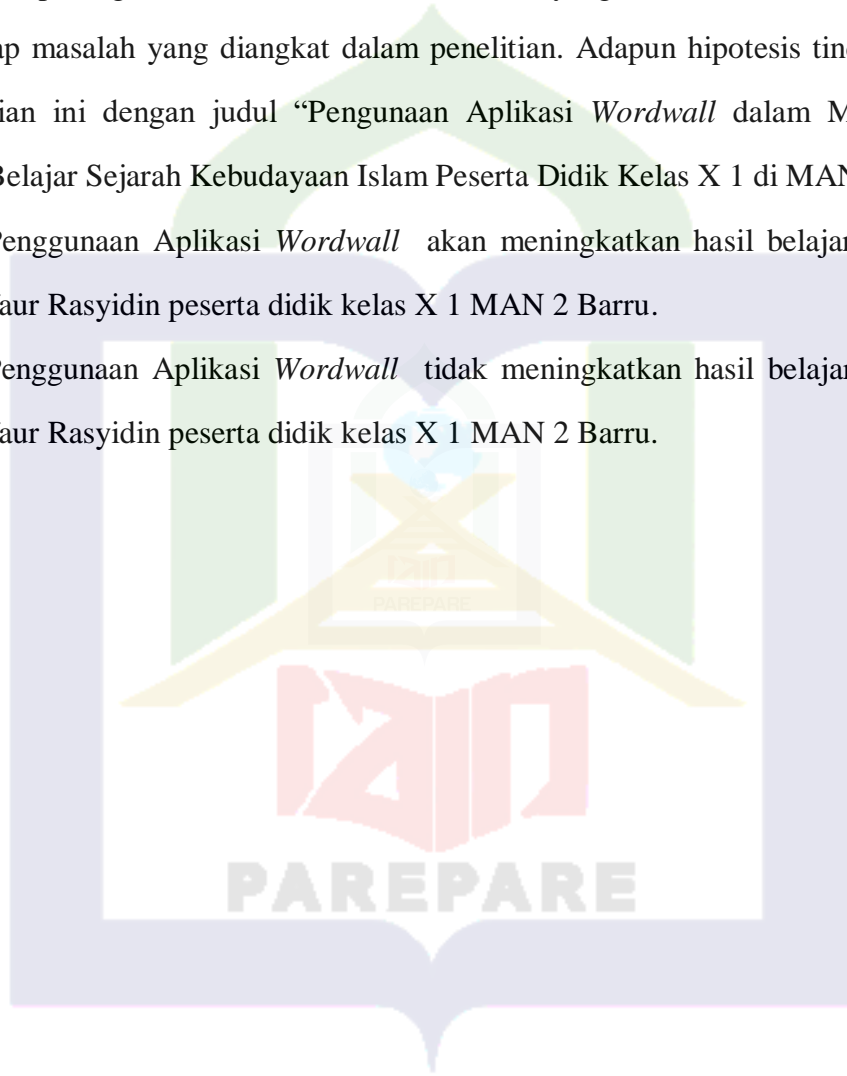
Gambar 2. 4 Bagan Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara mengenai suatu penelitian, sehingga hipotesis masih perlu diteliti kebenarannya. Hipotesis merupakan jawaban praduga dari keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam penelitian terhadap masalah yang diangkat dalam penelitian. Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 di MAN 2 Barru”.

H0 : Penggunaan Aplikasi *Wordwall* akan meningkatkan hasil belajar SKI materi Khulafaur Rasyidin peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru.

H1 : Penggunaan Aplikasi *Wordwall* tidak meningkatkan hasil belajar SKI materi Khulafaur Rasyidin peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru.





## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan jenis penelitian**

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Salah satu desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pra experimental Design. Desain penelitian ini terdapat tiga tahap untuk meneliti yaitu pretest yaitu tes awal untuk mengukur pengetahuan peserta didik tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam sebelum aplikasi *Wordwall* diterapkan. Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Kemudian setelah hasil pretest terlihat hal selanjutnya yaitu memberikan treatment atau perlakuan tentang Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diberikan untuk melihat hasil belajar . Tahap yang terakhir yaitu posttest, Tes akhir setelah Penggunaan aplikasi *Wordwall* untuk mengukur perubahan dalam hasil belajar peserta didik dan tahap ini sama halnya evaluasi yang diberikan guru kepada peserta didik atau menguji peserta didik setelah diberikan treatment. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **Langkah 1: Pretest**

1. Peserta didik kelas X di MAN 2 Barru diberi pretest untuk mengukur pengetahuan mereka tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam sebelum Penggunaan aplikasi *Wordwall*.
2. Pretest ini berfungsi untuk menilai tingkat pemahaman awal peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
3. Variabel yang Diukur: Pengetahuan awal peserta didik (sebagai dasar pengukuran hasil belajar).

**Langkah 2: Penggunaan Aplikasi *Wordwall***

1. Aplikasi *Wordwall* diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Guru menggunakan aplikasi ini untuk mengadakan kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan soal berbasis teknologi yang berkaitan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Variabel yang Diukur: Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran.

**Langkah 3: Posttest**

1. Setelah Penggunaan aplikasi *Wordwall* selesai, peserta didik diberikan posttest yang sama dengan pretest untuk mengukur perubahan dalam hasil belajar mereka.
2. Variabel yang Diukur: Hasil belajar setelah Penggunaan aplikasi *Wordwall*.

Desain one group pretest-posttest digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu mengetahui Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru". Desain penelitian dengan menggunakan model the one group pretest posttest design dapat dilihat pada gambar di bawah ini.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Fajri Ismail, *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial* (Jakarta:Prenadamedia Group, 2018)

Tabel 3. 1 Skema One Group Pretest-Posttest design

Pre Test	Treatment	Post Test
01	X	02

Keterangan :

**01** = Nilai *Pretest* sebelum diberi perlakuan

**X** = Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *wordwall*

**02** = Nilai *Posttest* setelah mendapatkan perlakuan<sup>58</sup>

Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan informasi mengenai apa yang ingin kita ketahui<sup>59</sup>. Pada penelitian kuantitatif Eksperimen ini mempunyai ciri khas tersendiri di mana dalam penelitian ini terdapat adanya kelas yang akan diberikan *treatment* (perlakuan) oleh peneliti. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>60</sup>

Desain Penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2
---------

Keterangan:

O1 : Nilai *pre- test* (sebelum perlakuan)

X : *treatment* (perlakuan)

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

<sup>59</sup>Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet VI; (Jakarta: Rineka Cita, 2019), h. 105

<sup>60</sup>Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet. XXVI; (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 107

O2 : Nilai *post- test* (setelah perlakuan)

**Rumus Desain Penelitian:**

$$X \rightarrow T1 \rightarrow T2$$

1. **X:** Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran
2. **T1:** Pretest (tes awal sebelum perlakuan)
3. **T2:** Posttest (tes setelah Penggunaan *Wordwall*)

**B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Lokasi**

Lokasi tempat penelitian ini akan dilaksanakan di MAN 2 Barru berlokasi di Desa/Kelurahan Cilellang, Kecamatan Mallusetasi, Kabupaten Barru, Provinsi Sulawesi Selatan..

**2. Waktu Penelitian**

Penelitian terhadap “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru”. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan waktu kurang lebih 30 hari untuk pengumpulan data.

**C. Populasi dan Sampel**

**1. Populasi**

Populasi ialah semua data yang menjadi sumber pengambilan sampel.<sup>61</sup> Populasi penelitian adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Populasi dapat berupa orang, benda, perusahaan, lembaga, atau hal-hal lain yang dapat dihitung jumlahnya. Dalam arti lain, menegaskan bahwa populasi

---

<sup>61</sup>Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proposal*, Cet. II (Jakarta: Bumi Aksara, 2018),

artinya keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.<sup>62</sup> Dalam penelitian ini peserta didik kelas X MAN 2 Barru sebagai populasi sebanyak 21 orang.

## 2. Sampel

Sampel biasanya didefinisikan sebagai bagian dari populasi.<sup>63</sup> Sampel yang digunakan adalah semua populasi yang dianggap sampel total, yang menjadi sampel pada penelitian ini ialah peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru sebanyak 21 orang.

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam menentukan jumlah sampel adalah teknik *non probability* sampling yaitu sampling *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. *Purposive* sampling adalah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian.<sup>64</sup> Secara bahasa sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti.

## D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara menemukan data di lapangan yang dipakai untuk mengungkap masalah yang ada dalam penelitian. Untuk menemukan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

---

<sup>62</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet. VI; (Jakarta: Rineka Cipta, 2019) h. 118

<sup>63</sup>Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Cet. I; (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 119

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kombinasi metode penelitian kualitatif kuantitatif dan kombinasi*, Cet. IX; (Jakarta: Sinar Grafika, 2017),

## 1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis semua gejala yang terlihat pada objek penelitian.<sup>65</sup> Pengamatan dan pencatatan objek dilakukan di tempat terjadinya peristiwa yang berlangsung. Observasi ini berguna untuk melihat rangkaian dan situasi yang ada di lingkungan tersebut. Hal-hal diamati seperti gaya belajar, proses pelaksanaan pembelajaran dan lain sebagainya.

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>65</sup> Observasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru mata pelajaran dengan cara melakukan pencatatan berdasarkan pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Dapat disimpulkan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap segala sesuatu yang diamati langsung pada objek penelitian. Pada dasarnya observasi mengharuskan peneliti untuk turun langsung ke lapangan (tempat penelitian) untuk mengamati segala tindakan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

---

<sup>65</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. I; (Sukabumi: CV. Jejak, 2018),

## 2. Lembar penilaian tes

Metode tes ini digunakan untuk mengetahui skor peserta didik terhadap jawaban soal tes yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Tes yang diberikan sebelum perlakuan disebut *pre-test* dan tes yang diberikan setelah perlakuan disebut *post-test*. Tes ini diberikan untuk mengukur atau melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan atau penguasaan obyek ukur terhadap materi tertentu.<sup>66</sup>

Tes merupakan jenis soal pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta didik untuk dapat mengukur hasil belajar peserta didik. Tes pada penelitian ini dilakukan sebelum pembelajaran disebut *pre-test* kemudian diberikan lagi tes setelah pembelajaran disebut *post-test*. Hasil tes ini berupa data kuantitatif.<sup>67</sup>

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar majalah dan lain sebagainya.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup>Sri Mulianah, *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Nonn Tes : Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel* (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019).

<sup>67</sup> Slameto, *evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1988).

<sup>68</sup>Moh Nazir, *Metodologi Penelitian*, Cet. VIII; (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013),

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber-sumber tertulis atau dokumen-dokumen. Hal tersebut digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai profil sekolah, jumlah guru, jumlah peserta didik dan data-data lain yang berhubungan dengan sekolah.

#### **E. Definisi Operasional Variabel**

Variabel merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian, sering juga disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti. Variabel penelitian dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, yang mana variabel bebasnya media pembelajaran *wordwall* sedangkan variabel terikatnya hasil belajar SKI. Maka peneliti memaparkan definisi operasional di bawah ini:

1. Variabel bebas independen (X) : Aplikasi *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* adalah variabel independen atau variabel bebas yang mempengaruhi. Merupakan salah satu jenis multimedia alternatif yang dapat membuat peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, menarik, tidak membosankan, dan memicu peserta didik untuk lebih berpartisipasi dan antusias sehingga dapat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Variabel terikat dependen (Y) : Hasil belajar SKI

Hasil belajar SKI (Y) adalah variabel dependen atau variabel terikat yang dipengaruhi. Hasil belajar yang ingin diteliti oleh penulis berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, yang berdasarkan pada indikator pembelajaran dan yang terdapat pada modul ajar yang menjadi panduan dan landasan para guru dalam proses pembelajaran. Hasil belajar SKI yang dimaksud



adalah nilai yang diperoleh dari tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakannya *treatment*. Sehingga hasil dari *pretest* dapat dilihat perbedaannya dengan hasil *posttest*. Apakah terdapat peningkatan atau tidak.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiataannya mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.<sup>69</sup> Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, adapun instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Lembar Observasi

Lembar Observasi yaitu beberapa catatan tentang bagaimana aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang di maksud adalah observasi kegiatan peserta didik. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi aktifitas belajar peserta didik mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa proses pembelajaran SKI di kelas X 1 MAN 2 Barru dengan aplikasi *wordwall*. Observasi ini, dilakukan dengan menggunakan instrument lembar observasi.

Lembar observasi ini dirancang untuk memantau dan menilai tiga aspek utama dalam proses pembelajaran: **perhatian**, **partisipasi**, dan **pengetahuan** peserta didik. Pengamat diminta untuk memberikan penilaian yang objektif

---

<sup>69</sup>Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM, 1984).

berdasarkan pengamatan terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik selama menggunakan aplikasi *Wordwall*.

**Petunjuk Pengisian Skala:**

- 1: Sangat rendah/tidak terlihat
- 2: Cukup rendah
- 3: Cukup tinggi
- 4: Sangat tinggi/terlihat jelas

Tabel 3. 2 Kisi-kisi lembar observasi peserta didik

Aspek	Indikator
Perhatian Siswa	Perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari
	Perhatian peserta didik dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru
Partisipasi Siswa	Partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelas
	Interaksi peserta didik dengan guru atau peserta didik lainnya.
Pemahaman Siswa	Disiplin dalam kegiatan pembelajaran
	Kemandirian dalam mengerjakan tes

*Sumber data : Lembar Instrumen observasi peserta didik*

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian dan lembar ceklis. Lembar penilaian untuk mengukur hasil belajar pada tes awal (*pre-test*) dan pada tes akhir (*post-test*) yang dimana penilaian ini digunakan untuk

mengukur Penggunaan aplikasi Wordwal dalam meningkatkan hasil belajar materi SKI pada peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru.

## 2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar yaitu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan. Tes hasil belajar yaitu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar SKi dengan aplikasi *wordwall*. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu multiple choice. Tes berupa soal *pretest* dan *posttest* dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal.

Tabel 3. 3 Istrumen Tes Hasil Belajar

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jenis Soal	Jumlah Soal
1.	Pemahaman materi	Kemampuan menjawab soal-soal terkait SKI	Pilihan ganda	20

## G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiataannya mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan menjadi

sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar penilaian *pre-test* dan *post-test*, yang digunakan untuk melihat atau mengukur hasil belajar pada peserta didik ketika mereka telah mengerjakan soal-soal, baik itu sebelum diberikan *treatment* dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* dan maupun setelah diberikan *treatment* dalam menggunakan aplikasi *Wordwall*. Untuk menemukan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Pengertian observasi secara umum adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan obyek pengamatan. Pengamatan menurut pengertian psikologi meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi kegiatan pengamatan melibatkan penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan pengecap.<sup>70</sup>

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis semua gejala yang terlihat pada objek penelitian.<sup>71</sup> Pengamatan dan pencatatan objek dilakukan di tempat terjadinya peristiwa yang berlangsung. Observasi ini berguna untuk melihat rangkaian dan situasi yang ada di lingkungan tersebut. Hal-hal diamati seperti gaya belajar, proses pelaksanaan pembelajaran dan lain sebagainya.

### 2. Tes

---

<sup>70</sup>Sri Mulianah, *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Nonn Tes : Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel* (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019).

<sup>71</sup> Narul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan: Teori/Aplikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara,2007).

Tes merupakan jenis soal pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta didik untuk dapat mengukur hasil belajar peserta didik. Tes pada penelitian ini dilakukan sebelum pembelajaran disebut pre-test kemudian diberikan lagi tes setelah pembelajaran disebut post-test. Hasil tes ini berupa data kuantitatif.<sup>72</sup>

Tes digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar yang berkaitan dengan topik bahasan atau materi yang dibahas dengan menggunakan aplikasi *wordwall*. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.<sup>73</sup> Hal ini dilakukan untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan dokumen, yaitu untuk mencari data mengenai hal variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar majalah dan lain sebagainya.<sup>74</sup>

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Keuntungan menggunakan dokumentasi ialah biayanya yang relatif murah, waktu dan tenaga lebih efisien.<sup>75</sup> Selain dalam bentuk dokumen, dokumentasi juga dapat berupa foto-foto.

---

<sup>72</sup> Slameto, *evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1988).

<sup>73</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) 1

<sup>74</sup> Nazir, *Metodologi Penelitian*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013).

<sup>75</sup> Husaini Usman and Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009).

## H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah bagian dari statistik yang berfungsi untuk menggambarkan atau menyajikan data dengan cara yang lebih mudah dipahami. Tujuan utamanya adalah untuk meringkas informasi yang terkandung dalam data sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai data tersebut tanpa melakukan generalisasi atau kesimpulan lebih lanjut.

Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x^i}{n}$$

Persentase (%) nilai rata-rata  $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Dimana:

1. P = Angka persentase
2. F = Frekuensi yang dicari persentasinya
3. N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dirancangan oleh Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud) yaitu :

Tabel 3. 4 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil belajar
0-34	Sangat Rendah
35-54	Rendah
55-64	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi

Sumber data : Departemen Pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud)

### c) Standar Deviasi

Menentukan standar deviasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SD = \frac{\sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N-1}}}{N-1}$$

Keterangan :

X = Nilai Pengamatan

N = Jumlah Pengamatan atau sampel

SD = Standar Deviasi<sup>76</sup>

## 2 Analisis Data Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah cabang dari statistik yang berfungsi untuk membuat kesimpulan atau generalisasi mengenai populasi berdasarkan sampel data. Dengan kata lain, statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis atau memperkirakan parameter populasi dari data sampel.

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$  = Jumlah dari gain (*posttest-pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- a) Mencari harga “ $\sum x^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum x^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = Jumlah dari gain (post test – pre test)

N = Subjek pada sampel

- b) Menentukan harga t Hitung dengan menggunakan rumus

<sup>76</sup> Moh.Nasir, *Metode penelitian* (Bogor Selatan: Ghalia Indonesia, 2005).



$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel<sup>48</sup>

- c) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{table}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti Penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Man 2 Barru

- d) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{table}}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti Penggunaan media pembelajaran *wordwall* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MAN 2 Barru, menentukan harga  $t_{\text{table}}$ , mencari  $t_{\text{table}}$  dengan menggunakan table distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$

- e) Membuat Kesimpulan apakah media pembelajaran *wordwall* akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Nur Anita, Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit instruction) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Mallengkeri 1 Makassar, (Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas Muhammadiyah makassar, 2017).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam bab ini meliputi nilai-nilai yang setelah diolah dari data mentah dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan mencari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, tabel, frekuensi, presentase. Selanjutnya pengujian hipotesis didahului dengan melakukan uji T untuk mencari nilai t-tes untuk mengetahui Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar SKI peserta didik kelas X MAN 2 Barru

#### A. Deskriptif Hasil Penelitian

Temuan penelitian ini berkaitan dengan klasifikasi *pre-test* dan *post-test* peserta didik, untuk mengetahui jawaban dari hipotesis pada bab sebelumnya, peneliti memberikan tes yang diberikan sebanyak dua kali. *pre-test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran *wordwall* materi Khulafaur rasyidin sedangkan *post-test* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI kelas X MAN 2 Barru pada materi “Khulafaur Rasyidin”.

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yang dapat menguatkan sebuah hipotesis atas jawaban sementara. Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen. Deskripsi data yang disajikan meliputi data variabel media pembelajaran *wordwall* (X) dan hasil belajar SKI (Y). deskripsi hasil penelitian ini akan menguraikan tentang berbagai temuan

yang diperoleh dari lokasi penelitian, olahan data seperti klasifikasi *pre-test* dan *post-test* peserta didik, frekuensi dan presentase nilai peserta didik, nilai rata-rata dan standar deviasi dari *pre-test* dan *post-test*, pengujian hipotesis dan informasi melalui observasi, dokumentasi, dan test yang terkait dengan lokasi penelitian yaitu MAN 2 Barru. Temuan ini dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Analisis statistik deskriptif pada hasil test

Pada test penguasaan materi terdiri atas 20 nomor. Adapun klasifikasi pemberian skor untuk hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi

Sumber data : Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud)

### 2. Hasil Nilai *pre-test* Sejarah Kebudayaan Islam Peserta didik kelas X MAN 2 Barru sebelum diterapkannya Aplikasi *Wordwall*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Man 2 Barru mulai pada hari Jum'at, tanggal 25 Oktober s/d 25 November 2024, maka diperoleh data- data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar peserta didik berupa nilai kelas X Man 2 Barru, materi Khulafaur rasyidin.

Data hasil belajar peserta didik kelas X Man 2 Barru dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Skor Nilai Pre-Test

No	Nis	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	2527	Akram	60
2.	2528	Aldi	70
3.	2529	Amin Syamsuddin	30
4.	2530	Anugrah	30
5.	2531	Arlan	40
6.	2532	Muhammad Firman	30
7.	2533	Muhammad Hafiz	80
8.	2534	Muhammad Kahfi	60
9.	2535	Muhammad Raihan	60
10.	2536	Gustia	70
11.	2537	Mutiara rahmi	10
12.	2538	Nasri	30
13.	2539	Nisfahirah Malik	70
14.	2540	Nur Az Shifa Hafiza	30
15.	2541	Risna Hendra	60
16.	2542	Silfa	90
17.	2543	Sindi	50
18.	2544	Suciati	60
19.	2545	Tiara	40
20.	2546	Ummi Sakinah	60
21.	2547	Yuniastri	30

Sumber data : Skor Nilai Pre-test

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas kelas X 1 MAN 2 Barru dapat dilihat melalui table di bawah ini:

Tabel 4. 3 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
10	1	10
30	6	180
40	2	80
50	1	50
60	6	360
70	3	210
80	1	80
90	1	90
Jumlah	21	1060

*Sumber data: hasil analisis penelitian nilai pre-test*

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1060$  sedangkan nilai dari N sendiri adalah 21. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum_{i=1}^n fx_i}{n} \\
 &= \frac{1060}{21} \\
 &= 50,47
 \end{aligned}$$

Tabel 4. 4 Hasil analisis SPSS rata-rata pretest

**Report**

<b>PRE-TEST</b>		
Mean	N	Std. Deviation
50.4762	21	20.60975

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas X 1 MAN 2 Barru sebelum Penggunaan media pembelajaran

*Wordwall* yaitu 50,47. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Tingkat Penguasaan Materi Pretest

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	7	33,33	Sangat Rendah
2	35 – 54	3	14,28	Rendah
3	55 – 64	6	28,57	Sedang
4	65 – 84	4	19,04	Tinggi
5	85 – 100	1	4,76	Sangat tinggi
<b>Jumlah</b>		21	100	

*Sumber data: hasil analisis penelitian pre-test*

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat rendah yaitu 33,33%, rendah yaitu 14,28%, sedang 28,57%, tinggi 19,04%, dan sangat tinggi 4,76%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran SKI sebelum diterapkan *Wordwall* tergolong sangat rendah.

Tabel 4. 6 Deskripsi ketuntasan hasil belajar SKI

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 – 65	Tidak tuntas	16	76,19
65 – 100	Tuntas	5	23,80
<b>Jumlah</b>		21	100

Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah peserta didik yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $75 \geq 85\%$ ), sehingga dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar SKI peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru pada materi khulafaur rasyidin, belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar, dimana peserta didik yang tuntas hanya 23,80%  $\leq$  85%

### 3. Hasil Nilai *Posttest* Sejarah Kebudayaan Islam Peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru sesudah diterapkannya aplikasi *Wordwall*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas sesudah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post-test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini:

Data hasil belajar SKI peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru setelah Penggunaan media pembelajaran atau aplikasi *wordwall*.

Tabel 4. 7 Skor Nilai Post-Test

No	Nis	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	2527	Akram	70
2.	2528	Aldi	80
3.	2529	Amin syamsuddin	70
4.	2530	Anugrah	70
5.	2531	Arlan	80
6.	2532	Muhammad firman	100
7.	2533	Muhammad Hafiz	90
8.	2534	Muhammad Kahfi	70
9.	2535	Muhammad Raihan	90
10.	2536	Gustia	90
11.	2537	Nasri Mutiara rahmi	90
12.	2538	Nasri	80
13.	2539	Nisfahirah Malik	80

14.	2540	Nur Az Shifa Hafiza	100
15.	2541	Risna Hendra	70
16.	2542	Silfa	100
17.	2543	Sindi	80
18.	2544	Suciati	80
19.	2545	Tiara	80
20.	2546	Umami Sakinah	80
21.	2547	Yuniastri	60

*Sumber data : Skor Nilai Post-test*

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai *post-test* dari peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru

Tabel 4. 8 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai *post-test*

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
60	1	60
70	5	350
80	8	640
90	4	360
100	3	300
Jumlah	21	1710

*Sumber data: hasil analisis penelitian nilai post-test*

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1710$  dan nilai dari N adalah 21. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum_{i=1}^n fx_i}{n} \\
 &= \frac{1710}{21} \\
 &= 81,42
 \end{aligned}$$



Tabel 4. 9 Hasil analisis SPSS rata-rata posttest

**Report****POST-TEST**

Mean	N	Std. Deviation
81.4286	21	11.08409

Sumber Data : Olah Analisis Data IBM SPSS

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas X Man 2 Barru setelah Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yaitu 81,42 dari skor ideal 100. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Tingkat Penguasaan Materi Post-test

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 – 54	-	0,00	Rendah
3	55 – 64	1	4,76	Sedang
4	65 – 84	13	61,90	Tinggi
5	85 – 100	7	33,33	Sangat tinggi
Jumlah		21	100	

Sumber data: hasil analisis penelitian Post-test

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi yaitu 61,90%, sedang 4,76%, rendah 0,00%, dan sangat rendah 0,00%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran SKI setelah diterapkan media pembelajaran *Wordwall* tergolong tinggi.

Tabel 4. 11 Deskripsi ketuntasan hasil belajar SKI

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 - 65	Tidak tuntas	1	4,76
65 - 100	Tuntas	20	95,23
<b>Jumlah</b>		21	100

Sumber data : Hasil analisis persentase ketuntasan Post-test

Apabila tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah peserta didik yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $75 \geq 85\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar SKI peserta didik MAN 2 Barru pada materi Khulafaur Rasyidin, telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar, dimana peserta didik yang tuntas adalah  $95,23\% \leq 85\%$

#### 4. Hasil Pre-test dan Post-test

Tabel 4. 12 Analisis skor Pre-test dan Post-test

No	Pre-Test		Post-Test		Deviasi	
	X <sub>1</sub>	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X <sub>2</sub>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>	D(X <sub>2</sub> - X <sub>1</sub> )	D <sup>2</sup>
1.	60	3600	70	4900	10	100
2.	70	4900	80	6400	10	100
3.	30	900	70	4900	40	1600
4.	30	900	70	4900	40	1600
5.	40	1600	80	6400	40	1600
6.	30	900	100	10000	70	4900
7.	80	6400	90	8100	10	100
8.	60	3600	70	4900	10	100
9.	60	3600	90	8100	30	900
10.	70	4900	90	8100	20	400

11.	10	100	90	8100	80	6400
12.	30	900	80	6400	50	2500
13.	70	4900	80	6400	10	100
14.	30	900	100	10000	70	4900
15.	60	3600	70	4900	10	100
16.	90	8100	100	10000	10	100
17.	50	2500	80	6400	30	900
18.	60	3600	80	6400	20	400
19.	40	1600	80	6400	40	1600
20.	60	3600	80	6400	20	400
21.	30	900	60	3600	30	900
Total	1060	62000	1710	141700	650	29700

Sumber : Data Hasil Perhitungan Nilai Pre-test dan Post-test

5. Nilai rata-rata dan standar deviasi dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik

a. Nilai Rata-rata *pre-test*

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum_{i=1}^n f x_i}{n} \\
 &= \frac{1060}{21} \\
 &= 50,47
 \end{aligned}$$

b. Nilai Rata-rata *Post-test*

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum_{i=1}^n f x_i}{n} \\
 &= \frac{1710}{21} \\
 &= 81,42
 \end{aligned}$$

c. Standar deviasi dari *pre-test*

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(x)^2}{N}}}{N - 1}$$

$$SD = \frac{\sqrt{62000 - \frac{(1060)^2}{21}}}{21 - 1}$$

$$SD = \frac{\sqrt{62000 - \frac{1123600}{21}}}{20}$$

$$SD = \frac{\sqrt{62000 - 53504,7619}}{20}$$

$$SD = \sqrt{424,761}$$

$$SD = 20,609$$

d. Standar deviasi dari *post-test*

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(x)^2}{N}}}{N - 1}$$

$$SD = \frac{\sqrt{141700 - \frac{(1710)^2}{21}}}{21 - 1}$$

$$SD = \frac{\sqrt{141700 - \frac{2924100}{21}}}{20}$$

$$SD = \frac{\sqrt{141700 - 139242,857}}{20}$$

$$SD = \sqrt{122,857}$$

$$SD = 11,084$$

Tabel 4. 13 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi dari Pre-test dan Post-test

Test	Nilai rata-rata	Standar deviasi
<i>Pre-test</i>	50,47	20,609
<i>Post-test</i>	81,42	11,084

Sumber Data: Nilai rata-rata dan standar deviasi dari *pre-test* dan *post-test*

Data pada table 4.13 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 50,47 dan nilai rata-rata *post-test* meningkat 81,42, dan pada standar deviasi dari *pre-test* adalah 20,609 sedangkan standar deviasi *post-test* adalah 11,084.

Tabel 4. 14 Rekapitulasi Data hasil Pre-test dan Post-test

Statistics		PRETEST	POSTTEST
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
Mean		50.4762	81.4286
Median		60.0000	80.0000
Mode		30.00 <sup>a</sup>	80.00
Std. Deviation		20.60975	11.08409
Variance		424.762	122.857
Range		80.00	40.00
Minimum		10.00	60.00
Maximum		90.00	100.00
Sum		1060.00	1710.00

Sumber Data : Olah Analisis Data IBM SPSS

Berdasarkan tabel diatas, hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata 50,47, median 60,00, modus 30,00, standar deviasi 20,609, nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 90, sedangkan data hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata 81,42, median 80,00, modus 80,00, standar deviasi 11,08, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* berada dibawah nilai kriteria ketuntasan (KKM), sedangkan nilai rata-rata *Posttest* berada di atas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

**6. Aktivitas Belajar SKI Peserta didik Kelas X Man 2 Barru Selama Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Peserta Didik Kelas X Man 2 Barru**

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dengan materi Khulafaur Rasyidin selama 4 kali pertemuan dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Aktivitas Siswa	Jumlah Peserta Didik					Rata-rata	%	Kategori
		pada Pertemuan							
		1	2	3	4	5			
1.	Peserta didik yang hadir pada saat pembelajaran	21	19	21	21	19	20,2	96,19	Aktif
2.	Peserta didik yang tidak memperhatikan materi yang dipelajari	0	2	1	0	3	1,2	5,71	Tidak Aktif
3.	Peserta didik yang memperhatikan materi yang dipelajari	21	17	20	21	16	19	90,47	Aktif
4.	Peserta didik yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	20	19	20	20	18	19,4	92,38	Aktif
5.	Peserta didik yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.	20	19	21	21	17	19,6	93,33	Aktif

6.	Peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung	0	2	1	0	4	1,4	6,66	Tidak Aktif
7.	Peserta didik yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran.	20	18	21	21	19	19,8	94,28	Aktif
	<b>Rata-rata</b>							68,43	Aktif

Sumber data : Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Peserta Didik

Hasil pengamatan untuk pertemuan 1 sampai pertemuan V menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran peserta didik sebesar 96,19.
- b. Persentase peserta didik yang tidak memperhatikan materi yang dipelajari 5,71.
- c. Persentase Peserta didik yang memperhatikan materi yang dipelajari 90,47.
- d. Persentase Peserta didik yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru 92,38.
- e. Persentase Peserta didik yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 93,33.
- f. Persentase Peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung 6,66.
- g. Persentase Peserta didik yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 94,28.
- h. Rata-rata persentase aktivitas peserta didik terhadap pelaksanaan SKI

dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar dengan materi iman kepada hari akhir yaitu 68,43.

Dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah peserta didik yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 68,43% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran SKI Dengan materi Khulafaur Rasyidin telah mencapai kriteria aktif.

## B. Pengujian Persyaratan Uji Analisis Data

Sebelum menganalisis data berdasarkan data yang diperoleh, maka data harus memenuhi persyaratan uji analisis yang digunakan. Adapun metode yang digunakan dalam uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan IMB Statistik SPSS 21. Peneliti menggunakan software SPSS versi 21 dengan rumus one-sample *Shapiro-Wilk Test* sebagai berikut.

Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi IMB Statistik SPSS 21. Jika probabilitas ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka hal ini berarti bahwa distribusi frekuensi berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

### 1. Uji Normalitas Hasil Belajar

#### a. Uji Normalitas Kolmogorof

Tabel 4. 16 One Sampel Shapiro-Wilk Test

KATEGORI	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL 1.00	.202	21	.025	.936	21	.181
2.00	.218	21	.010	.916	21	.072

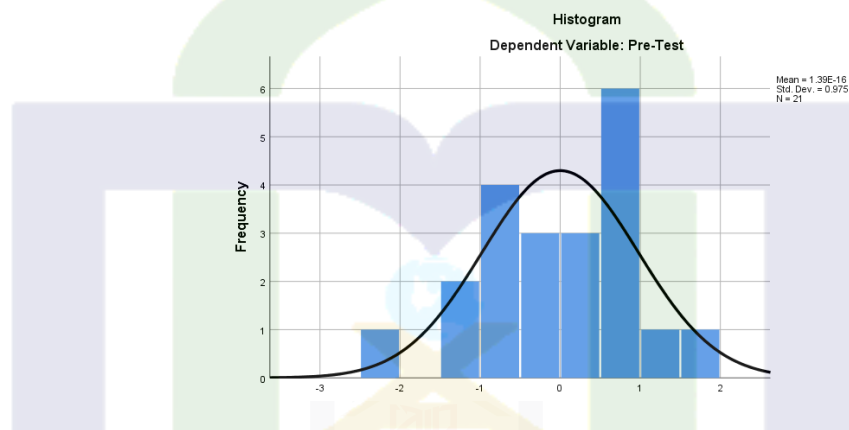
Sumber Data: Output IMB Statistik SPSS 21

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk Test* untuk hasil nilai belajar



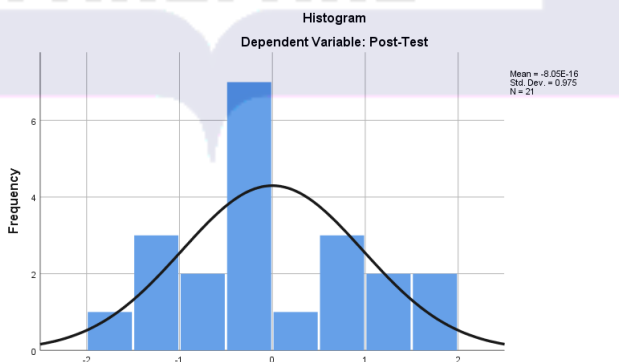
*pre-test* diperoleh *p-value* yaitu 0,081 sehingga  $0,081 > \alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar *pre-test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Nilai hasil belajar *post-test* diperoleh *p-value* yaitu 0,072  $> \alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar *post-test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### b. Uji Normalitas Histogram



Gambar 4. 1 Uji Normalitas Histogram Pre-Test

Gambar di atas merupakan grafik histogram pre-test. Grafik histogram dikatakan normal apabila membentuk lonceng (*bell shaped*). Gambar di atas menunjukkan bentuk lonceng yang berarti grafik histogram di atas dinyatakan normal.



Gambar 4. 2 Uji Normalitas Histogram Post-Test

Gambar di atas merupakan grafik histogram post-test. Grafik histogram dikatakan normal apabila membentuk lonceng (*bell shaped*). Gambar di atas menunjukkan bentuk lonceng yang berarti grafik histogram di atas dinyatakan normal.

### C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang di ajukan atau tidak. Adapun hipotesis statistik pada penelitian ini, sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Dengan kriteria pengujian jika  $t_{Hitung} >$  dari  $t_{tabel}$  , pada taraf signifikansi 0,05%, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima dan jika  $t_{Hitung} <$  dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05%, maka hipotesis alternative ( $H_a$ ) d ditolak dan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari Nilai Md dan Kuadrat deviasi sebagai berikut:

a. Mencari harga "Md" dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{650}{21}$$

$$Md = 30,95$$

- b. Mencari harga " $\sum x^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum x^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ \sum x^2 d &= 29700 - \frac{650^2}{21} \\ \sum x^2 d &= 29700 - \frac{422.500}{21} \\ \sum x^2 d &= 29700 - 20.119,04 \\ \sum x^2 d &= 9.580,96\end{aligned}$$

Sebelumnya telah dibahas bahwa nilai mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* ( $Md$ ) adalah 30,95, dan nilai dari jumlah kuadrat deviasi ( $\sum x^2d$ ) adalah 9580,96. Dan juga telah diketahui sampel ( $N$ ) adalah 21, selanjutnya penulis mencari nilai  $t_{Hitung}$  berdasarkan rumus perhitungannya sebagai berikut:

- c. Menentukan Harga  $t$  Hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{30,95}{\frac{9580,96}{21(21-1)}}$$

$$t = \frac{30,95}{\frac{9580,96}{21(20)}}$$

$$t = \frac{30,95}{\frac{9580,96}{420}}$$

$$t = \frac{30,95}{\sqrt{22,81}}$$

$$t = \frac{30,95}{4,77}$$

$$t = 6,48 \text{ Jadi nilai } t_{Hitung} \text{ adalah } 6,48$$

Tabel 4. 17 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	50.4762	21	20.60975	4.49742
	POSTTEST	81.4286	21	11.08409	2.41875

Sumber Data : Olah Analisis Data IBM SPSS

Data pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa untuk nilai *pre-test* diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 50,47. Sedangkan untuk nilai *Post-test* diperoleh rata-rata hasil belajar 81,42. Hal ini dilihat pada selisih antara sebelum dan sesudah treatment kelas eksperimen adalah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru.

Jumlah responden sebanyak 21 peserta didik. Untuk nilai Std.Deviation pada *pre-test* sebesar 20,609 dan *post-test* sebesar 11,084. Terakhir adalah nilai Std.Error Mean untuk *pre-test* 4.49742 dan untuk *post-test* 2.41875.

Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pre-test*  $50,47 < post-test$  81,42; maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pretest dan post-test yakni sebesar 30.95.

Tabel 4.17 Uji Hipotesis Paired Samples Tes

Paired Samples Test										
		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Paired	PRE TEST -	-30.95238	21.88716	4.77617	-40.91530	-20.9894	-6.481	20	0.000	0.000
1	POSTTEST					7				

Sumber Data : Olah Analisis Data IBM SPSS

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai significance 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yaitu Penggunaan Aplikasi *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI materi Khulafaur Rasyidin peserta didik kelas X 1 MAN 2 Barru.

Dari tabel output "Paires Samples Test" di atas juga memuat informasi tentang nilai "Mean Paired Differences" -30.95238 nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar *pretest* dengan hasil belajar *posttest*  $50,47 - 81,42 = 30,95$ .

d. Menentukan harga t Tabel

Untuk mencari t Tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan memperhitungkan nilai *degree of freedom (db)* ( $df = N - 1$ )  $= 21 - 1 = 20$ , maka dengan *degree of freedom (df)* atau derajat kebebasan (db) sebesar 20, kemudian menggunakan table nilai t, dengan taraf signifikan sebesar

5% maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,724$ .

Setelah diperoleh  $t_{\text{Hitung}} = 6,48$  dan  $t_{\text{Tabel}} = 1,724$  maka diperoleh  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  atau  $6,48 > 1,724$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Ini berarti bahwa Penggunaan aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI materi Khulafaur Rasyidin peserta didik kelas X MAN 2 Barru.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini akan dijabarkan secara rinci terlebih dahulu mendeskripsikan variabel penelitian yakni aplikasi *Wordwall* (X) dan hasil belajar SKI (Y).

Penggunaan aplikasi *Wordwall* merupakan media yang mampu menayangkan unsur pesan dan informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Adapun hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran SKI pada materi “Khulafaur Rasyidin”. Dibuktikan dengan hasil belajar yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar yang dimana peserta didik dapat memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini, dilaksanakan di MAN 2 Barru dengan jumlah populasi 21 peserta didik di Kelas X dan jumlah sampel sebanyak 21 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Sehingga peneliti merumuskan 2 rumusan masalah yang akan dibahas pada pembahasan berikut ini:

##### **1. Belajar Peserta Didik MAN 2 Barru Pada Materi “Khulafaur Rasyidin”**

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran *Wordwall* di Man 2 Barru, dan berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa lokasi penelitian untuk meneliti

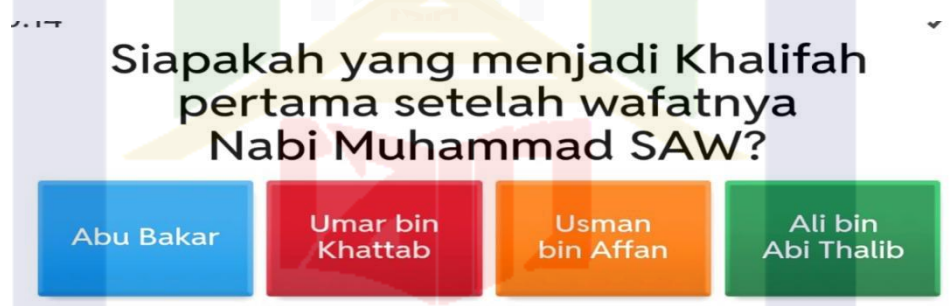
penggunaan media pembelajaran *Wordwall* jarang diterapkan, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bahwa apakah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga penggunaan media pembelajaran *wordwall* di MAN 2 Barru ini dapat memberikan kontribusi yang besar untuk sekolah tersebut dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas suatu kegiatan pembelajaran.

Dalam memilih metode pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan keadaan peserta didik baik dari segi media dan fasilitasnya, serta materi yang akan diajarkan. Selain menguasai materi, seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan nyaman sehingga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media ini yang mana didalamnya terdapat berbagai fitur atau template yang dapat digunakan untuk membuat materi atau pertanyaan mengenai (Khulafaur Rasyidin) sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik, meningkatkan pengetahuan peserta didik, daya imajinasi, daya pikir kritis dan memicu peserta didik untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Beberapa langkah yang dilakukan peneliti yakni memulai dengan peserta didik, memberikan informasi berupa tujuan dan maksud peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran materi khulafaur rasyidin, setelah itu peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik kelas X 1. Adapun yang dilakukan pada setiap pertemuan sebagai berikut:

a. Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama, peneliti memulai perkenalan dengan peserta didik, kemudian memberikan gambaran umum terkait materi dan media yang akan diterapkan (*Wordwall*), Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu peneliti menuntun peserta didik untuk berdoa dengan harapan agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan mendapat keberkahan dari Allah swt. Setelah itu, peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan mengecek alat dan bahan yang digunakan untuk proses pembelajaran yakni hp/gadget. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang ingin dicapai setelah itu peneliti memberikan *pre-test* sebagai dasar untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dalam pembelajaran.



2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, peneliti mulai menerapkan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* menggunakan fitur open the box yang ada pada aplikasi *wordwall* dengan materi Khulafaur Rasyidin dan memperhatikan proses serta suasana pembelajaran peserta didik.





### 3. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, peneliti masih menerapkan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan materi Khulafaur Rasyidin dan membagi kelompok kedalam empat bagian sesuai dengan nama-nama tokoh Khulafaur rasyidin dan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan kelompoknya supaya peserta didik lebih memahami materi dan mendapatkan hasil yg memuaskan.



#### 4. Pertemuan Keempat

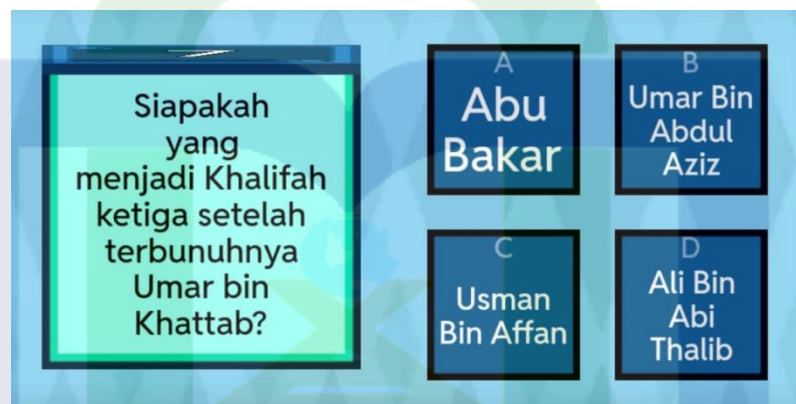
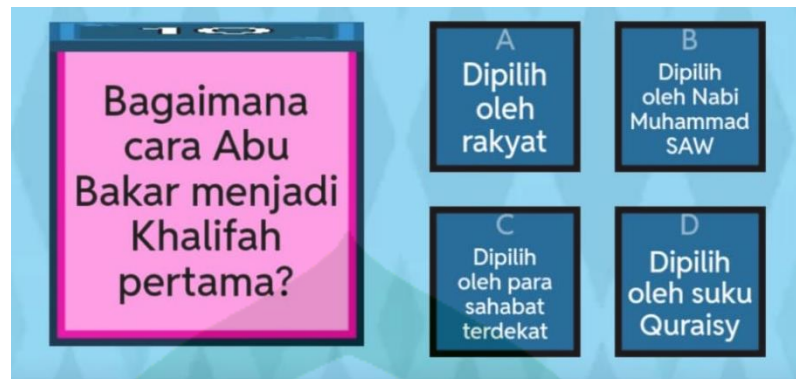
Pada pertemuan keempat, peneliti membahas materi pembelajaran SKI dengan peserta didik dan membuat soal mengenai materi Khulafaur rasyidin kemudian menerapkan aplikasi *Wordwall*.



#### 5. Pertemuan Kelima

Pada pertemuan kelima, peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui hasil setelah diterapkannya media pembelajaran *Wordwall*.





Setelah melakukan penelitian untuk menerapkan media pembelajaran *wordwall* di MAN 2 Barru terdapat perbedaan rata-rata yang diperoleh dari hasil tes pretest dan posttest, yang masing-masing mempunyai 20 butir soal test. Pretest diberikan sebelum perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sedangkan posttest diberikan setelah diberikan perlakuan (Penggunaan media pembelajaran *Wordwall*) untuk mengetahui apakah Penggunaan tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan berdasarkan hasil pretest dan posttest diperoleh nilai yaitu  $50,47 < 81,42$ , maka, media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi “Khulafaur Rasyidin”

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.<sup>78</sup> Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran.<sup>79</sup> Media pembelajaran yang baik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, menarik perhatian peserta didik, menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan, dan memotivasi peserta didik.<sup>80</sup>

#### **F. Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran di MAN 2 Barru Pada Materi “Khulafaur Rasyidin”**

Setelah melakukan penelitian penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SKI Khulafaur Rasyidin. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi khulafaur rasyidin, hal ini terbukti dari hasil penelitian hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata *pre-test* (sebelum perlakuan) = 50,47, sedangkan nilai rata-rata *post-test* (sesudah perlakuan) = 81,42, serta untuk nilai standar deviasi *pre-test* (sebelum perlakuan) = 20,609 dengan nilai standar deviasi *post-test* (sesudah perlakuan) = 11,084, artinya bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Sejarah

---

<sup>78</sup> Resti and Cynantia Rachmijati, 'Analysis The Use Of Instructional Media On Teaching English To Young Learner At Elementary School In Bandung', *Journal of English Education*, 3, No.4 (2020)

<sup>79</sup> Fetin Petina, et al., 'The Implementation Of Instructional Media In Teaching English To young Learners', *Journal of English Language Studies*, 5 Number 1 (2023)

<sup>80</sup> Ni Putu Rika Ristika, et al., 'A Study of the Instructional Media Used by the Teachers in Teaching English', *Journal of Educational Research and Development*, 4, no.3 (2020).

Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin di X 1 MAN 2 Barru melalui penggunaan media pembelajaran video yang dibuktikan dengan nilai rata-rata dan standar deviasi. Data *pre-test*, terdapat 1 peserta didik yang memiliki hasil belajar pada kategori sangat tinggi dengan persentase 4,76%, terdapat 4 peserta didik dengan persentase 19,04% pada kategori tinggi, terdapat 6 peserta didik dengan persentase 28,57% pada kategori sedang, terdapat 3 peserta didik dengan persentase 14,28% pada kategori rendah dan terdapat 7 peserta didik dengan persentase 33,33% pada kategori sangat rendah. Artinya melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran SKI sebelum diterapkan media pembelajaran *Wordwall* tergolong sangat rendah. Sedangkan data hasil *post-test* adalah terdapat 7 peserta didik dengan persentase 33,33% yang memiliki hasil belajar materi Khulafaur Rasyidin pada kategori sangat tinggi, terdapat 13 peserta didik dengan persentase 61,90% pada kategori tinggi, terdapat 1 peserta didik dengan persentase 4,76 % pada kategori sedang dan tidak terdapat peserta didik yang memiliki hasil belajar pada kategori rendah dan sangat rendah.

Berdasarkan Nilai *t* hitung yaitu 6,48 dan *t* table yaitu 1,724 jadi nilai *t* hitung lebih besar dari *t* tabel yaitu  $6,48 > 1,724$ , karena *t* hitung lebih besar dari *t* tabel maka hipotesis diterima dan ini berarti penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SKI kelas X Man 2 Barru pada materi Khulfaur Rasyidin.

Pada dasarnya media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah aplikasi. Hal tersebut didukung oleh pendapat putra,dkk yang menyebutkan bahwa media

pembelajaran *wordwall* merupakan suatu media yang menggunakan aplikasi dan visual yang terdiri dari beberapa gambar tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu handphone, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan.<sup>81</sup>

Berdasarkan teori, media pembelajaran *Wordwall* juga tentunya memiliki kekurangan ataupun kelemahan sebagai media pembelajaran, misalnya adalah media pembelajaran *Wordwall* memerlukan kuota untuk menampilkannya dan juga memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas agar semua peserta didik fokus memperhatikan media pembelajaran *Wordwall* yang diakses, tetapi disamping itu penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini, dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik termotivasi dalam sebuah pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan, dapat digunakan berulang kali, tidak memandang jarak dan waktu sehingga menjadi lebih efektif, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada peserta didik dan peserta didik juga akan terbiasa menghadapi tes atau ujian yang diberikan oleh guru atau pendidik sehingga hasil belajarnya dapat meningkat karna adanya latihan menjawab pertanyaan menggunakan aplikasi *wordwall* ini.<sup>82</sup> Pada kelebihan yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* sangat mendukung peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran

---

<sup>81</sup> A.M.Putra et al., 'Teknologi Elektro', 16, no.1, (2017)

<sup>82</sup> Hadi, S, 'Efektivitas Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan* (2017).

*Wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

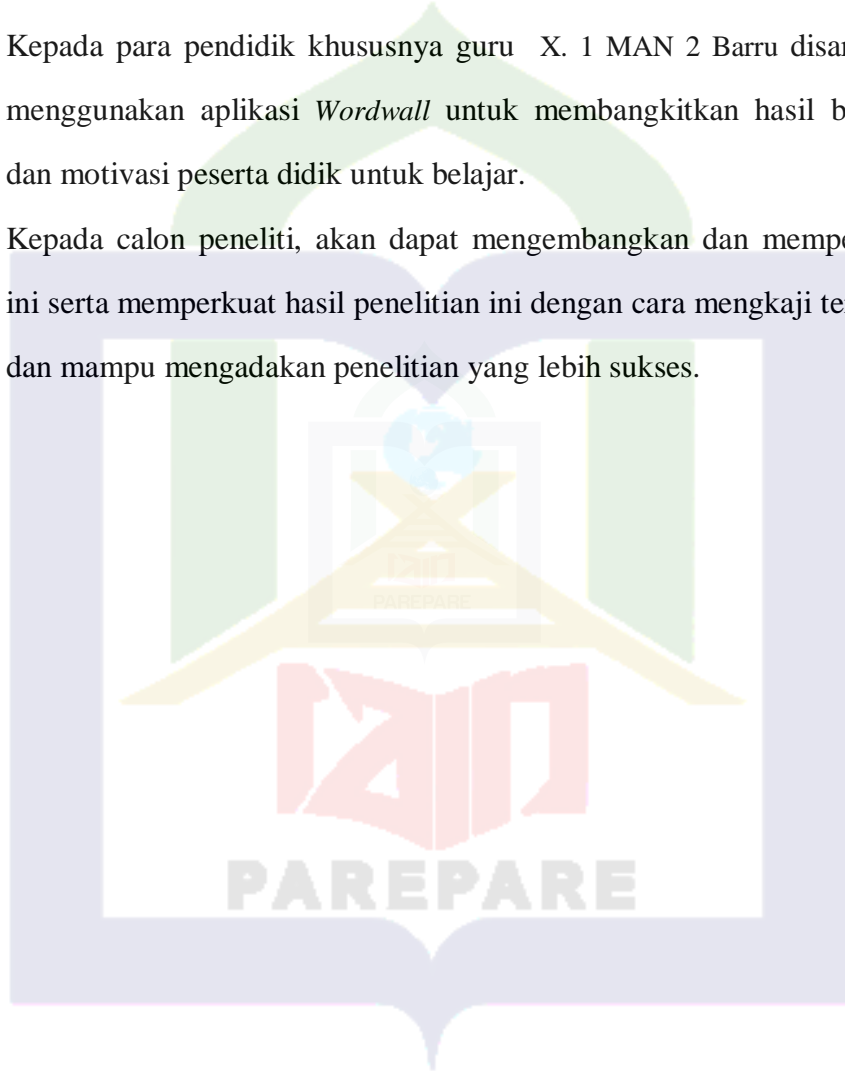
1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Khulafaur Rasyidin." dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor tes sebelum dan sesudah Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yaitu pre-test 50,47 dan post-test 81,42. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Khulafaur Rasyidin".
2. Analisis hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas X MAN 2 Barru dengan 21 peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, menunjukkan nilai rata-rata 81,42. Adapun hasil uji hipotesis yang telah diperoleh  $t_{Hitung} = 6,48$  dan  $t_{Tabel} = 1,724$  maka  $(6,48 > 1,724)$ . Dengan demikian hipotesis ( $H_1$ ) pada penelitian dapat diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) pada penelitian ditolak artinya Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SKI kelas X 1 MAN 2 Barru pada materi Khulafaur Rasyidin.



## B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian penggunaan aplikasi *Wordwall* yang mempengaruhi hasil belajar SKI peserta didik kelas X Man 2 Barru, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru X. 1 MAN 2 Barru disarankan untuk menggunakan aplikasi *Wordwall* untuk membangkitkan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
2. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat media ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.



## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim.*

Akrim, “*Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Dalam Mencetak Karakter Siswa*”, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.

Almeida, Reyes, “Using *Wordwall* for Collaborative Learning in Islamic History Classes, Oxford University Publishing, *Journal of Digital Learning in Teacher Education*”, Vol. 35, No. 2. 2019.

Anggito, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Cet. I; Sukabumi: CV. Jejak. 2018.

Anita, Nur “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit instruction) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Mallengkeri 1 Makassar”. 2017.

Anwar, “*Filsafat Pendidikan*”, Jakarta: Kencana, 2017.

Ariani, “*Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*”, Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.

Alfatih, Ainun. “*Wordwall Penyedia Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru*”, Surabaya: Rajawali Publishing, 2021.

Ananda, Hayati. “*Variabel Belajar Kompilasi Konsep*”, Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020.

Anggito, Setiawan. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Sukabumi: CV. Jejak, 2018.

Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*”. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Arikunto, dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

Dwijantoro, Alfiah. *White Sand Kumpulan Artikel Ilmiah Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika*, Klaten: Lakeisha, 2021.

Fikri, dkk. “*Pedoman Karya Tulis Ilmiah IAIN Parepare*”, Parepare: Parepare Nusantara Press, 2023.

Hadi, “*Metodologi Research*”. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM. 1984.

Hardika, “*Pembelajaran Transformatif Model Pembelajaran yang Memberdayakan*”, Malang: Universitas Negeri Malang, 2020.

- Hasan, Muhammad. “*Media Pembelajaran*”, Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.
- Ismail, Fajri. “Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial”. Jakarta:Prenadamedia Group. 2018.
- Jamaluddin, Hajar. “*Keterampilan Mengajar*”, Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2022.
- Jalinus, Ambiyar. “*Media dan Sumber Pembelajaran*”, Jakarta: Kencana, 2016.
- Kumar, Gupta. “*Enhancing Student Engagement through Interactive Learning Tools A Study on Wordwall in Islamic Culture Education, University Of College, International Journal of Educational Technology*”, Vol. 15, No. 3. 2021.
- Mardalis, “*Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proposal*”, Cet. II. Jakarta: Bumi Aksara. 2018
- Margono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Cet VI; Jakarta: Rineka Cita. 2019.
- Mujahidin, Agus. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Quizizz, Sway dan Wordwall Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti, *Innovative Journal of Social Science Research*”, Vol 1, No. 2. 2021.
- Mulianah, Sri. “*Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Nonn Tes Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel*”, Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Nazir, “*Metodologi Penelitian*”, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Petina, Fetin, dkk., “The Implementation Of Instructional Media In Teaching English To young Learners”, *Journal of English Language Studies*, 5 Number 1 (2023)
- Pradani, Galuh. “*Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, Educenter Jurnal Ilmiah Pendidikan,*” Vol. 1, No. 5. 2023.
- Pribadi, Benny. “*Media dan Teknologi dalam Pembelajara*”, Jakarta: Kencana, 2017.
- Rahman, Ali. “Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 16, No.2. 2018.
- Rahmat, Saeful. “*Psikologi Pendidikan*”, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018.

- Resti dan Cynantia Rachmijati. "Analysis The Use Of Instructional Media On Teaching English To Young Learner At Elementary School In Bandung", *Journal of English Education*, 3, No.4. 2020.
- Ristika, Ni Putu Rika, dkk., "A Study of the Instructional Media Used by the Teachers in Teaching English", *Journal of Educational Research and Development*, 4, no.3. 2020.
- Rudy, Hasanah. "*Media Pembelajaran*", Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018.
- S, Hadi. "*Efektivitas Penggunaan Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar*", *Jurnal Pendidikan*. 2017.
- Sawitri, Reni. "*Model Discovery Learning Berbatuan Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*", Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Setiawan, Abrianto. "*Menjadi Pendidik Profesional*", Medan: UMSU Press, 2021.
- Shihab, Quraish. "*Tafsir Al-Misbah*", Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Slameto, "*Evaluasi Pembelajaran*". Jakarta: PT Bumi Aksara, 1988.
- Smith, Lee. "*The Impact of Digital Game-Based Learning on History Education: Insights from Wordwall, Lisbon Publish Knowledge*", *Journal of Educational Research and Practice*, Vol. 10, No. 4. 2020.
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*", *Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Suryadi, Ahmad. "*Teknologi dan Media Pembelajaran*", Sukabumi: CV. Jejak, 2020.
- Sutiah, "*Pengembangan Media Pembelajaran PAI*", Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20, Yogyakarta, Pustaka Belajar 2006.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. "*Metodologi Penelitian Sosial*". Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Utami, Adinda. "*Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar*", *Jurnal Basic education*, Vol. 6, No. 4 (2022).
- Yaumi, Muhammad. "*Media dan Teknologi Pembelajaran*", Jakarta: Kencana, 2021.

Yusup, Maharani. *“Tutorial Membuat Quiz Menggunakan Wordwall”*, Jakarta: Alifbata Publishing, 2022.

Zubairi, *“Modernisasi Dalam Sistem Pendidikan Agama Islam”*, Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022.

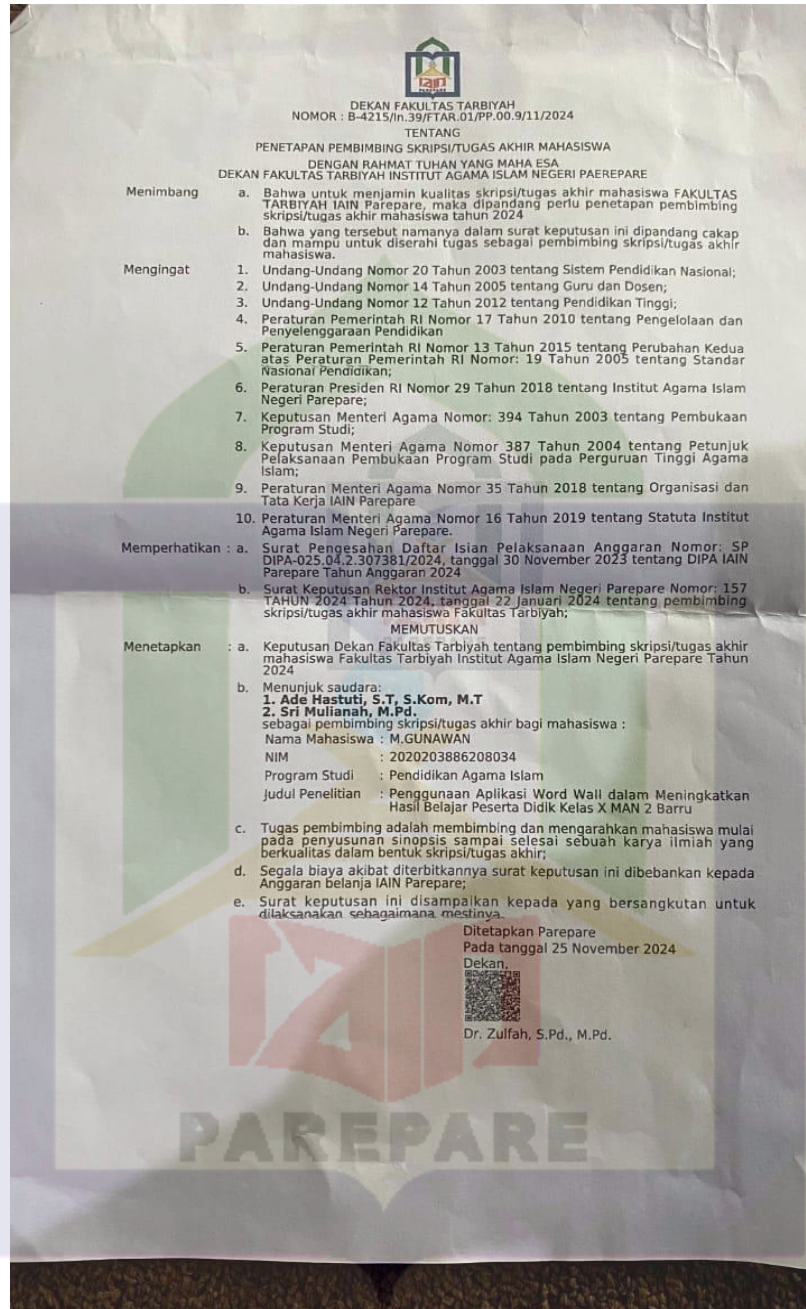
Zuriah, Nurul. *“Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan”*, Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara. 2017.



# LAMPIRAN



SK. Judul dan penetapan pembimbing



Surat permohonan izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 9110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B- 3682/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2024 09 Oktober 2024  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI BARRU  
Cq. kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di  
KAB. BARRU

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : M.GUNAWAN  
Tempat/Tgl. Lahir : SIDDO, 09 Oktober 2002  
NIM : 2020203886208034  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam  
Semester : IX (Sembilan)  
Alamat : SIDDO, DESA SIDDO, KEC. SOPPENG RIAJA KAB. BARRU

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI BARRU dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

" PENERAPAN APLIKASI WODRWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PESERTA DIDIK KELAS X 1 DI MAN 2 BARRU"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 10 Oktober 2024 sampai dengan tanggal 10 November 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare





**PEMERINTAH KABUPATEN BARRU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Mal Pelayanan Publik Masiga Lt. 1-3 Jl. Iskandar Unru  
<http://izinonline.barrukab.go.id> : e-mail : [barrudpmpstpk@gmail.com](mailto:barrudpmpstpk@gmail.com) Kode Pos 90711

Barru, 22 Oktober 2024

Nomor : 519/IP/DPMPTSP/X/2024  
Lampiran : 1 (satu) Lembar  
Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala MAN 2 Barru  
di-

Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fak. Tarbiyah IAIN Parepare Nomor B-3682/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2024 tanggal, 09 Oktober 2024 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa di bawah ini :

Nama : M. Gunawan  
Nomor Pokok : 2020203886208034  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Perguruan Tinggi : IAIN Parepare  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa  
Alamat : Siddo Desa Siddo Kec. Mallusetasi Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 22 Oktober 2024 s/d 22 Nopember 2024, dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**PENERAPAN APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PESERTA DIDIK KELAS X 1 MAN 2 BARRU**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan menghormati adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

Kepala Dinas,



**TEMBUSAN** : disampaikan Kepada Yth.

1. Bapak Bupati (sebagai laporan);
2. Kepala Bappelitbangda Kab. Barru;
3. Kepala Kementerian Agama Barru Kab. Barru;
4. Dekan Fak. Tarbiyah IAIN Parepare;
5. Mahasiswa yang bersangkutan.

Surat keterangan telah meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BARRU  
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 BARRU  
Loka/Itta Desa Cileliang Kecamatan Maluselasi Kabupaten Barru  
Email man2baru16@gmail.com

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor : B-533/Ma 21 02 02/PP.00 6/11/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Barru  
Menerangkan bahwa :

Nama : M. GUNAWAN  
Nomor Pokok : 2020203886208034  
Program Study : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Nama Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare  
Judul Penelitian : PENERAPAN APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PESERTA  
DIDIK KELAS X 1 MAN 2 BARRU

Bahwa nama tersebut diatas telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi di  
MAN 2 Barru pada tanggal 25 Oktober s/d 25 November 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan  
sebagaimana mestinya

25 November 2024  
MAN 2 Barru  
Rosnawati Buhari, MM  
70916 199303 2 003

PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH  
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307



## INSTRUMENT PENELITIAN PENULIS SKRIPSI

NAMA : M. Gunawan  
 NIM : 2020203886208034  
 PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 FAKULTAS : TARBIYAH  
 JUDUL : PENGGUNAAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PESERTA DIDIK KELAS X.1 DI MAN 2 BARRU

Dari penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen berikut:

1. Lembar Observasi
  - a) **Observasi Aktivitas Siswa**

Tabel Lembar Observasi Aktivitas Belajar siswa kelas X.1 di MAN 2 Barru

No.	Aktivitas Siswa	Jumlah Peserta Didik pada Pertemuan					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Peserta didik yang hadir pada saat pembelajaran								
2.	Peserta didik yang								

	tidak memperhatikan materi yang dipelajari								
3.	Peserta didik yang memperhatikan materi yang dipelajari								
4.	Peserta didik yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru								
5.	Peserta didik yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.								
6.	Peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung								
7.	Peserta didik yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran.								
	Rata-rata								

**SOAL PRE TEST DAN POST TEST****Soal Pilihan Ganda**

1. **Siapa yang menjadi khalifah pertama setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW?**
  - a. Umar bin Khattab
  - b. Utsman bin Affan
  - c. Ali bin Abi Thalib
  - d. Abu Bakar Ash-Shiddiq

**Jawaban:** d. Abu Bakar Ash-Shiddiq

2. **Apa yang menjadi tantangan besar yang dihadapi Abu Bakar pada masa awal pemerintahannya?**
  - a. Penyebaran Islam ke luar Jazirah Arab
  - b. Perang Riddah dan murtadnya suku-suku Arab
  - c. Pembentukan sistem pemerintahan yang efisien
  - d. Konflik internal antara sahabat Nabi

**Jawaban:** b. Perang Riddah dan murtadnya suku-suku Arab

3. **Pada masa pemerintahan siapa pengumpulan dan penulisan mushaf Al-Qur'an secara baku dilakukan?**
  - a. Abu Bakar
  - b. Umar bin Khattab
  - c. Utsman bin Affan
  - d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** c. Utsman bin Affan

4. **Siapa yang terkenal dengan kebijaksanaannya dan berani menegakkan keadilan meski harus menegur keluarganya sendiri?**
  - a. Abu Bakar
  - b. Umar bin Khattab
  - c. Utsman bin Affan
  - d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** b. Umar bin Khattab

5. **Apa yang menjadi kebijakan penting yang diperkenalkan oleh Umar bin Khattab terkait administrasi pemerintahan?**
  - a. Penyebaran mushaf Al-Qur'an
  - b. Pembentukan provinsi dan pejabat yang memimpin masing-masing wilayah
  - c. Pengembangan armada laut
  - d. Pembentukan pasukan elit

**Jawaban:** b. Pembentukan provinsi dan pejabat yang memimpin masing-masing wilayah

6. **Siapa yang membangun armada laut pertama kali dalam sejarah Islam untuk memperkuat perdagangan dan pertahanan?**
- Abu Bakar
  - Umar bin Khattab
  - Utsman bin Affan
  - Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** b. Umar bin Khattab

7. **Pada masa khalifah siapa wilayah Islam mencapai perluasan yang sangat luas hingga menaklukkan Persia dan Bizantium?**
- Abu Bakar
  - Umar bin Khattab
  - Utsman bin Affan
  - Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** b. Umar bin Khattab

8. **Siapa yang bertanggung jawab atas penyebaran satu mushaf Al-Qur'an yang baku ke seluruh wilayah Islam?**
- Abu Bakar
  - Umar bin Khattab
  - Utsman bin Affan
  - Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** c. Utsman bin Affan

9. **Siapa di antara Khulafaur Rasyidin yang dikenal sangat dermawan dan menghabiskan hartanya untuk kepentingan umat Islam?**
- Abu Bakar
  - Umar bin Khattab
  - Utsman bin Affan
  - Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** c. Utsman bin Affan

10. **Di bawah pemerintahan siapa Islam mengalami ekspansi wilayah yang sangat pesat, termasuk penaklukan wilayah Persia dan Syam?**
- Abu Bakar
  - Umar bin Khattab
  - Utsman bin Affan
  - Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** b. Umar bin Khattab

11. **Siapa yang memimpin pada masa pemerintahan yang penuh konflik politik internal, termasuk Perang Jamal dan Perang Siffin?**
- Abu Bakar
  - Umar bin Khattab

- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** d. Ali bin Abi Thalib

12. **Siapa yang berperan besar dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan hukum Islam setelah masa Nabi Muhammad?**

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** d. Ali bin Abi Thalib

13. **Apa yang menjadi peran utama Abu Bakar dalam menjaga keberlangsungan Islam setelah Nabi Muhammad wafat?**

- a. Menyusun strategi politik luar negeri
- b. Menjaga kesatuan umat Islam melalui perang melawan murtad
- c. Mengembangkan sistem hukum Islam
- d. Mendirikan lembaga keagamaan baru

**Jawaban:** b. Menjaga kesatuan umat Islam melalui perang melawan murtad

14. **Siapa di antara Khulafaur Rasyidin yang dikenal dengan kebijakan mengangkat banyak kerabatnya sebagai gubernur di berbagai wilayah?**

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** c. Utsman bin Affan

15. **Siapa yang dikenal dengan keberanian luar biasa dan memainkan peran penting dalam pertempuran besar seperti Perang Badar dan Perang Uhud?**

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** d. Ali bin Abi Thalib

16. **Siapa yang berusaha mengatasi pemberontakan yang terjadi setelah pembunuhan Utsman, dan berusaha mempererat kembali ukhuwah umat Islam?**

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** d. Ali bin Abi Thalib

17. **Pada masa pemerintahan siapa armada laut pertama kali dibentuk oleh umat Islam?**

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** b. Umar bin Khattab

18. **Siapa yang memimpin pada saat banyak wilayah yang telah ditaklukkan oleh Islam mengalami perluasan lebih lanjut?**

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** b. Umar bin Khattab

19. **Siapa yang membentuk sistem administrasi dan pemerintahan yang memungkinkan Islam berkembang dengan pesat di berbagai wilayah?**

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** b. Umar bin Khattab

20. **Siapa yang dikenal dengan keberaniannya di medan perang serta kesetiiaannya dalam menjaga ajaran Islam meskipun dihadapkan dengan banyak tantangan?**

- a. Abu Bakar
- b. Umar bin Khattab
- c. Utsman bin Affan
- d. Ali bin Abi Thalib

**Jawaban:** d. Ali bin Abi Thalib



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Sesuai dengan K-13 Revisi 2017)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: MAN 2 BARRU
<b>Kelas/ Semester</b>	: X.1 (Ganjil)
<b>Mata Pelajaran</b>	: Sejarah Kebudayaan Islam
<b>Pelajaran 2</b>	: Perkembangan Islam Masa Khulafaur Rasyidin
<b>Sub Pelajaran</b>	: Latar Belakang Munculnya Khulafaur Rasyidin
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 JP (1 kali Pertemuan)

<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>
<p>1.2 Memahami berbagai kemajuan yang dicapai umat Islam pada masa Khulafaur Rasyidin</p> <p>1.4 Memahami peristiwa-peristiwa penting dari berbagai kemajuan yang dicapai umat Islam pada masa Khulafaur Rasyidin</p>
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<p>Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi <i>wordwall</i> diharapkan peserta didik mampu:</p> <p>5. Memahami sejarah Khulafaur Rasyidin</p> <p>6. Dapat menjelaskan sejarah Khulafaur Rasyidin</p>
<b>PENDAHULUAN</b>
<p>4. Guru mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa untuk meminta keberkahan dan agar ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat.</p> <p>5. Mengkondisikan suasana belajar (mengecek kehadiran peserta didik).</p> <p>6. Guru menyapa peserta didik</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>
<b>INTI</b>
<p><b>B.</b> Guru mempersilahkan kepada peserta didik untuk membaca QS. Al-Insyirah.</p> <p><b>C.</b> Guru memberi penjelasan kepada peserta didik terkait materi perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin menggunakan aplikasi <i>wordwall</i>. Adapun jenis template yang akan digunakan dalam proses pembelajaran nantinya akan dikondisikan dengan situasi dan kondisi kelas.</p> <p><b>D.</b> Setelah memberi penjelasan, guru akan memberi penguatan dengan memberi stimulus berupa pertanyaan kepada peserta didik agar terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik.</p> <p><b>E.</b> Setelah itu, guru memberikan penjelasan sederhana kepada peserta didik tentang cara menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i></p> <p><b>F.</b> Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat pertanyaan mengenai materi perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin dengan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i></p>

**G.** Guru memberi tes sebagai bentuk refleksi pada proses pembelajaran yang dilakukan dan mengevaluasi hasil dari tugas peserta didik.

#### PENUTUP

**B.** Guru dan peserta didik memberi kesimpulan dari materi perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin

**C.** Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

**D.** Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan mengajak mensyukuri atas kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran dan dilanjutkan berdoa serta salam.

#### PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan baik secara tertulis maupun lisan serta presentasi tunjuk kerja.



Lampiran dokumentasi







## BIODATA PENULIS



**M. Gunawan**, lahir pada tanggal 09 Oktober 2002 di desa Siddo kecamatan Soppeng Riaja kabupaten Barru, anak pertama dari dua bersaudara, anak dari pasangan Kasman dan Harianti.

Penulis memulai jenjang sekolah dasar di SDN Siddo kemudian melanjutkan ke SMPN 1 Soppeng Riaja dan ke jenjang SMA di MAN 2 Barru. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan jenjang S1 dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2022 di MA DDI Mangkoso di Kabupaten Barru, Provinsi Sulawesi Selatan dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) tahun 2023 di Desa Pundi Lemo, Kecamatan

Cendana, Kabupaten Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, dengan kekuatan yang disertai dengan doa harapan dari kedua orang tua dan orang terdekat penulis, dengan senantiasa mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X 1 Di MAN 2 Barru”. Penulis dapat dihubungi melalui [agman091002@gmail.com](mailto:agman091002@gmail.com)