



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL*
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

LISMAN ACHMAD SYAMUDI

NIM. 12110112468

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL*
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

LISMAN ACHMAD SYAMUDI

NIM. 12110112468

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru* yang ditulis oleh Lisman Achmad Syamudi NIM. 12110112468 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Ramadan 1446 H
18 Maret 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Dr. Mirawati, M.Ag.
NIP. 19740404 200501 2 004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Lisman Achmad Syamudi NIM. 12110112468 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 08 Zulkaidah 1446 H/06 Mei 2025 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi Fikih.

Pekanbaru, 08 Zulkaidah 1446 H
06 Mei 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Idris, M.Ed.

Penguji II

Dr. Nurhayati Zein, M.Sy.

Penguji III

Sopyan, S.Ag., M.Ag.

Penguji IV

Dr. Zuhri, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.

NIP. 19650521 199402 1 001



SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisman Achmad Syamudi
 NIM : 12110112468
 Tempat Tgl Lahir : Sidomulyo, 11 April 2003
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 24 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Lisman Achmad Syamudi
 NIM. 12110112468



PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil alamin, puji dan syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada Nabi besar kita Nabi Muhammad saw. Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan tidak terlepas berkat bantuan dari berbagai pihak yang selalu memberikan doa, kemudahan serta kemurahan hati kepada penulis. Terutama kedua orang tua tercinta saya Bapak Suhardiman dan Ibu Ulis Darini yang selalu memberikan dukungan dan tidak pernah berhenti mendoakan segala urusan penulis termasuk dalam hal penyelesaian skripsi ini. Dan juga adik tersayang yang selalu memberikan motivasi dan keluarga yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hairunas, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Wakil Rektor 1. Prof Dr. Mas'ud Zein. M.Pd. Wakil Rektor II Prof Edi Erwan, SPT., M. Sc. PhD, Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
3. Dr. H. Kadar, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dr. H. Zarkasih, M.Ag. selaku Wakil Dekan 1, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd. selaku Wakil Dekan II. Prof. Dr. Amirah Diniati, M.Pd. Kons, selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dr. Idris, M.Ed. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Nasrul HS. S.Pd.I. M.A. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
5. Dr. Mirawati, M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, nasihat bahkan sabar menghadapi penulis dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Dr. Gusma Afriani, M.Ag. selaku Penasehat Akademik (PA) penulis yang telah membimbing dan membantu penulis dalam proses perkuliahan serta memberi dukungan dan motivasi agar penulis menyelesaikan perkuliahan dengan tepat waktu.
7. Bapak dan Ibu dosen seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Agama.
8. Ibu Elama Santos, S.E. selaku kepala sekolah dan Ibu Yanti Puspita, S.Ag selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru yang telah mengizinkan, memberikan motivasi, dan mempermudah dalam penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
9. Sahabat dan teman seperjuangan M.Abdul Kholid, Muhammad Agil, Haristo Adi Pratama, Liana, Irda Syarifah, Fitri Rizki Aini, Minnida Sari, Mila dan Nadia Aida dan juga rekan kelas konsentrasi fikih yang telah menjadi teman terbaik selama perkuliahan dan yang telah membantu penulisan dalam skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penulis berharap semoga kemudahan, bimbingan dan nasehat, serta doa yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis mendapatkan balasan dari yang Maha Kuasa dan menjadi amalan yang tidak terputus di sisi Allah Swt. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 24 Maret 2025

Penulis,

Lisman Achmad Syamudi
NIM.12110112468

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil 'alamiin

Puji syukur kupanjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan kasih sayang-Nya yang tiada henti. Dengan pertolongan-Nya, aku dapat menyelesaikan karya ini sebagai salah satu langkah dalam perjalanan hidupku.

Karya sederhana ini kupersembahkan dengan penuh cinta dan rasa hormat kepada orang tuaku tercinta, Ayahanda Suhardiman dan Ibunda Ulis Darini.

Terima kasih atas segala kasih sayang, doa, serta perjuangan yang tiada lelah dalam membimbing dan mendukungku hingga sampai pada titik ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan untuk Ayah dan Ibu.

Saudaraku tercinta yang selalu ada di setiap suka dan duka
Yang selalu memberikan semangat dan motivasi

Adikku Habibah Naziah

Ayah, Ibu, dan keluarga tercinta

Aku sadar bahwa karya ini belum cukup untuk membalas semua pengorbanan dan cinta yang telah kalian berikan. Namun, izinkanlah karya ini menjadi bukti kecil dari usahaku, sebagai langkah awal dalam meraih impian dan kesuksesan.

Semoga Allah Swt. senantiasa meridai setiap langkah kita.

Aamiin ya rabbal 'alamin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Lisman Achmad Syamudi, (2025): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen* dengan bentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru yang berjumlah 136 siswa, Pengambilan sampel penelitian ini dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Sampel penelitian ini ialah kelas VII.1 berjumlah 28 Siswa sebagai kelas eksperimen dan VII.3 berjumlah 29 Siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan test “t” (*Independent Sample t-Test*). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan media cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru, diperoleh t hitung > t tabel (4,389 > 2,000) dan nilai Sig. 2 – tailed 0,001 < 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Wordwall, Keaktifan Belajar Siswa*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Lisman Achmad Samudi, (2025): The Effect of Using Wordwall Learning Media toward Student Learning Activeness on Islamic Education Subject at Junior High School of Muhammadiyah 1 Pekanbaru

This research aimed at testing the effect of using Wordwall learning media toward student learning activeness on Islamic Education subject at Junior High School of Muhammadiyah 1 Pekanbaru. It was quantitative research with quasi experiment and nonequivalent control group design. All the seventh-grade students learning Islamic Education subject at Junior High School of Muhammadiyah 1 Pekanbaru were the population of this research, and they were 136 students. Purposive sampling was used in this research. The samples were 28 the seventh-grade students of class 1 as the experimental group and 29 students of class 3 as the control group. Observation, questionnaire, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was t-test (independent sample t-test). Based on the research findings, it could be concluded that there was a significant difference in learning activeness between students taught by using Wordwall learning media and printed media on Islamic Education subject at Junior High School of Muhammadiyah 1 Pekanbaru. It was obtained that t_{observed} was higher than t_{table} ($4.389 > 2.000$), and the score of sig. 2-tailed was 0.001 lower than 0.05, so H_a was accepted and H_0 was rejected.

Keywords: *Wordwall Learning Media, Student Learning Activeness*

ملخص

ليسمان أحمد شامودي (٢٠٢٥): تأثير استخدام وسيلة تعليم ووردوول على نشاط التعلم لدى الطلاب في مادة التربية

الإسلامية في مدرسة محمدية المتوسطة ١

بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير استخدام وسيلة تعليم ووردوول على نشاط التعلم لدى الطلاب في مادة التربية الإسلامية في مدرسة محمدية المتوسطة ١ بكنبارو. نوع البحث هو بحث كمي باستخدام تصميم شبه تجريبي من نوع تصميم مجموعة التحكم غير المكافئة. تكونت عينة البحث من طلاب الصف السابع الذين يدرسون مادة التربية الإسلامية، حيث بلغ عددهم ١٣٦ طالبًا. تم اختيار العينة باستخدام طريقة أخذ العينة الهادفة حيث شملت العينة الصف السابع ١ المكون من ٢٨ طالبًا كمجموعة تجريبية، والصف السابع ٣ المكون من ٢٩ طالبًا كمجموعة ضابطة. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والاستبيان، والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار ت (اختبارات للعينة المستقلة). أظهرت نتائج التحليل وجود فرق دال إحصائيًا في نشاط التعلم بين الطلاب الذين استخدموا وسيلة تعليم ووردوول وأولئك الذين استخدموا الوسائل المطبوعة، حيث كانت قيمة حساب ت أكبر من جدول ت (٤.٣٨٩ < ٢.٠٠٠)، وكانت قيمة الدلالة ١ الذيل ٠.٠٠١ أصغر من ٠.٠٠٥، مما يعني قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية.

الكلمات الأساسية: وسيلة تعليم ووردوول، نشاط التعلم لدى الطلاب



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sulthan Hassanudin Kasim Riau

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	7
C. Permasalahan	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoretis	11
B. Penelitian Relevan	26
C. Konsep Operasional	28
D. Asumsi dan Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Uji Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT PENULIS	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	The Pretest-Posttest Nonequivalent Group Design	34
Tabel III.2	Desain Penelitian	35
Tabel III.3	Hasil Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar	38
Tabel III.4	Hasil Uji Reliabelitas	39
Tabel IV.1	Struktur Organisasi SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.....	45
Tabel IV.2	Pimpinan SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.....	46
Tabel IV.3	Tenaga pendidik SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru	46
Tabel IV.4	Tenaga Adminitrasi SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru	47
Tabel IV.5	Siswa SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru	48
Tabel IV.6	Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru..	48
Tabel IV.7	Observasi Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pertemuan Pertama	52
Tabel IV.8	Observasi Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pertemuan kedua.....	55
Tabel IV.9	Observasi Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pertemuan Ketiga	58
Tabel IV.10	Observasi Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pertemuan Keempat.....	61
Tabel IV.11	Hasil Rekapitulasi Observasi Pembelajaran dengan Media <i>Wordwall</i> Kelas Eksperimen	62
Tabel IV.12	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	63
Tabel IV.13	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	64
Tabel IV.14	Hasil <i>Pret-test</i> Kelas Kontrol	65
Tabel IV.15	Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	66
Tabel IV.16	Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	67
Tabel IV.17	Uji Normalitas	68
Tabel IV.18	Uji Homogenitas	69
Tabel IV.19	Uji T (T-test).....	70
Tabel IV.20	Rata-rata Keaktifan Belajar	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul Ajar
Lampiran 2	Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>
Lampiran 3	Angket Keaktifan Belajar
Lampiran 4	Hasil Uji Coba Angket Keaktifan Belajar
Lampiran 5	Hasil Angket Pre-test Kelas Eksperimen
Lampiran 6	Hasil Angket Post-test Kelas Eksperimen
Lampiran 7	Hasil Angket Pre-test Kelas Kontrol
Lampiran 8	Hasil Post-test Kelas Kontrol
Lampiran 9	Uji Validitas
Lampiran 10	Lembar Disposisi
Lampiran 11	SK Pembimbing
Lampiran 12	Surat Balasan Izin Prariset
Lampiran 13	Blangko Kegiatan Bimbingan Proposal
Lampiran 14	Pengesahan Perbaikan Proposal
Lampiran 15	Surat Permohonan Izin Melakukan Riset
Lampiran 16	Surat Rekomendasi Riset dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Lampiran 17	Surat Izin Riset dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Lampiran 18	Surat Izin Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru
Lampiran 19	Surat Keterangan Telah Riset
Lampiran 20	Blangko Kegiatan Bimbingan Skripsi
Lampiran 21	Dokumentasi Kegiatan Penelitian

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran memerlukan partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Komunikasi interaktif antara guru dan siswanya dapat ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam menjawab berbagai pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajaran dituntut aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berbentuk aktivitas seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹ Keaktifan adalah keadaan dimana siswa dapat aktif yang dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pembelajaran. Menurut Sardiman, keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yang berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.²

Keberhasilan pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keaktifan ini bukan sekedar bersikap tidak acuh atau berbicara dengan teman, melainkan keaktifan yang bermutu, ditandai dengan tingginya jumlah respon siswa, banyaknya

¹ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 51

² Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 101

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pertanyaan dan jawaban terkait materi, serta ide-ide yang relevan dengan konsep yang dipelajari.

Siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran agar apa yang telah dipelajari akan selalu diingat dan tidak mudah lupa. Dan untuk membantu menjadi aktif dan mendapatkan hasil yang maksimal dalam belajar, maka kegiatan yang menyenangkan dalam belajar harus diperhatikan. Dalam membangkitkan keaktifan belajar, guru hendaknya dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Metode pembelajaran akan lebih efektif dengan adanya variasi penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan siswa mampu menerima pesan yang disampaikan oleh guru.

Pendidikan Agama Islam termasuk kedalam kategori pelajaran yang materinya bervariasi, untuk itu guru dituntut untuk dapat menggunakan media dalam mengajar materi termasuk memerlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Tanpa media pembelajaran yang bervariasi, maka kegiatan belajar menjadi monoton dan kurang menarik menjadikan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penggunaan media menjadi pilihan atau saran yang termasuk kategori penting dalam meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini memberikan dampak dalam keterlibatan dalam belajar siswa dan proses berinteraksinya kepada guru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Keaktifan belajar bisa tercipta dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di dalam kelas.³ Kemajuan teknologi sudah dapat terbukti berpengaruh pada media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah. Dampak positif teknologi dengan berbagai media yang dikembangkan dapat membantu peningkatan pemahaman, keterampilan serta keaktifan siswa.⁴ Oleh karena itu, di era digital ini seorang guru tidak hanya harus bisa menggunakan media pembelajaran konvensional tetapi seorang guru harus bisa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Salah satu media pembelajaran yang interaktif adalah media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah platform atau perangkat lunak berbasis game edukasi yang menyediakan fitur-fitur permainan dan kuis. Aplikasi *Wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi pendidik karena aplikasi *Wordwall* menekankan gaya belajar lebih rileks terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Aplikasi ini digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan lain sebagainya, serta pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat

³ Arifannisa, dkk., *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 13

⁴ Lintang Yoga Firmansyah, dkk., "Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Permainan Edukasi Quiziz," *Prosiding Seminar Hasil PTK PPG FKIP*, 27 Juni 2021, hlm. 674-682

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diunduh dan dicetak pada kertas.⁵ Menurut Sri Wulandari dkk, *Wordwall* merupakan media yang biasa digunakan dalam pembelajaran permainan interaktif yang dapat diakses secara online dan memiliki tampilan yang variatif dan menarik. Permainan untuk siswa menjawab pertanyaan, yang merangsang semangat siswa untuk aktif belajar.⁶

Penggunaan teknologi dalam konteks inovasi pembelajaran seperti platform *Wordwall* dapat menjadi salah satu solusi dalam menciptakan keaktifan siswa. Platform ini memiliki gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan fitur-fitur interaktifnya, *Wordwall* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berpartisipasi aktif bagi siswa, sehingga dapat membantu mengatasi permasalahan keaktifan siswa dalam pembelajaran.⁷

Meskipun demikian, realita yang sering terjadi di lapangan, banyak ditemukan guru yang masih menggunakan media cetak dalam mengajar. Sehingga membuat kegiatan proses pembelajaran kurang mampu membangkitkan keaktifan belajar siswa. Kegiatan pembelajaran hanya berpusat kepada guru yang didominasi oleh ceramah, sehingga proses pembelajaran bersifat pasif, kurang menyenangkan dan membuat siswa

⁵ Miftahul Jannah, dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Matematika Kelas XI di MAN," *Jurnal of Education*, Vol.4, No.1, 2024, hlm. 87

⁶ Sri Wulandari, dkk., "Implementasi E-Learning (Wordwall) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas XII MPA 2 di SMA Negeri 3 Sidiarjo," *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, Vol 9, No,2, 2023, hlm. 175

⁷ Huwaida Nur Rafidah, dkk., "Penerapan Kuis Wordwall dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV C SD Supriyadi Semarang," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 5, No.2, 2024, hlm. 2498-2504



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menjadi bosan. Hal tersebut dapat berpengaruh kepada rendahnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru didapatkan informasi bahwa sekolah tersebut mempunyai sarana dan prasarana yang memadai dan disertai dengan jaringan internet yang stabil, berdasar hasil wawancara dengan ibu Yanti Puspita, S.Ag. salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru mengungkapkan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan ketika mengajar dikelas lebih sering menggunakan media cetak seperti buku pelajaran, serta lebih didominasi oleh ceramah. Peneliti menemukan bahwa kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mendukung siswa dalam pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi bosan. Dan beberapa kasus ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung masih dalam kategori rendah, salah satunya yang terjadi pada beberapa siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru yang dapat dilihat dari beberapa gejala di antaranya:

1. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru.
2. Masih ada siswa yang kurang berani bertanya kepada guru dan siswa yang lain apabila belum memahami materi saat pembelajaran berlangsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

3. Masih ada siswa yang tidak memberikan jawaban ketika guru PAI memberikan pertanyaan.
4. Ketika guru memberikan soal latihan, hanya beberapa siswa yang mengerjakannya dengan serius dan siswa yang lain hanya menunggu jawaban dari teman.

Melihat gejala-gejala tersebut, maka dari itu harus ada inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran, Dimana pada era saat ini, banyak siswa lebih dekat dengan digital seperti media sosial dan game. Oleh karena itu, guru harus memanfaatkan game edukasi sebagai inovasi dalam menggunakan media pembelajaran agar siswa bersemangat dan aktif dalam belajar. Jadi guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru tidak boleh hanya menggunakan media pembelajaran cetak, akan tetapi guru harus dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi atau kuis interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, persoalan keaktifan belajar yang rendah diasumsikan dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Melihat dari permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.”

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami judul ini, diperlukan penjelasan istilah-istilah yang digunakan, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu opsi pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi pengajar. Karena, Platform *Wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar siswa melalui aktif dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.⁸

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar menurut pendapat Maharani dan Kristin diartikan serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, di mana mereka berperan aktif dalam kegiatan kelas. Melalui keterlibatan ini, siswa memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman, serta wawasan tentang berbagai aspek materi yang dipelajari. Keaktifan ini muncul ketika terdapat interaksi yang terjadi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.⁹

⁸ Purnamasari, dkk., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3, No. 1 2022, hlm. 70- 77

⁹ Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, Vol. 1, No. 3, 2017, hlm. 157

© Hak cipta milik UIN Suska Riau C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.
- b. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.
- c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.
- e. Perbedaan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan dengan identifikasi masalah, maka penelitian ini memfokuskan pada perbedaan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini, apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini untuk menguji perbedaan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat menambah bukti ilmiah tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

b. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah terkait keaktifan belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.

2) Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bahan evaluasi bagi guru agar lebih memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3) Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan dan semangat belajar dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu kata media dan pembelajaran. Media secara bahasa memiliki arti perantara atau pengantar, sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan aktivitas belajar.¹⁰

Adapun pendapat ahli yang mengartikan media pembelajaran beberapa diantaranya menurut Arief S. Sadiman dalam Pagarra, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹¹

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹² Sejalan dengan pendapat Nurhasnawati mengartikan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang

¹⁰ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi Pengembangan*, (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011), hlm. 25

¹¹ Hamzah Pagarra, *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 5

¹² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur : Bintang Surabaya, 2016), hlm. 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik.¹³

Berdasarkan uraian defenisi tentang media pembelajaran, maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) yang dapat merangsang pikiran, perasan, minat serta keinginan siswa sehingga terjadinya proses belajar yang mencapai tujuan belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga sangat bermanfaat bagi guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan menarik, sehingga dapat menarik minat, motivasi dan semangat belajar siswa yang dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

¹³ Nurhasnawati, *Op.Cit*, hlm. 26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.¹⁴

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan seorang guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran, seperti quiz, puzzle, dan game interaktif yang dapat menarik perhatian siswa.¹⁵ Menurut Prima Mutia Sari dkk, *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa.¹⁶

¹⁴ *Ibid*, hlm.32

¹⁵ Ardista Oktavian, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 08, No. 01, 2023, hlm. 655

¹⁶ Prima Mutia Sari dan Husnin Nahry Yarza, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Vol. 4, No. 2. 2021, hlm. 196

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wordwall merupakan *website* yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun, tanpa batasan waktu dan tempat serta dapat digunakan secara gratis, *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan.¹⁷

Berdasarkan definisi *Wordwall* yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* merupakan sebuah platform yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian online berbasis game edukasi yang menarik dan bisa disesuaikan dengan materi pelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *Wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, di antaranya:

- 1) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing - masing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitu pula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan.
- 2) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.

¹⁷ Anggini Tyas Palup, *Metode dan Media Inovatif*, (Jawa Tengah : Cahya Ghani Recovery, 2023), hlm. 80

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah.
- 4) Bisa dimainkan secara sendirian atau berkelompok.¹⁸

Adapun menurut Septariawan mengatakan bahwa karakteristik media *Wordwall* dengan media pembelajaran menggunakan jaringan lainnya yaitu adanya game dalam menjawab pertanyaannya membuat siswa atraktif didalam proses pembelajaran. Selain itu, kesulitan pada setiap soal dapat dilihat dan dibandingkan oleh guru, dan nilai peraihan peringkat pada setiap siswa dapat diketahui mulai dari peringkat pertama sampai peringkat terakhir.¹⁹

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Adapun kelebihan media pembelajaran *Wordwall* di antaranya:

- 1) Menyajikan fitur menarik sehingga sangat berguna saat digunakan untuk sebuah pembelajaran.
- 2) Mudah diaplikasikan atau digunakan.
- 3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar
- 4) Media bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa.

¹⁸ Putri Wulandari, dkk., "Pengaruh Media Aplikasi Wordwall terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, Vol.1, No.3, 2024, hlm.794

¹⁹ Septariawan Prasetya Permana dan Kasrman, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV," *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5, 2022, hlm. 7833

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun.
- 6) Keunggulan dari media *Wordwall* ini yakni tampilan *website* yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis games juga mudah digunakan.²⁰

Adapun kelebihan media pembelajaran *Wordwall* menurut Salsabila putri dkk, di antaranya:

- 1) Dapat menarik perhatian peserta didik.
- 2) Dapat menumbuhkan sikap kreativitas pada diri peserta didik.
- 3) Menumbuhkan minat dan motivasi pada peserta didik.
- 4) Dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
- 5) Dapat menumbuhkan kerjasama antar peserta didik.²¹

Adapun kekurangan media pembelajaran *Wordwall* di antaranya:

- 1) Memerlukan koneksi jaringan internet yang bagus dan kuat.
- 2) *Wordwall* juga berbayar untuk mendapatkan fitur permainan yang lebih banyak.²²

d. Langkah - langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Wordwall*

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran *Wordwall* di antaranya:

²⁰ Sri Maryanti, *Assessment for Learning Educandy Wordwall*, (Jawa Barat:Yayasan Rumah Rawda Indonesia, 2022), hlm. 40

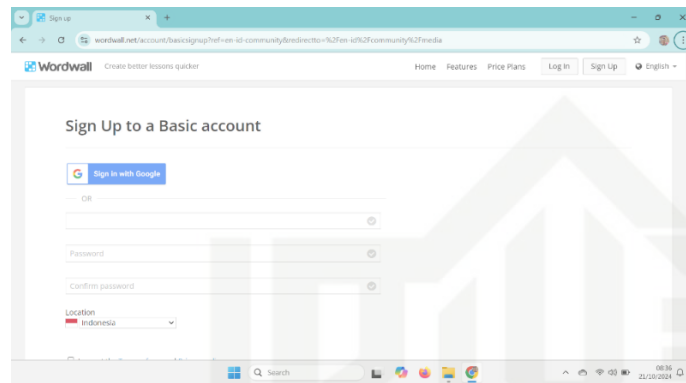
²¹ Salsabila Putri, dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Jurnal of Social Science Research*, Vol.4, No. 6, 2024. hlm. 6616

²² Arni Mahyudi, "Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa di Sekolah Menengah Pertama," *Ulil Albab : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol.1, No.6, 2022 hlm. 168

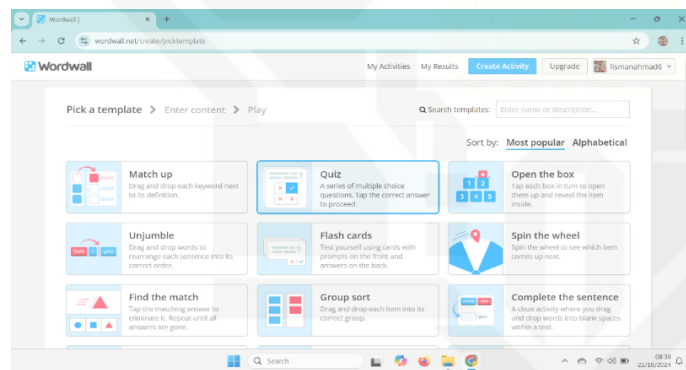
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

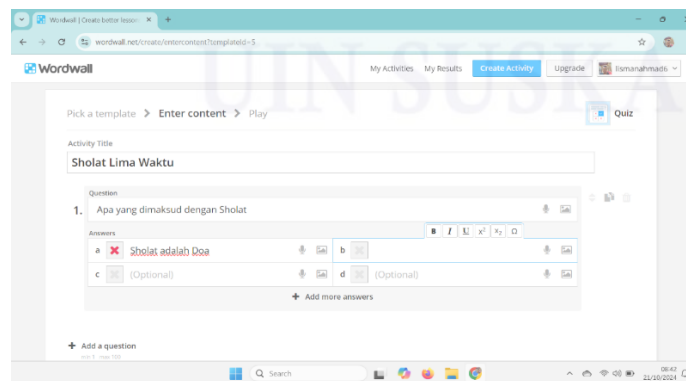
- 1) Langkah pertama yang harus dilakukan mendaftarkan atau membuat akun di <https://wordwall.net> setelah itu klik sign up kemudian lengkapi data yaitu nama, Alamat email, kata sandi dan Alamat.



- 2) Langkah kedua, yaitu pilih *Create Activity* atau buat aktivitas kemudian pilihlah salah satu templet yang tersedia dan sesuaikan dengan materi pelajaran.



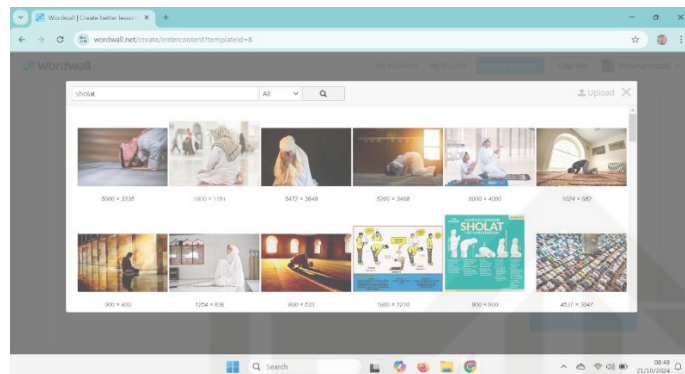
- 3) Langkah ketiga, yaitu ketik judul dan deskripsi permainan.



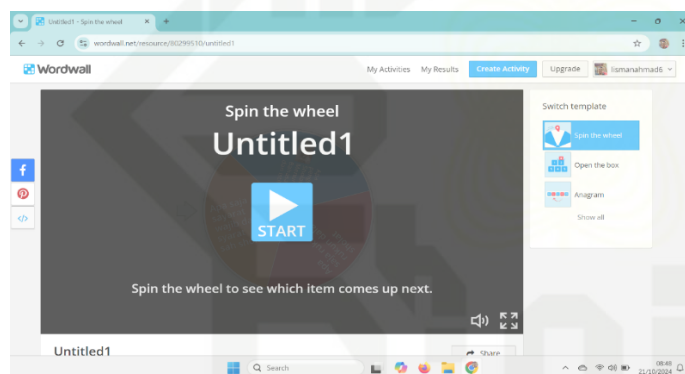
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Langkah keempat, yaitu ketikan konten sesuai dengan tipe permainannya. Pada beberapa templet dapat mengupload gambar.



- 5) Langkah terakhir, yaitu klik 'Done' atau 'selesai' jika telah selesai membuat desain.



- 6) Berikut di bawah ini bentuk tampilan yang sudah di desain.²³



²³ Sri Maryanti, *Op.Cit*, hlm. 40

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

Menurut Nafisatul Aliya dkk, dalam implementasinya, media *Wordwall* ditampilkan melalui layar proyektor di ruang kelas. Meskipun guru yang mengoperasikan dari laptop, namun siswa dapat berinteraksi langsung dengan tampilan game *Wordwall* dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.²⁴ Adapun Langkah-langkah penggunaan media *Wordwall* menurut Sri Wulandari dkk, dalam proses pembelajaran di kelas di antaranya:

- 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media *Wordwall*.
- 2) Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan mengabsen kehadiran siswa.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman awal siswa.
- 4) Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang diajarkan.
- 5) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
- 6) Guru membagi siswa menjadi 2 - 4 kelompok secara heterogen.
- 7) Siswa diberikan waktu mengulang materi untuk persiapan sebelum game dimulai.
- 8) Guru menampilkan game pembelajaran *Wordwall* dengan bantuan infokus.

²⁴ Nafisatul Aliya, dkk., "Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II-C SDN Margorejo VI," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2, 2024, hlm. 1096

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 9) Siswa secara bergiliran dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dari game *Wordwall* melalui laptop yang terhubung ke infokus.
- 10) Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang muncul ditampilkan *Wordwall*.
- 11) Guru mendampingi siswa selama proses permainan dengan memberikan arahan dan membahas jawaban yang muncul di *Wordwall*.
- 12) Guru menghitung hasil skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.
- 13) Guru bersama siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari dan memberikan refleksi sebelum menutup pembelajaran.²⁵

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Menurut Budimansyah keaktifan belajar merupakan proses pembelajaran di mana guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa dapat aktif mengajukan pertanyaan, dapat mengemukakan gagasan, dan mencari data atau informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.²⁶

²⁵ Sri Wulandari, dkk., *Op.Cit*, hlm. 178

²⁶ Iin Puji Rahayu, "Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik," *Joernal of Education Reserch*, Vol.3, No. 3, 2019, hlm. 195

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keaktifan belajar dalam proses belajar mengajar adalah berfungsinya semua alat yang ada pada diri siswa dalam proses pembelajaran. Terutama pikiran, pandangan, penglihatan, tangan dan lain-lain yang digunakan dalam proses pembelajaran.²⁷

Menurut Sardiman Keaktifan belajar kegiatan yang bersifat fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Kegiatan fisik seperti membaca, mendengar, menulis, dan berlatih keterampilan. Sedangkan kegiatan bersifat mental yaitu dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan beberapa konsep menyimpulkan hasil percobaan dan sebagainya.²⁸

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan aktif siswa, baik fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran melalui bertanya, berdiskusi, mencari informasi, dan memecahkan masalah, yang didukung oleh suasana belajar yang kondusif dari guru. Keaktifan dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka pada saat mengikuti proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Keaktifan Belajar

Menurut Nana Sudjana keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut:

²⁷ Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 86

²⁸ Yessy Novita Sari, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means ends Analysis Menggunakan Media Video terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pagaralam," *Jurnal Profit*, Vol. 5, No. 1, Mei 2018, hlm. 95

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah atau ikut serta mengemukakan pendapat.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila kurang memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Bersusaha mempelajari materi pelajaran, mencari dan mencatat, berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan siswa itu sendiri dengan hasil-hasil yang diperoleh olehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
- 8) Menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas hal ini dapat dilihat dari kemauan, semangat, dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.²⁹

c. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dari internal adalah karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengelola bahan belajar, menggali keaktifan belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar.

Adapun faktor eksternal yaitu berasal dari luar diri siswa, faktor ini meliputi:

²⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Faktor guru dalam ruang lingkupnya dituntut untuk memiliki sejumlah keterampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya. Adapun keterampilan yang dimaksud adalah memahami siswa, merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, melaksanakan evaluasi pembelajaran, mengembangkan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.
- 2) Faktor lingkungan sosial (termasuk teman sebaya) lingkungan sekolah dapat memberikan pengaruh positif dan pengaruh negatif terhadap keaktifan belajar siswa.
- 3) Kurikulum sekolah dalam rangkaian proses pembelajaran disekolah. Kurikulum merupakan panduan yang dijadikan sebagai kerangka untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 4) Sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa³⁰

4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas adalah dengan menggunakan media interaktif dalam kegiatan belajar. Hal ini, karena media interaktif mencakup berbagai teknologi dan alat yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dengan guru dan materi

³⁰ Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 177-196

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajaran. Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, kuis interaktif, serta game edukatif. Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.³¹

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif atau kuis interaktif adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah Platform berbentuk website yang disajikan dalam bentuk game edukatif bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei.³² Menurut Chintya Adi Kusumah dkk, *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.³³

³¹Rizal Faturrokhman, "Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan," *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, Vol. 2, No. 4, 2024, hlm. 713-721

³²Sulfi Purnamasari, dkk., *Op.Cit.* hlm. 72

³³ Chintya Adi Kusumah, dkk., "Penggunaan Media Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Keanekaragaman Hayati," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 5. 2023. hlm. 367

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sejalan dengan pendapat Arifannisa bahwa Game edukasi adalah media pembelajaran yang dipercaya bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga anak menjadi aktif untuk belajar menggunakan game edukatif.³⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif atau kuis interaktif yaitu *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

B. Penelitian Relavan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Tiara pada tahun 2023, skripsi dengan judul: “*Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VII di MTsN 6 Kota Padang.*” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan software SPSS 26 atau hasil analisis diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar = 0,009 maka dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,009 < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,770 > 1,675$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VII di MTsN 6 Kota Padang. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel X sama-sama meneliti penggunaan media

³⁴ Arifannisa. *Op.Cit.* hlm. 111

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran *Wordwall*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y, yaitu penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Selvina Rostika Rani pada tahun 2023, skripsi dengan judul : *“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang.”* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran berbasis *webiste Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Banjar Margo. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data melalui uji t hipotesis melalui aplikasi SPSS 26 pada tabel 4.16, sig. (2-tailed) diperoleh 0,00 (sig < 0,05) dengan taraf kepercayaan 95% (5%) data signifikan. Maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima atau terbukti kebenarannya, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh atau kontribusi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel X sama-sama meneliti penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y, yaitu penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Auliya Rizqy Akbar pada tahun 2023, skripsi dengan judul "*Pengaruh Media Wordwall terhadap Peningkatan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Waru Sidoarjo.*" Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman siswa. Adapun persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel X (media pembelajaran *Wordwall*), Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y, yaitu penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

C. Konsep Operasional

Berdasarkan konsep teoretis yang telah dipaparkan dalam bab ini, dapat dirumuskan konsep oprasional sebagai berikut:

1. Indikator Variabel (X) Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

Adapun indikator dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* di antaranya:

- a. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media *Wordwall*.
- b. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan mengabsen kehadiran siswa.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman awal siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang diajarkan.
- e. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
- f. Guru membagi siswa menjadi 2 - 4 kelompok secara heterogen.
- g. Siswa diberikan waktu mengulang materi untuk persiapan sebelum game dimulai.
- h. Guru menampilkan game pembelajaran *Wordwall* dengan bantuan infokus.
- i. Siswa secara bergiliran dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dari game *Wordwall* melalui laptop yang terhubung ke infokus.
- j. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang muncul ditampilkan *Wordwall*.
- k. Guru mendampingi siswa selama proses permainan dengan memberikan arahan dan membahas jawaban yang muncul di *Wordwall*.
- l. Guru menghitung hasil skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.
- m. Guru bersama siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari dan memberikan refleksi sebelum menutup pembelajaran.

2. Indikator Variabel (Y) Keaktifan belajar

Adapun indikator dari keaktifan belajar di antaranya:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
 - 1) Siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.
 - 2) Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Terlibat dalam pemecahan masalah atau ikut serta mengemukakan pendapat.
 - 1) Siswa aktif berusaha menjawab pertanyaan dalam pemecahan masalah yang diberikan guru.
 - 2) Siswa tertarik untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila kurang memahami persoalan yang dihadapinya.
 - 1) Siswa bertanya kepada guru ketika ada materi pelajaran yang belum dipahami.
 - 2) Siswa bertanya kepada teman yang lebih paham jika ada materi pelajaran kurang dipahami.
- d. Bersusaha mempelajari materi pelajaran, mencari dan mencatat, berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
 - 1) Siswa berusaha memanfaatkan buku pelajaran untuk mencari jawaban untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.
 - 2) Siswa membaca materi pelajaran terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
 - 1) Siswa berdiskusi dengan temannya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.
 - 2) Siswa mengikuti arahan yang diberikan guru ketika diskusi dalam kelompok.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f. Menilai kemampuan siswa itu sendiri dengan hasil-hasil yang diperoleh olehnya.
 - 1) Siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik.
 - 2) Siswa mampu memperbaiki hasil pekerjaan yang diperoleh.
- g. Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
 - 1) Siswa melatih kemampuan dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku pelajaran PAI untuk dikerjakan.
 - 2) Siswa berani menyampaikan pendapat dalam pemecahan masalah.
- h. Menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas.
 - 1) Siswa menggunakan pemahaman diperolehnya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.
 - 2) Siswa selalu semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *Wordwall* diduga dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dan keaktifan belajar siswa bervariasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

2. Hipotesis

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media cetak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Jenis penelitian *Quasi eksperimen* merupakan penelitian yang memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Untuk desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain *Nonequivalent Control Grup Design*, desain ini mirip dengan desain *Pretest- Posttest Control Grup Design*. Artinya kedua kelas (Kelas eksperimen dan kontrol) diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui adakah perbedaan kondisi awal antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.³⁵

Penelitian *Quasi Eksperimen* dipilih karena peneliti ingin menerapkan suatu tindakan atau perlakuan. Tindakan atau perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Hal ini untuk mengetahui pengaruh percobaan atau perlakuan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Bentuk desain *Quasi eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kontrol dikenakan tes sebelum dan sesudah perlakuan dengan bentuk desain sebagai berikut:

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 138

Tabel III.1
The Pretest-Posttest Nonequivalent Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O_{1.3} : Pretest (tes awal)

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

O_{2.4} : Posttest (tes akhir) yang diberikan kepada kedua kelas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dimulai pada 15 Januari sampai 15 Maret 2025. Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru, beralamat di Jl. K.H, Ahmad Dahlan No.86 Sukajadi Pekanbaru.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Keaktifan Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti atau sumber data penelitian.³⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 136 siswa.

³⁶ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam*, (Pekanbaru: Suska Perss, 2021), hlm. 40

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sampel adalah bagian dari populasi yang di jadikan objek dan subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sumpling* adalah suatu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu atau penentuan sampel untuk tujuan khusus.³⁷ Pertimbangan tertentu yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pertimbangan yang didasarkan pada rekomendasi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan pertimbangan tersebut adapun sampel yang diambil oleh peneliti yaitu kelas VII.1 sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Wordwall* dan kelas VII.3 sebanyak 29 siswa sebagai kelas kontrol dengan media cetak.

Tabel III.2
Desain Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	VII. 1	28 Siswa	Kelas Eksperimen
2.	VII. 3	29 Siswa	Kelas Kontrol

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Yang akan menggunakan media ini adalah peneliti sedangkan yang akan menjadi observer adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun persentase hasil observasi terdapat beberapa kareteria di antaranya:

³⁷ Muhammad Ilyas Ismail dan Nurfikriyah Irhashih Ilyas, *Metodologi Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif*, (Depok: Rajawali Perss, 2023), hlm. 284

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

81%-100%	: Sangat baik
61%-80%	: Baik
41%-60%	: Cukup
21%-40%	: Kurang
0%-20%	: Sangat kurang ³⁸

2. Angket

Angket merupakan suatu metode atau teknik pengumpulan data yang bersifat tidak langsung. Dalam angket, terdapat ungkapan pernyataan yang perlu ditanggapi oleh responden.³⁹ Angket ini diberikan kepada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru untuk mendapatkan jawaban yang tertulis untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam pengukuran angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Adapun kategori skor yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Sering Sekali (SS)	: 5
Sering(S)	: 4
Jarang (J)	: 3
Hampir Tidak Pernah(HTP)	: 2
Tidak Pernah (TP)	: 1

³⁸ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel -Variabel Penelitian* (Bandung : Alfabet,2013), hlm. 15

³⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 219

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisa sejumlah dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian.⁴⁰ Dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh data tentang sejarah dan perkembangan sekolah, jumlah siswa, jumlah kelas, dan data lainnya yang diperlukan dalam penelitian ini.

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk melihat valid atau tidak valid suatu angket yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dari responden. Lembar angket uji validitas dalam penelitian diberikan kepada 30 siswa dari kelas VII.2 dengan 16 pertanyaan angket. Adapun kriteria pengujian validitas pada instrument pernyataan angket yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan signifikan 5% maka angket tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas tes angket keaktifan belajar siswa dapat ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

⁴⁰ Amri Darwis, *Op.Cit*, hlm. 53

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.3
Hasil Uji Validitas

Item Angket	r hitung	r tabel	Hasil	Keterangan
Item 1	0,427	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 2	0,507	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 3	0,452	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 4	0,563	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 5	0,530	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 6	0,614	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 7	0,394	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 8	0,492	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 9	0,667	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 10	0,416	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 11	0,618	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 12	0,388	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 13	0,638	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 14	0,635	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 15	0,520	3,61	r hitung > r tabel	Valid
Item 16	0,583	3,61	r hitung > r tabel	Valid

(Sumber Data Olahan 2025)

Berdasarkan tabel diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa 16 item pernyataan semuanya menunjukan valid karena nilai $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu angket yang digunakan oleh peneliti, sehingga angket tersebut dapat dihandalkan untuk mengukur variabel penelitian. Walaupun penelitian ini dilakukan berulang-ulang dengan angket atau kuesioner yang sama. Adapun dasar dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut: jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka angket dinyatakan reliabel atau konsisten, sedangkan jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60 maka angket dinyatakan tidak reliabel atau konsisten.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 4
Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.826	16

(Sumber Data Olahan 2025)

Berdasarkan tabel uji reliabilitas, diketahui sebesar 0,826 pada 16 item pernyataan, maka item dikatakan reabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60. angka tersebut menunjukkan bahwa 16 item pernyataan yang di ujikan sudah reabel atau dapat dipercaya.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik. Artinya sebelum melakukann analisis yang sesungguhnya, data penelitian tersebut harus diuji kenormalan distribusinya. Data yang baik adalah data yang normal dalam pendistribusianya. Jadi, tujuan uji normalitas adalah untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikasi atau sig > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikasi atau sig < 0,05 maka, data tidak berdistribusi normal.⁴¹

⁴¹ Muhammad Ilyas Ismail, Nurfikriyah Irhashih Ilyas, *Op.Cit*, hlm. 301

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai varian da digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Statistik uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dan beberapa populasi sama atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikasnsi atau $\text{sig} < 0,05$ maka, dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)
- b. Jika nilai signifikasi atau $\text{sig} > 0,05$ maka,dikatakan bahwa dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).⁴²

3. Uji t

Uji t ini digunakan untuk melihat apakah kelas yang akan digunakan sebagai sampel pada penelitian memiliki kemampuan pemahaman konsep yang sama atau tidak dan juga digunakan untuk melihat perbedaan keaktifan belajar kedua kelas. Karena sampel yang didapatkan dari data berasal dari subjek yang berbeda (dua kelas), maka sampel tersebut disebut dengan sampel tidak berkorelasi. Jika data sampel berdistribusi normal dan homogen maka teknik yang dilakukan menggunakan uji t.⁴³ Adapun rumus yang digunakan yaitu:

⁴² Ibid. hlm.300

⁴³ Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Zanaf Publishing, 2019), hlm. 202

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan :

M_x : Mean Variabel X

M_y : Mean Variabel Y

SD_x : Standar Deviasi X

SD_y : Standar Deviasi Y

N : Jumlah Sampel



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

Berdasarkan hasil hipotesis uji t, diketahui bahwa nilai pada thitung (4,389) > ttabel (2,000) dengan taraf signifikansi 5 % dan nilai sig. 2 tailed 0,001 < 0,05, Sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian dapat dipahami semakin bagus penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, maka semakin bagus pula keaktifan belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

Besar rata-rata (*mean*) *post-test* keaktifan belajar siswa kelas kontrol sebesar 57,83 dan kelas eksperimen setelah diterapkan media pembelajaran *Wordwall* dengan hasil (*mean*) *post-test* kelas eksperimen sebesar 62,14. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan, maka dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Kepada kepala sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memberikan masukan kepada para guru agar memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Guru

Kepada guru disarankan untuk mendesain, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang bersifat kuis atau game dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan belajar bagi siswa.

3. Siswa

Kepada siswa diharapkan untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran dengan adanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* agar memperoleh hasil pembelajaran yang efektif.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusumah, Chintya dkk, (2023). Penggunaan Media Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Keanekaragaman Hayati, *Jurnal Pendidikan Vol 2, No. 5*.
- Ainurrahman, (2016). *Belajar dan Pembelajaran* ,Bandung: Alfabeta.
- Aliya, Nafisatul dkk, (2024). Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II-C SDN Margorejo VI, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol 9 No 2*.
- Anam,Khoirul (2022). *Media Kuis Interaktif Berbantuan Lectora Inspire*. Semarang : Cahya Ghani Recovry.
- Arifannisa, dkk, (2023). *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran*, Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia.
- Astuti, Wahyu, and Firosalia Kristin. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal ilmiah sekolah dasar 1.3* (2017): hlm.157.
- Darwis, Amri, (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam*, Pekanbaru: Suska Perss.
- Dimiyati. (2015).*Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Faturrokhman, Rizal, (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) Vol. 2 No.*
- Hartono, (2019). *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Zanaf Publishing.
- Huwaida Nur Rafidah dkk, (2024). Penerapan Kuis Wordwall dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV C SD Supriyadi Semarang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, Volume. 5, No. 2*.
- Im Puji Rahayu, (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Tematik, *Joernal of Education Reserch. Vol.3 Nomor. 3*.
- Jannah, Miftahul dkk, .(2024). ”Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Matematika Kelas XI Di MAN, *Jurnal Of Education*, Vol.4 No.1.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kasriman, Septariawan Prasetya Permana, (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV," *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5.
- Kristanto, Andi, (2016). *Media Pembelajaran*, Jawa Timur : Bintang Surabaya.
- Lintang Yoga Firmansyah,dkk, (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Edukasi Quiziz. *Prosiding Seminar Hasil PTK PPG FKIP*.
- Mahyudi, Arini, (2022). "Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa di Sekolah Menengah Pertama", ulil albab : *jurnal ilmiah multidisiplin* vol.1, no.6.
- Maryanti, Sri, (2022). *Assesment For Learning Educandy Wordwall*, Jawa Barat : Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Nasution, (2010). *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Novita Sari,Yessy, (2018). "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis Menggunakan Media Video terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pagaram", *Jurnal Profit*, Vol. 5, No. 1.
- Nur Khalizha, Firdha, (2024). Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis Game pada Materi Teks Deskripsi. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*.
- Nurfikriyah Irhashih Ilyas, Muhammad Ilyas Ismail, (2023). *Metodologi Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif*, Depok: Rajawali Perss.
- Nurhasnawati, (2011). *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi Pengembangan*, Pekanbaru : Yayasan Pusaka Riau.
- Oktavian, Ardista, dkk. (2023). "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi" *Jurnal Ilmiah Pendidikan* ", Vol. 08 No. 01.
- Pagarra,Hamzah, (2022). *Media Pembelajaran*, Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prima Mutia Sari dan Husnin Nahry Yarza, (2021). PelatihanPenggunaan Aplikasi Quizizz dan WordWall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Vol. 4 No2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Purnamasari, dkk, (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 3, No 1.
- Riduwan, (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* ,Bandung: Alfabet.
- Sadirman, (2013). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salsabila Putri,dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar, *Journal Of Social Science Research*, Vol. 4, No. 6.
- Sudjana, Nana, (2013). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Syaodih Sukmadinata,Nana, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tyas Palup, Anggini, (2023). *Metode Dan Media Inovatif* , Jawa Tengah : Cahya Ghani Recovery.
- Wulandari, Putri, dkk, (2024). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* Vol.1, No.3.
- Wulandari, Sri dkk, (2023). Implementasi E- Learning (Wordwall) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas XII MPA 2 Di SMA Negeri 3 Sidiarjo. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, Vol 9, No,2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN 1 MODUL AJAR

MODUL AJAR

BAB IX

RUKHSAH KEMUDAHAN DARI ALLAH SWT DALAM BERIBADAH KEPADANYA

INFORMASI UMUM

1. IDENTITAS

Nama Penyusun	: Lisman Achmad Syamudi
Institusi	: SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Tahun Penyusunan	: 2024 / 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama
Kelas	: VII (Semester Ganap)
Alokasi Waktu	: 8 JP x 40 Menit (4 Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Memahami aturan hukum yang berkaitan dengan perbuatan manusia dewasa (mukallaf) yang mencakup ritual atau hubungan dengan Allah SWT (ubudiyah) dan kegiatan yang berhubungan dengan sesama manusia (mu'amalah).
2. Mengulas berbagai pemahaman mengenai tata cara pelaksanaan dan ketentuan hukum dalam Islam serta implementasinya dalam ibadah dan mua'amalah.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah Beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha Esa dan berakhlak mulia, gotong royong dan mandiri.
- Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah Berkeadaban (*Ta'addub*), Keteladanan (*qudwah*) dan Toleransi (*Tasamuh*).

D. SARANA DAN PRASARANA

- a. Media:
Wordwall dengan Laptop dan Infokus
- b. Sumber Belajar:
Al-Qur'an dan terjemah, Buku Paket PAI dan sumber lain yang relevan.

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler kelas VII 1 (28 orang)

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : Team Games Tournament

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan konsep rukhsah dalam sholat, puasa, zakat dan haji.
2. Siswa mampu memahami kemudahan dalam melaksanakan ibadah.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mempelajari materi rukhsah dalam ibadah, siswa diharapkan memahami bahwa Islam memberikan kemudahan bagi umatnya dalam menjalankan ibadah sesuai dengan kondisi dan keterbatasan. Pemahaman ini memungkinkan siswa untuk mengenali situasi yang membolehkan rukhsah dan menerapkannya secara tepat dalam kehidupan sehari-hari dengan berpegang pada dalil syariat.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu rukhsah ?
2. Mengapa islam megajarkan rukhsah dalam ibadah ?
3. Apa saja rukhsah dalam sholat, puasa, zakat dan haji.
4. Apa hikmah rukhsah dalam kehidupan sehari-hari?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media *wordwall*.
2. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman siswa.

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
3. Guru membagi siswa menjadi 2-4 kelompok secara heterogen
4. Siswa diberikan waktu mengulang materi untuk persiapan sebelum game dimulai.
5. Guru menampilkan game pembelajaran *wordwall*.
6. Siswa secara bergiliran dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dari game *wordwall* melalui laptop yang terhubung ke infokus.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang muncul ditampilkan *wordwall*.
8. Guru mendampingi siswa selama proses permainan dengan memberikan arahan dan membahas jawaban yang muncul di *wordwall*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru menghitung hasil skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.
2. Guru Bersama siswa membuat Kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan.
3. Guru memberikan refleksi dan menutup pembelajaran.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media *wordwall*.
2. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman siswa.

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
3. Guru membagi siswa menjadi 2-4 kelompok secara heterogen
4. Siswa diberikan waktu mengulang materi untuk persiapan sebelum game dimulai.
5. Guru menampilkan game pembelajaran *wordwall*.
6. Siswa secara bergiliran dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dari game *wordwall* melalui leptop yang terhubung ke infokus.
7. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang muncul ditampilkan *wordwall*.
8. Guru mendampingi siswa selama proses permainan dengan memberikan arahan dan membahas jawaban yang muncul di *wordwall*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru menghitung hasil skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.
2. Guru Bersama siswa membuat Kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Guru memberikan refleksi dan menutup pembelajaran.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media *wordwall*.
2. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman siswa.

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
3. Guru membagi siswa menjadi 2-4 kelompok secara heterogen
4. Siswa diberikan waktu mengulang materi untuk persiapan sebelum game dimulai.
5. Guru menampilkan game pembelajaran *wordwall*.
6. Siswa secara bergiliran dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dari game *wordwall* melalui laptop yang terhubung ke infokus.
7. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang muncul ditampilkan *wordwall*.
8. Guru mendampingi siswa selama proses permainan dengan memberikan arahan dan membahas jawaban yang muncul di *wordwall*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru menghitung hasil skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.
2. Guru Bersama siswa membuat Kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan.
3. Guru memberikan refleksi dan menutup pembelajaran.

PERTEMUAN KE-4

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media *wordwall*.
2. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
3. Guru membagi siswa menjadi 2-4 kelompok secara heterogen
4. Siswa diberikan waktu mengulang materi untuk persiapan sebelum game dimulai.
5. Guru menampilkan game pembelajaran *wordwall*.
6. Siswa secara bergiliran dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dari game *wordwall* melalui laptop yang terhubung ke infokus.
7. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang muncul ditampilkan *wordwall*.
8. Guru mendampingi siswa selama proses permainan dengan memberikan arahan dan membahas jawaban yang muncul di *wordwall*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru menghitung hasil skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.
2. Guru Bersama siswa membuat Kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan.
3. Guru memberikan refleksi dan menutup pembelajaran.

E. ASESMEN

1. Penilaian sikap
 - Melalui observasi terhadap sikap siswa dalam diskusi kelompok dan tanya jawab.
2. Penilaian pengetahuan
 - Melalui tanya jawab atau kuis diakhir pertemuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa.
3. Penilaian Keterampilan
 - Penilaian terhadap hasil diskusi dan tugas kelompok.

F. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan
Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari. Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai target kompetensi dan tujuan pembelajaran. Guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang berbeda untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai materi dan memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan. Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

G. Pengayaan dan Remedial

Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan meminta siswa menulis atau mengemukakan didepan kelas terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat diketahui kelebihan dan kelemahannya.

LAMPIRAN -LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

1. Rukhṣah adalah keringanan atau kemudahan. Rukhṣah diartikan pula sebagai perubahan hukum dari hukum asalnya karena sebab tertentu dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dan keringanan.
2. Rukhṣah dalam salat di antaranya adalah meringkas dan menggabung salat.
Rukhṣah dalam puasa di antaranya adalah bagi musafir, orang yang sakit, perempuan haid dan nifas, perempuan hamil dan menyusui, dan orang yang sudah tua renta. Rukhṣah dalam zakat di antaranya adalah zakat dapat dibayar dengan uang, pembayaran zakat dapat diwakilkan, dan mendahulukan membayar zakat sebelum Idul Fitri. Rukhṣah dalam haji di antaranya adalah haji diperuntukkan hanya untuk orang yang sudah mampu, diwajibkan hanya satu kali seumur hidup, pelaksanaan haji dapat ditunda, ibadah haji boleh memilih Tamattu', Qirān atau Ifrād, boleh dikerjakan oleh orang lain, pembayaran dam boleh diganti dengan puasa, boleh tidak bermalam di Mina, dan terdapat pahala yang setara dengan orang yang melaksanakan haji.
3. Hikmah rukhṣah di antaranya adalah mempermudah pelaksanaan syariat Islam, syariat Islam terbukti fleksibel dan tidak kaku, menguatkan istiqāmah dalam ibadah dan menguatkan cinta kepada ajaran Islam, dan mendorong sikap saling disiplin dan saling menghargai.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 2

DAFTAR PUSTAKA

Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati, 2021, Pendidikan Agama Islam Dan Budi Perkerti SMP kelas VII. Erlangga.

Mengetahui,
Guru Mata pelajaran

Pekanbaru, 10 Febuari 2025

Penyusun

Yanti Puspita, S.Ag

Lisman Achmad Syamudi
NIM.12110112468

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN 2 LEMBAR OBSERVASI

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL*

Nama Sekolah :
 Kelas / Semester :
 Tema :
 Sub Tema :
 Pertemuan :
 Petunjuk : Berikanlah skor pada butiran-butiran aktivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran *wordwall* dengan cara memberi tanda cek list (✓) pada kolom berikut :

Keterangan :

5 : Sangat Baik 3 : Cukup Baik 1 : Tidak Baik

4 : Baik 2 : Kurang baik

NO	Aktivitas yang diamati	Skor nilai					Skor
		1	2	3	4	5	
Kegiatan Pembuka							
1.	Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media wordwall						
2.	Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen kehadiran siswa						
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi sebelum memulai game wordwall.						
Kegiatan Inti							
4.	Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang diajarkan.						
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen.						
6.	Siswa diberikan waktu mengulang materi untuk persiapan sebelum game dimulai.						
7.	Guru melakukan pengecekan agar tujuan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.						
8.	Guru menampilkan game pembelajaran wordwal dengan bantuan infokus						

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9.	Siswa secara bergiliran dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dari game <i>wordwall</i> melalui laptop yang terhubung ke infokus.						
10.	Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang muncul ditampilan <i>wordwall</i> .						
11.	Guru mendampingi siswa selama proses permainan dengan memberikan arahan dan membahas jawaban yang muncul di <i>wordwall</i> .						
Kegiatan Penutup							
12.	Guru menghitung hasil skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.						
13.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari dan memberikan refleksi sebelum menutup pembelajaran						
Jumlah							
Nilai Maksimum							
Presentase							
Kategori							

Pekanbaru, Febuari 2025
Observer

Yanti Puspita, S.Ag

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN 3 ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR

ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

A. Identitas Responden

Nama :
Kelas / Semester :
Hari / Tanggal Pengisian :

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket isilah terlebih dahulu identitas ada diatas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, karena semua jawaban tidak ada yang benar dan yang salah sehingga yang diharapkan jawaban yang sesuai dengan saudara/I alami atau rasakan.
3. Angket ini bukan termasuk tes sehingga jawaban yang diberikan tidak mempengaruhi nilai dan jawaban yang diberikan akan terjamin kerahasiaannya.
4. Berilah tanda chek list (✓) pada kolom yang telah disediakan pada lembar angket sesuai denga apa yang dirasakan ketika pelajaran PAI sedang berlangsung.
5. Pilihlah salah satu alternatif jawaban keaktifan belajar yang telah disediakan dengan alternatif jawaban sebagai berikut :

SL : Selalu
SR : Sering
KD : Kadang-kadang
HTP : Hampir tidak pernah
TD : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	HTP	TP
1.	Saya mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.					
2.	Saya mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran					
3.	Saya aktif berusaha menjawab pertanyaan dalam pemecahan masalah yang diberikan guru.					
4.	Saya tertarik untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.					
5.	Saya bertanya kepada guru ketika ada materi pelajaran yang belum					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	dipahami					
6.	Saya bertanya kepada teman ketika penejelasan yang disampaikan guru belum dipahami					
7.	Saya membaca materi pelajaran terlebih dahulu sebelum pelajaran dimulai.					
8.	Saya memanfaatkan buku pelajaran untuk mencari jawaban dalam meyelsaikan pemecahan masalah.					
9.	Saya mengikuti arahan guru ketika diskusi dalam kelompok.					
10.	Saya berdiskusi dengan teman saya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.					
11.	Saya mampu memahami materi pelajaran dengan baik.					
12.	Saya mampu memperbaiki hasil pekerjaan yang saya dapatkan.					
13.	Saya melatih mengerjakan soal-soal yang ada dibuku pelajaran PAI untuk dikerjakan.					
14.	Saya berani meyampaikan pendapat dalam pemecahan masalah.					
15.	Saya menggunakan pemahaman saya dalam menyelesaikan tugas.					
16.	Saya selalu semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.					

LAMPIRAN 4 HASIL UJI COBA ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR

Nama Siswa	PERYATAAN																Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Siswa 1	5	4	4	3	3	3	4	4	5	3	1	1	3	2	3	4	52
Siswa 2	3	3	3	1	2	1	3	2	1	3	1	3	2	3	3	2	36
Siswa 3	3	5	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	53
Siswa 4	4	5	5	3	5	5	3	5	5	4	3	2	5	5	5	5	69
Siswa 5	4	5	4	3	5	4	4	5	3	5	4	3	3	4	4	3	63
Siswa 6	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	56
Siswa 7	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	3	3	4	4	3	4	65
Siswa 8	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	53
Siswa 9	4	5	3	3	4	4	4	3	5	3	4	3	4	4	3	4	60
Siswa 10	4	5	3	4	3	2	4	3	4	5	3	3	4	3	3	4	57
Siswa 11	4	5	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	67
Siswa 12	5	4	4	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3	55
Siswa 13	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	59
Siswa 14	5	4	5	3	3	4	3	5	4	3	4	4	4	3	3	4	61
Siswa 15	4	4	5	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	3	3	3	58
Siswa 16	4	5	5	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	64
Siswa 17	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	54
Siswa 18	5	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	2	3	52
Siswa 19	5	4	4	3	3	5	5	4	3	3	3	3	4	4	3	4	60
Siswa 20	5	4	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	63
Siswa 21	4	5	3	2	4	3	5	4	3	4	3	2	4	3	3	4	56
Siswa 22	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	57
Siswa 23	5	4	4	3	4	3	4	2	5	4	4	4	4	4	3	5	62
Siswa 24	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	67
Siswa 25	5	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	67
Siswa 26	5	5	5	3	3	3	5	5	3	5	5	3	5	5	3	3	66
Siswa 27	5	5	5	4	3	4	4	3	5	4	2	3	5	4	4	5	65
Siswa 28	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	3	2	4	3	4	5	61
Siswa 29	5	5	3	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	3	3	4	64
Siswa 30	5	4	4	3	3	3	5	3	4	5	5	5	3	4	5	4	65

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 5 HASIL ANGKET *PRE-TEST* KELAS EKSPERIMEN

Nama Siswa	PERYATAAN																Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Siswa 1	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	55
Siswa 2	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	52
Siswa 3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	54
Siswa 4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	52
Siswa 5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	58
Siswa 6	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	60
Siswa 7	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	50
Siswa 8	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	54
Siswa 9	5	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	58
Siswa 10	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	48
Siswa 11	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	57
Siswa 12	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	48
Siswa 13	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	54
Siswa 14	4	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	2	3	3	2	50
Siswa 15	4	4	3	3	4	3	4	3	3	5	3	4	4	4	3	3	57
Siswa 16	5	4	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	62
Siswa 17	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	54
Siswa 18	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	54
Siswa 19	4	3	5	3	3	3	2	3	2	4	3	4	2	3	3	3	50
Siswa 20	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	5	4	3	3	3	61
Siswa 21	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	56
Siswa 22	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	52
Siswa 23	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	47
Siswa 24	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	54
Siswa 25	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	56
Siswa 26	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	55
Siswa 27	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	47
Siswa 28	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	55

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 6 HASIL ANGKET *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN

Nama Siswa	PERYATAAN																Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Siswa 1	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	63
Siswa 2	4	4	4	5	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	5	5	62
Siswa 3	4	4	3	5	4	5	4	3	3	4	4	3	4	4	5	4	63
Siswa 4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	57
Siswa 5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
Siswa 6	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	67
Siswa 7	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	61
Siswa 8	4	4	5	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	59
Siswa 9	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	61
Siswa 10	4	4	5	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	5	59
Siswa 11	5	4	5	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	5	61
Siswa 12	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	60
Siswa 13	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5	63
Siswa 14	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	56
Siswa 15	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	5	5	63
Siswa 16	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	5	63
Siswa 17	5	5	4	5	4	4	4	3	5	5	4	5	3	3	4	5	68
Siswa 18	5	5	4	5	3	4	3	3	4	3	5	3	5	3	5	5	65
Siswa 19	5	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	3	4	4	68
Siswa 20	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	64
Siswa 21	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	62
Siswa 22	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	62
Siswa 23	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	5	64
Siswa 24	5	5	3	3	3	5	3	4	4	5	5	4	4	3	4	4	64
Siswa 25	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	60
Siswa 26	5	5	5	3	4	4	3	5	4	5	5	5	3	5	4	5	70
Siswa 27	4	4	3	3	5	5	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	56
Siswa 28	4	5	4	3	3	4	4	3	2	3	4	5	3	3	4	3	57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 7 HASIL ANGKET PRE-TEST KELAS KONTROL

Nama Siswa	PERYATAAN																Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Siswa 1	2	4	5	5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	5	4	58
Siswa 2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	54
Siswa 3	4	4	3	3	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	57
Siswa 4	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	58
Siswa 5	2	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	2	4	2	4	52
Siswa 6	4	5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	60
Siswa 7	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	53
Siswa 8	5	4	5	3	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	59
Siswa 9	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	60
Siswa 10	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	2	3	54
Siswa 11	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	56
Siswa 12	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	57
Siswa 13	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	58
Siswa 14	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	57
Siswa 15	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	56
Siswa 16	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	3	5	3	4	4	63
Siswa 17	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	58
Siswa 18	4	4	4	3	3	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	57
Siswa 19	4	3	5	3	3	3	2	3	2	4	3	4	2	3	3	3	50
Siswa 20	4	4	4	3	3	3	4	5	5	3	4	3	5	4	3	4	61
Siswa 21	4	4	4	3	5	5	5	5	4	3	3	5	3	2	4	5	64
Siswa 22	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	52
Siswa 23	3	2	4	1	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	50
Siswa 24	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	53
Siswa 25	5	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	56
Siswa 26	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	56
Siswa 27	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	52
Siswa 28	5	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	56
Siswa 29	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 8 HASIL ANGKET *POST-TEST* KELAS KONTROL

Nama Siswa	PERYATAAN																Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Siswa 1	3	3	4	2	3	4	4	3	2	3	4	5	5	5	4	4	58
Siswa 2	5	4	5	3	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	61
Siswa 3	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	59
Siswa 4	4	4	5	4	5	4	3	4	5	4	3	3	5	4	5	4	66
Siswa 5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	61
Siswa 6	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	56
Siswa 7	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	5	4	4	4	3	3	55
Siswa 8	5	4	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	59
Siswa 9	5	4	3	2	1	5	4	3	4	4	3	5	4	5	3	4	59
Siswa 10	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	59
Siswa 11	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	56
Siswa 12	4	4	3	3	3	4	3	5	4	3	4	3	2	4	3	2	54
Siswa 13	5	4	3	3	4	4	2	5	4	4	4	4	3	2	3	4	58
Siswa 14	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	59
Siswa 15	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	50
Siswa 16	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	59
Siswa 17	4	5	4	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	4	4	62
Siswa 18	4	4	3	3	3	5	3	3	4	4	4	4	3	5	5	3	60
Siswa 19	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	5	3	5	3	4	5	54
Siswa 20	5	5	5	5	5	4	5	3	2	3	4	3	3	2	3	3	60
Siswa 21	4	4	4	4	4	4	5	2	3	4	5	4	4	2	5	2	60
Siswa 22	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	50
Siswa 23	3	2	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	55
Siswa 24	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	53
Siswa 25	4	5	3	4	4	4	5	3	3	4	3	3	5	5	3	4	62
Siswa 26	5	4	4	3	3	5	3	5	5	4	3	4	4	5	4	4	65
Siswa 27	5	4	4	3	5	3	4	3	4	2	2	4	4	3	4	2	56
Siswa 28	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	58
Siswa 29	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	2	4	3	53

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 9 UJI VALIDITAS

		Correlations																TOT AL
		Y01	Y02	Y03	Y04	Y05	Y06	Y07	Y08	Y09	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	
Y01	Pearson Correlation	1	0,086	0,238	0,141	0,146	0,100	0,323	0,133	0,347	0,166	0,329	0,189	0,160	-0,008	0,037	0,273	.427*
	Sig. (2-tailed)		0,649	0,205	0,459	0,443	0,597	0,082	0,483	0,060	0,380	0,076	0,318	0,399	0,966	0,848	0,144	0,019
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y02	Pearson Correlation	0,086	1	0,131	0,240	0,279	0,335	0,220	.374*	0,311	0,248	0,312	-0,018	.546**	0,245	0,018	0,130	.507*
	Sig. (2-tailed)	0,649		0,489	0,201	0,135	0,071	0,243	0,042	0,095	0,187	0,093	0,926	0,002	0,192	0,925	0,494	0,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y03	Pearson Correlation	0,238	0,131	1	0,232	0,116	0,329	-0,094	.409*	0,207	0,197	0,130	-0,020	.398*	0,316	0,248	0,039	.452*
	Sig. (2-tailed)	0,205	0,489		0,216	0,541	0,076	0,622	0,025	0,273	0,296	0,495	0,918	0,029	0,089	0,187	0,837	0,012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y04	Pearson Correlation	0,141	0,240	0,232	1	0,111	0,356	0,190	0,075	.541**	.374*	0,097	0,159	.546**	0,153	0,275	.437*	.563*
	Sig. (2-tailed)	0,459	0,201	0,216		0,560	0,053	0,314	0,694	0,002	0,042	0,608	0,401	0,002	0,419	0,142	0,016	0,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y05	Pearson	0,14	0,27	0,11	0,11	1	0,33	0,06	0,27	0,35	0,24	0,29	0,03	0,07	.395	.362	0,35	.530*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

	Correlation	6	9	6	1		7	1	1	2	4	3	7	1	*	*	6	*
	Sig. (2-tailed)	0,443	0,135	0,541	0,560		0,068	0,748	0,147	0,057	0,193	0,116	0,845	0,709	0,031	0,049	0,054	0,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y06	Pearson Correlation	0,100	0,335	0,329	0,356	0,337	1	0,072	.581**	.368*	-0,058	0,195	0,135	.417*	.379*	0,224	0,338	.614*
	Sig. (2-tailed)	0,597	0,071	0,076	0,053	0,068		0,704	0,001	0,045	0,762	0,302	0,478	0,022	0,039	0,234	0,068	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y07	Pearson Correlation	0,323	0,220	-0,094	0,190	0,061	0,072	1	0,084	0,226	0,168	0,305	0,127	0,278	0,206	0,131	0,231	.394*
	Sig. (2-tailed)	0,082	0,243	0,622	0,314	0,748	0,704		0,660	0,231	0,375	0,101	0,505	0,137	0,275	0,492	0,219	0,031
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y08	Pearson Correlation	0,133	.374*	.409*	0,075	0,271	.581**	0,084	1	0,119	0,124	0,274	0,021	0,289	0,282	0,063	0,008	.492*
	Sig. (2-tailed)	0,483	0,042	0,025	0,694	0,147	0,001	0,660		0,533	0,512	0,143	0,914	0,121	0,132	0,740	0,965	0,006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y09	Pearson Correlation	0,347	0,311	0,207	.541**	0,352	.368*	0,226	0,119	1	0,103	0,228	0,086	.502**	0,154	0,322	.710**	.667*
	Sig. (2-tailed)	0,06	0,09	0,27	0,00	0,05	0,04	0,23	0,53		0,58	0,22	0,65	0,00	0,41	0,08	0,00	0,000

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

	tailed)	0	5	3	2	7	5	1	3		7	6	2	5	8	2	0	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y10	Pearson Correlation	0,166	0,248	0,197	.374*	0,244	-0,058	0,168	0,124	0,103	1	0,308	0,166	0,224	0,141	0,265	0,020	.416*
	Sig. (2-tailed)	0,380	0,187	0,296	0,042	0,193	0,762	0,375	0,512	0,587		0,098	0,379	0,234	0,458	0,157	0,918	0,022
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y11	Pearson Correlation	0,329	0,312	0,130	0,097	0,293	0,195	0,305	0,274	0,228	0,308	1	.529**	0,192	.499**	0,181	0,167	.618*
	Sig. (2-tailed)	0,076	0,093	0,495	0,608	0,116	0,302	0,101	0,143	0,226	0,098		0,003	0,310	0,005	0,338	0,379	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y12	Pearson Correlation	0,189	-0,018	-0,020	0,159	0,037	0,135	0,127	0,021	0,086	0,166	.529**	1	-0,014	0,359	0,254	0,023	.388*
	Sig. (2-tailed)	0,318	0,926	0,918	0,401	0,845	0,478	0,505	0,914	0,652	0,379	0,003		0,939	0,051	0,176	0,904	0,034
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y13	Pearson Correlation	0,160	.546**	.398*	.546**	0,071	.417*	0,278	0,289	.502**	0,224	0,192	-0,014	1	.388*	0,120	.436*	.638*
	Sig. (2-tailed)	0,399	0,002	0,029	0,002	0,709	0,022	0,137	0,121	0,005	0,234	0,310	0,939		0,034	0,527	0,016	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y14	Pearson	-	0,24	0,31	0,15	.395	.379	0,20	0,28	0,15	0,14	.499	0,35	.388	1	.466	0,31	.635*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

	Correlat ion	0,00 8	5	6	3	*	*	6	2	4	1	**	9	*		**	1	*
	Sig. (2- tailed)	0,96 6	0,19 2	0,08 9	0,41 9	0,03 1	0,03 9	0,27 5	0,13 2	0,41 8	0,45 8	0,00 5	0,05 1	0,03 4		0,01 0	0,09 4	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y15	Pearson Correlat ion	0,03 7	0,01 8	0,24 8	0,27 5	.362 *	0,22 4	0,13 1	0,06 3	0,32 2	0,26 5	0,18 1	0,25 4	0,12 0	.466 **	1	.429 *	.520 *
	Sig. (2- tailed)	0,84 8	0,92 5	0,18 7	0,14 2	0,04 9	0,23 4	0,49 2	0,74 0	0,08 2	0,15 7	0,33 8	0,17 6	0,52 7	0,01 0		0,01 8	0,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y16	Pearson Correlat ion	0,27 3	0,13 0	0,03 9	.437 *	0,35 6	0,33 8	0,23 1	0,00 8	.710 **	0,02 0	0,16 7	0,02 3	.436 *	0,31 1	.429 *	1	.583 *
	Sig. (2- tailed)	0,14 4	0,49 4	0,83 7	0,01 6	0,05 4	0,06 8	0,21 9	0,96 5	0,00 0	0,91 8	0,37 9	0,90 4	0,01 6	0,09 4	0,01 8		0,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOT AL	Pearson Correlat ion	.427 *	.507 **	.452 *	.563 **	.530 **	.614 **	.394 *	.492 **	.667 **	.416 *	.618 **	.388 *	.638 **	.635 **	.520 **	.583 **	1
	Sig. (2- tailed)	0,01 9	0,00 4	0,01 2	0,00 1	0,00 3	0,00 0	0,03 1	0,00 6	0,00 0	0,02 2	0,00 0	0,03 4	0,00 0	0,00 0	0,00 3	0,00 1	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



LAMPIRAN 10

SK PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 20293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.its.unsuka.ac.id E-mail: ehsak_unsuka@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.11.4/PP.00.9/113/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 06 Januari 2025

Kepada
Yth.
1. Dr. Mirawati, M.Ag
2.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Lisman Achmad Syamudi
Nim : 12110112468
Jurusan : Pendidikan Agama Islam/7
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Disekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an, Dekan
Wakil Dekan I



Zarkasih, M.Ag.
IP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



LAMPIRAN 11

PERMOHONAN IZIN MELAKUKAN PRARISSET



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: ftak@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-328/Un. 04/F. II. 2/PP.00.9/23857/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru 20 November 2024

Yth : Kepala
SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

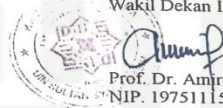
Nama : Lisman Achmad Syamudi
NIM : 12110112468
Semester/Tahun : VIII (Tujuh)/2024
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 12

SURAT BALASAN IZIN PRARISSET



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA PEKANBARU
SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU
AKREDITASI : A (Amat Baik)
NSS : 204096004012 NIS : 200120 NPSN : 10403980
Alamat : Jalan K.H. Ahmad Dahlan 92 Telp. (0761) 26915 Sukajadi Pekanbaru - 28124

Nomor : 003/III.4 AU/D/2025

Pekanbaru, 07 Januari 2025

Lamp : -

Hal : Balasan Izin
Prariset an. Lisman Achmad Syamudi

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Di
Pekanbaru

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Dengan Hormat

Do'a dan harapan kami semoga Bapak/Ibu berada dalam keadaan sehat dan sukses dalam melaksanakan tugas dan aktifitas sehari-hari, amin ya rabbal 'alamin

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau FKIP Nomor : Un.04/F.II.1/PP.00.9/23857/2024 Perihal Mohon Izin Pra Riset tanggal 20 November 2024 yang akan dilaksanakan pada bulan Januari s.d Maret 2025 dengan ini diberikan Izin untuk melaksanakan Pra Riset dengan nama sebagai berikut :

Nama	: Lisman Achmad Syamudi
NIM	: 12110112468
Semester / Tahun	: VII (Tujuh) 2024
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah da Keguruan UIN Suska Riau

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terima kasih.

Nashrun minallah wa fathungariib
Wassalam



E. J. Santos, S.S.
NPM. 976 097.



LAMPIRAN 13

BLANKO KEGIATAN BIMBINGAN PROPOSAL



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tumpen Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA PROPOSAL MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : PROPOSAL
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Mirawati, M.Ag.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19740404 200501 1 004
3. Nama Mahasiswa : Lisman Achmad Syamudi
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110112468
5. Kegiatan : Bimbingan Proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	Rabu 26 Juni 2024	Latar belakang Masalah	f	
1.	01 Juli 2024	Pemutihan Masalah	f	
3.	Selasa 9 Juli 2024	Pengertian Variabel (X)	f	
4.	Selasa 29 Oktober 2024	Perbaikan BAB I, II dan III	f	
5	Kamis 6 November 2024	Acc	f	

Pekanbaru, t. ~~November~~ 2024
Pembimbing,

Mirawati

Dr. Mirawati, M.Ag.
NIP.19740404 200501 1 004

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 14

PENGESAHAN PERBAIKAN PROPOSAL



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tandan Pekbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

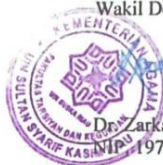
PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Lisman Achmad Syamudi
Nomor Induk Mahasiswa : 12110112468
Hari/Tanggal Ujian : Kamis, 14 November 2024
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Devi Arisanti, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Dr. Nurhayati Zein, M.Sy	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
19721017 199703 1 004



Pekanbaru, 19 November 2024
Peserta Ujian Proposal

Lisman Achmad Syamudi
NIM. 12110112468

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 15

SURAT PERMOHONAN IZIN MELAKUKAN RISET



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftk@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-328/Un.04/F.II/PP.00.9/01/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 09 Januari 2025 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Lisman Achmad Syamudi
NIM : 12110112468
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2025
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Keaktifan
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama
Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (09 Januari 2025 s.d 09 April 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang
bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



LAMPIRAN 16

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmpstp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/71385
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**, Nomor : B-328/Un.04/F.II/PP.00.9/01/2025 Tanggal 9 Januari 2025, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

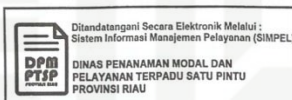
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : LISMAN ACHMAD SYAMUDI |
| 2. NIM / KTP | : 121101124680 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 13 Januari 2025



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :


1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
 Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan




LAMPIRAN 17

SURAT IZIN RISET DARI BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 GEDUNG LIMAS KAJANG LANTAI III KOMP. PERKANTORAN PEMKO. PEKANBARU
 JL. ABDUL RAHMAN HAMID KOTA PEKANBARU



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/90/2025



a. Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
 2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
 4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
 5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/71385 tanggal 13 Januari 2025, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : LISMAN ACHMAD SYAMUDI
 2. NIM : 121101124680
 3. Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
 4. Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 5. Jenjang : S1
 6. Alamat : JL. PROVINSI KEL. SIDOMULYO KEC. LIRIK-INDRAGIRI HULU
 7. Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU


Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 13 Januari 2025

PIR. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
 DAN POLITIK KOTA PEKANBARU



HADI SANJOYO, AP, M.Si
 PEMBINA TINGKAT I
 NIP. 19740410 199311 1 001

Tembusan

- Yth : 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
 2. Yang Bersangkutan.



LAMPIRAN 18

SURAT IZIN RISET DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU DINAS PENDIDIKAN

Jl. H. Syamsul Bahri No. 8 Kelurahan Sungaisibam Kecamatan Bina Widya
Kode Pos. 28293 Telp. (0761) 42788, 855287 Fax. (0761) 47204
PEKANBARU
website : www.disdikpku.org email : _disdikpku@yahoo.com

Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/0064/2025

Lampiran : -

Perihal : Izin Melaksanakan Riset / Penelitian

Pekanbaru, 14 Januari 2025

Kepada Yth,
SMP Muhammadiyah 1
Pekanbaru

di -

Pekanbaru

Berdasarkan surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru nomor : BL. 04.00/Kesbangpol/90/2025 tanggal 13 Januari 2025 perihal Izin Riset / Penelitian, atas nama :

Nama : LISMAN ACHMAD SYAMUDI

NIM : 12110112468

Mahasiswa : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UIN SUSKA RIAU

Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

Pada prinsipnya kami dapat menyetujui yang bersangkutan melaksanakan riset pada SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru, sehubungan dengan itu diharapkan agar saudara dapat membantu kelancaran tugas yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

an. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA PEKANBARU
Sekretaris



VEMI HERLIZA, S.STP.,M.H

Pembina Tingkat I/IVb

NIP. 19781031 201407 2 003

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 19

SURAT KETERANGAN TELAH RISET



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA PEKANBARU
SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU
AKREDITAS : A (Amat Baik)
NSS : 204096004012 NIS : 200120 NPSN : 10403980
Alamat : Jalan K.H. Ahmad Dahlan 92 Telp. (0761) 26915 Sukajadi Pekanbaru - 28124

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 053 /KET/III.4 AU/D/2025

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru menerangkan bahwa :

Nama : LISMAN ACHMAD SYAMUDI
NIM : 12110112468
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Benar telah melakukan Penelitian / Riset di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru tanggal 15 Januari s.d 19 Maret 2025 dengan Judul Penelitian " Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Pekanbaru, 16 April 2025.
Kepala Sekolah

Elmalia Santos, S.S.
NBM. 976 097

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 20

BLANKO KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : J. H. R. Soelbrantas Km. 15 Tampar Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA PROPOSAL MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : SKRIPSI
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Mirawati, M.Ag.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19740404 200501 1 004
3. Nama Mahasiswa : Lisman Achmad Syamudi
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110112468
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	Senin 6-Maret-2023	Instrumen penelitian	f	
2.	Selasa 13-Maret-2023	Acc Instrumen penelitian	f	
3.	Senin 3-Maret-2023	Penelitian Ratu	f	
4.	Senin 10-Maret-2023	Bam bahasan & kesimpulan	f	
5.	Selasa 18-Maret-2023	Acc Munaqasyah.	f	

Pekanbaru, 18-Maret-2023
Pembimbing,

Dr. Mirawati, M.Ag.
NIP. 19740404 200501 1 004

LAMPIRAN 21

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Lisman Achmad Syamudi, lahir di Sidomulyo, pada tanggal 11 April 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Suhardiman dan Ibu Ulis Darini. Beralamat di Jl. Propinsi Desa Sidomulyo, Kecamatan Lirik Kabupaten Indragiri Hulu Riau. Penulis menempuh Pendidikan di SD Negeri 007 Sidomulyo dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren Darul Huda Lirik dan lulus pada tahun 2021. Setelah itu, penulis melanjutkan Pendidikan S1 di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Jurusan Pendidikan Agama Islam. Pada tahun 2024 penulis juga mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Duriangan, Kecamatan Sungai Beduk, Kota Batam, Kepulauan Riau. Dan pada tahun yang sama penulis mengikuti program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs Pondok Pesantren Al-Mujtahadah Pekanbaru.

Atas berkat Rahmat Allah yang maha kuasa serta dukungan dan do'a dari kedua orang tua, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Pekanbaru” dengan dosen pembimbing Ibu Dr. Mirawati, M.Ag