

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM MELALUI GAME EDUKASI WORDWALL
PADA SISWA KELAS 8DI SMP N 3 TASIKMADU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah
satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Ahmad Fajar Abror

17422089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2021**

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM MELALUI GAME EDUKASI WORDWALL
PADA SISWA KELAS 8DI SMP N 3 TASIKMADU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah
satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Ahmad Fajar Abror

17422089

Dosen Pembimbing :
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Fajar Abror
NIM : 17422089
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall Pada Siswa Kelas 8 di SMP N 3 Tasikmadu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Karanganyar, 7 Juni 2021


METRAI
TEMPEL
7999EALX302600182
Ahmad Fajar Abror

LEMBAR PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalurung km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511 / (0274) 898462
F. (0274) 898463
E. fiat@uii.ac.id
W. fiat.uii.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 24 Agustus 2021
Nama : AHMAD FAJAR ABROR
Nomor Mahasiswa : 17422089
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall pada Siswa Kelas 8 SMP N 3 Tasikmadu

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

TIM PENGUJI:

Ketua
Dr. Drs. H. Ahmad Darmadji, M.Pd (.....)

Penguji I
Supriyanto Abdi, S.Ag, MCAA (.....)

Penguji II
Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd. (.....)

Pembimbing
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)

Yogyakarta, 24 Agustus 2021
Dekan,



Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama Mahasiswa : Ahmad Fajar Abror

Nomor Mahasiswa : 17422089

Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan
Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall
Pada Siswa Kelas 8 SMP N 3 Tasikmadu

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasyah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 11 Agustus 2021



Mir'atun Nur Arifah,
S.Pd.I., M.Pd.I

NOTA DINAS

Yogyakarta, 4 Agustus 2021

Hal : Skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia

di Yogyakarta.

Assalamu'alaikum wr.wb.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 632/Dek/60/DAATI/FIAI/V/2021 tanggal 24 Mei 2021 M / 12 Syawal 1442 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Ahmad Fajar Abror

Nomor Pokok/NIMKO : 17422089

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2020 / 2021

Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall pada Siswa Kelas 8 di SMP N 3 Tasikmadu.

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Dosen Pembimbing,



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

MOTTO

Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuhkan kemauan serta memperhalus perasaan¹



¹ Badruddin, *Kisah Tan Malaka Dari Balik Penjara dan Pengasingan*, Cet.1 (Yogyakarta: Araska, 2014), hal.73

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Agus Sriyono, S.Pd dan Ibu Sri Setiyarini, S.Pd terimakasih atas doa, semangat motivasi, menjadi orang tua yang baik, menjadi orang tua yang selalu mengajarkan anaknya untuk sabar dan jangan pernah mengeluh.
2. Adik saya Bariqlani Badriyah, terimakasih atas semangat dan motivasinya.
3. Seluruh keluargaku terimakasih atas doa dan semangatnya.
4. Teman PAI angkatan 2017
5. Teman dari kecil Lintang, Aji terimakasih atas motivasi dan semangatnya
6. Semuanya yang terlibat dalam berlangsungnya penulisan skripsi ini.

ABSTRAK

UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA TERHADAP PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN GAME EDUKASI WORDWALL DI SMP N 3 TASIKMADU

Oleh:

Ahmad Fajar Abror

Di masa pandemi Covid 19 yang menjangkit seluruh dunia, tak terkecuali Indonesia ini membuat pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan *lockdown* dan *physical quarantine*. Jika kondisi ini terus terjadi dalam waktu lama, dapat menurunkan kondisi fisik dan mental siswa sehingga berbuntut pada menurunnya prestasi belajar siswa. Kondisi seperti ini menuntut guru dan siswa untuk belajar menggunakan media dan pembelajaran *online*, seperti : *Whatsapp group*, *Zoom*, *Classroom*, dll. Dari hasil pengamatan peneliti sebelum melakukan penelitian dihasilkan bahwa kebanyakan siswa sudah mulai bosan dengan metode dan media pembelajaran yang ada, untuk itu peneliti membuat penelitian ini sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan media *game* edukasi baru bernama *Wordwall*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 8A, guru, kepala sekolah SMP N 3 Tasikmadu. Objek penelitian ini berupa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Teknik yang digunakan dalam menentukan subjek penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dengan triangulasi data. Analisis data menggunakan beberapa langkah, yakni : Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah mendiskusikan masalah pembelajaran selama pandemi dengan guru PAI dan beberapa narasumber, memberikan solusi kepada guru dengan menggunakan *Wordwall*, berdiskusi dengan guru PAI tentang konsep dan soal yang akan dibuat pada *Wordwall* tersebut, membagikan *link wordwall* yang telah dibuat dan cara memainkannya berupa teks kepada wali kelas 8A, wali kelas membagikan melalui grup WA kelas, siswa mengerjakan soal pada siklus I, mewawancari siswa yang hasil pengerjaannya kurang baik tentang kendalanya saat mengerjakan soal tersebut, mendiskusikan dengan guru PAI tentang solusi atas kendala siswa saat mengerjakan soal tersebut, membuat tutorial pengerjaan menggunakan rekaman layar hp, siswa mengerjakan ulang soal pada siklus II. Juga menunjukkan bahwa *Game* edukasi *Wordwall* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Prestasi, *Wordwall*, pembelajaran daring, covid 19

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA TERHADAP PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN GAME EDUKASI WORDWALL DI SMP N 3 TASIKMADU” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas IslamIndonesia.
2. Bapak Dr. Drs. H. Tamyiz Mukharrom, MA selaku Dekan Fakultas IlmuAgama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Dr. Dra. Rahmani Timorita Yulianti, M.Ag selaku Ketua Jurusan StudiIslam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
4. Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi PendidikanAgama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia.

6. Seluruh narasumber yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam melakukan observasi dan wawancara.
7. Seluruh staf, guru, kepala sekolah SMP N 3 Tasikmadu yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.
8. Kedua Orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
9. Teman-teman PAI FIAI UII 2017 yang selalu memberikan dukungan
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Karanganyar, Juni 2021

Ahmad Fajar Abror

DAFTAR ISI

Halaman Pernyataan.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Rekomendasi Pembimbing.....	iii
Halaman Nota Dinas.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Abstrak.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	3
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	3
D. Sistematika Pembahasan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	7
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kerangka Teori	11
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	40
B. Tempat atau Lokasi Penelitian.....	40

C. Informan Penelitian.....	41
D. Teknik Penentuan Informan.....	41
E. Keabsahan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Sekolah	48
1. Deskripsi Data-Data Sekolah SMP N 3 Tasikmadu.....	28
2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP N 3 Tasikmadu	50
3. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP N 3 Tasikmadu	54
4. Struktur Organisasi SMP N 3 Tasikmadu	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	103
A. Lampiran 1 Dokumentasi Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bp. Nanang Kosim. S. Sos. I.....	103
B. Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian Pra Skripsi	104
C. Lampiran 3 Daftar Nilai UTS Semester 1, UAS Semester 1, UTS Semester 2 Siswa Kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu.....	105
D. Lampiran 4 Daftar Rekap Hasil Kerja Siswa Mengerjakan Tugas Pre-Test Persiapan Ujian Kenaikan Kelas Menggunakan Wordwall dalam	

Melaksanakan Siklus I.....	106
E. Lampiran 5 Daftar Rekap Hasil Kerja Siswa Mengerjakan Tugas Pre-Test Persiapan Ujian Kenaikan Kelas Menggunakan Wordwall dalam Melaksanakan Siklus II.....	107
F. Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	108
G. Lampiran 7 Hasil Wawancara Singkat dengan Siswa melalui <i>Chat Whatsapp</i>	109



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Profil Sekolah SMP N 3 Tasikmadu	49
Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Pra Sarana SMP N 3 Tasikmadu	54
Tabel 4.3 Struktur Organisasi SMP N 3 Tasikmadu	55
Tabel 4.4 Bagan Pelaksanaan Pembelajaran PAI menggunakan <i>Wordwall</i> di kelas 8A SMP N 3 Tasikmadu	57
Tabel 4.5 Tahap Pembuatan Soal Pada <i>Wordwall</i>	58
Tabel 4.6 Daftar Nilai Pra Siklus (UTS Semester 1)	59
Tabel 4.7 Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil UTS Semester 1 (Pra Siklus).....	62
Tabel 4.8 Daftar Nilai Pra Siklus (UAS Semester 1)	63
Tabel 4.9 Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil UAS Semester 1.....	65
Tabel 4.10 Daftar Nilai Pra Siklus (UTS Semester 2).....	66
Tabel 4.11 Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil UTS Semester 2	69
Tabel 4.12 Hasil Pre-Tes Persiapan UKK PAI menggunakan <i>Wordwall</i> pada Siklus I	76
Tabel 4.13 Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil Siklus I	80
Tabel 4.14 Hasil Pre-Tes Persiapan UKK PAI menggunakan <i>Wordwall</i> pada Siklus II	86
Tabel 4.15 Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil Siklus II	89
Tabel 4.16 Perbandingan Meningkatnya Prestasi Belajar Peserta Didik pada UTS Semester 1, UAS Semester 1, UTS Semester 2, Siklus I, dan Siklus II	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan *Game* Edukasi *Wordwall* melalui PC beserta
keterangannya.....59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di masa saat ini masyarakat dunia tengah diresahkan dengan adanya wabah Corona Virus (COVID-19) yang menjadi sebuah pandemi. Seluruh dunia kini disibukkan dengan berbagai upaya pencegahan COVID-19 untuk menahan lonjakan pasien positif walaupun saat ini sudah ditemukan obat / vaksinnnya, tapi masih harus tetap melakukan upaya-upaya untuk mencegah terjangkitnya virus COVID-19 tersebut. Seperti, dengan adanya virus COVID-19 pemerintah membuat beberapa kebijakan untuk menghentikan penyebaran wabah ini dengan melakukan lockdown dan *physical quarantine* di daerah yang sudah termasuk ke dalam zona merah penyebaran virus, untuk menghindari penyebaran virus secara kontak fisik. Tentunya dengan adanya kebijakan ini masyarakat dunia mulai merasakan dampaknya, terutama pada sektor pendidikan.

Pemerintah di Indonesia, mengeluarkan beberapa kebijakan terkait wabah Covid-19. Salah satunya dari sektor pendidikan terutama pendidikan di Indonesia, saat ini pemerintah menggembor-gemborkan sekolah di rumah saja, dimana siswa belajar secara daring dan tidak berangkat ke sekolah. Kondisi seperti ini menuntut guru dan siswa untuk belajar menggunakan media dan pembelajaran *online* , seperti : *Whatsapp group, Zoom, Classroom*, dll.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah adalah membuat variasi / inovasi dalam pembelajaran daring, misalnya melalui game atau variasi pembelajaran lain. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba

mencari informasi berkaitan dengan metode pembelajaran dan ujian / kuis yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dikala pandemi yang ujungnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut. Akhirnya peneliti memutuskan untuk meneliti penggunaan *Game Edukasi Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Tasikmadu. Dimana peneliti akan meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *game* edukasi *Wordwall* pada siswa kelas Dalam penelitian kali ini, peneliti telah melakukan beberapa pertimbangan yang dijadikan alasan mengapa peneliti memilih lokasi di SMP N 3 Tasikmadu sebagai lokasi penelitian. Antara lain : Letak sekolah yang tidak terlalu jauh dengan rumah peneliti sehingga dapat lebih memudahkan dalam proses penelitian, Indeks prestasi belajar siswa sekolah ini termasuk salah satu yang menurun drastis ketimbang sekolah lain yang lokasinya berada dekat dengan rumah peneliti, semua guru dan siswa di SMP N 3 Tasikmadu memiliki *gadget*, sinyal, dan kuota internet yang cukup untuk dijadikan lokasi penelitian, dan banyaknya keluhan dari guru dan orang tua siswa jika alasan terkuat menurunnya prestasi belajar siswa SMP N 3 Tasikmadu adalah berkat dari mulainya siswa merasa bosan dengan sistem pembelajaran daring / online yang diterapkan sehingga banyak siswa yang sudah tidak lagi memperdulikan pelajaran sama sekali, tidak mau mengerjakan tugas dari guru, dan akhirnya banyak pula yang tidak bisa atau bahkan tidak mau mengerjakan soal ujian, baik Ujian Tengah Semester (UTS) maupun Ujian Akhir Semester (UAS).

Saat ini sudah banyak materi dan bahan ajar untuk pendidikan, namun untuk anak kelas 8 masih banyak yang belum memahami materi yang telah diajarkan, guru pun juga belum mengetahui kendala dan tingkat kephahaman siswa dengan materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan dan bimbingan orang tua terhadap siswa tentang

pembelajaran, mengingat dalam kondisi saat ini orang tua sangat berperan penting menggantikan peran guru di sekolah dalam mengawasi dan membimbing anaknya (siswa) baik mengenai pembelajaran daring yang bersifat akademik, maupun yang non akademik (seperti : Akhlak, dll). Alasan yang terjadi selama ini tentang kendala orang tua kurang bisa mengawasi dan membimbing anaknya adalah orang tua sibuk dengan pekerjaannya, jika sudah pulang dari kerja mereka sudah lelah sehingga tidak sempat mengajari dan mengawasi anaknya dalam belajar.

Untuk itu, peneliti mencoba mencari informasi dan saran dari berbagai sumber termasuk dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tentang bagaimana cara meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di masa pandemi Covid-19 seperti saat ini yang hanya mengandalkan pembelajaran daring / online. Hasilnya, peneliti menemukan informasi bahwa aplikasi *game* edukasi bernama *Wordwall* adalah solusinya. Aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar dan pemahaman siswa dengan tingkat usia antara SD sampai SMP terhadap materi yang diajarkan guru saat pembelajaran daring.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini dapat di fokuskan dan dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya peningkatan prestasi belajar siswa kelas 8 terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan game edukasi *Wordwall* di SMP N 3 Tasikmadu?
2. Bagaimana hasil penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 8 di SMP N 3 Tasikmadu?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui upaya peningkatan prestasi belajar siswa kelas 8 terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan game edukasi Wordwall di SMP N 3 Tasikmadu.
- b. Untuk mengetahui hasil penggunaan game edukasi Wordwall terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 8 di SMP N 3 Tasikmadu.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penulisan ini adalah :

A. Bagi Peneliti :

- 1) Untuk menambah wawasan bagi peneliti,
- 2) Memberikan informasi tentang pengaruh game edukasi *Wordwall* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

B. Bagi Siswa :

- 1) Siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan,
- 2) Diharapkan dapat lebih memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar,
- 3) Diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

C. Bagi Guru :

- 1) Menjadi ide metode pembelajaran baru untuk diterapkan oleh gurusaat pembelajaran daring,
- 2) Meningkatkan kreatifitas guru dalam menyusun metode pembelajaran, Meningkatkan kemampuan guru dalam menguasai teknologipembelajaran terbaru

D. Sistematika Pembahasan

BAB I. PENDAHULUAN

BAB ini isinya berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, sistematika Penelitian. Fungsinya adalah untuk mendeskripsikan penyebab permasalahan, lalu merumuskan permasalahan apa saja yang perlu diselesaikan dan akhirnya terdapat penjelasan tentang tujuan dan kegunaan penelitian ini dilakukan.

BAB II. TINJUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Memuat isinya berupa tinjauan pustaka dari penelitian sebelumnya dan kerangka teori relevan dan terkait dengan tema skripsi. Kedudukannya adalah sebagai pedoman teori dari penelitian-peneiltian yang telah dilakukan oleh orang lain sebelumnya untuk membantu peneliti dalam mengerjakan penelitian ini.

BAB III. METODE PENELITIAN

Memuat secara detail metode penelitian yang dipakai peneliti beserta justifikasi/alasannya, jenis penelitian, desain, lokasi, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variable, serta analisis data yang digunakan. Fungsinya adalah penjelasan secara rinci tentang metode penelitian yang peneliti gunakan dalam proses penelitian ini.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Isinya berupa Hasil Penelitian, klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya, Pembahasan, Sub bahasan hasil penelitian dan pembahasan dapat digabung menjadi satu kesatuan, atau dipisah menjadi sub bahasan tersendiri. Fungsinya adalah menjelaskan secara lengkap hasil dan pembahasan yang dihasilkan dari penelitian ini. Dalam hal ini, hasil penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas 8 di SMP N 3 Tasikmadu dan juga seluruh proses yang dilalui peneliti mulai dari awal hingga penelitian ini selesai.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Fungsinya adalah menjelaskan secara detail tentang kesimpulan yang didapat setelah melakukan penelitian ini, apakah *game* edukasi *Wordwall* ini mampu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 8 di SMP N 3 Tasikmadu atau tidak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Pustaka

Sebelum memulai penelitian ini, tentunya peneliti telah mencari beberapa penelitian terdahulu yang temanya masih bersinggungan dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dari Achmad Choirudin (2020) yang berjudul “Pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi siswa kelas 5 dan 6 MI Ma’arif Gedangan, Kec Tuntang, Kab Semarang Tahun Ajaran 2020/2021” hasil penelitian menunjukkan kegiatan belajar daring dapat membantu para peserta didik pada situasi Covid 19 ini yang dibuktikan dengan tidak adanya penurunan terhadap prestasi belajar mereka. Wali kelas juga mengatakan bahwa pembelajaran daring sangat berbeda dengan tatap muka, tapi paling tidak dengan pembelajaran secara daring ini dengan pendampingan orang tua maka akan mendapatkan hasil yang diharapkan. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian ini berfokus pada segala bentuk pembelajaran online secara keseluruhan / secara umum dan seberapa pengaruhnya terhadap prestasi siswa, jika penelitian saya hanya berfokus pada pengaruh bentuk pembelajaran online menggunakan game edukasi Wordwall terhadap prestasi belajar siswa.²

² Achmad Choirudin, “Pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi siswa kelas 5 dan 6 MI Ma’arif Gedangan, Kec Tuntang, Kab Semarang Tahun Ajaran

2. Hasil penelitian dari Hasan Basri (2017) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMK Plus Melati Samarinda” hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis E-Learning terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI di SMK Plus Melati Samarinda adalah sangat lemah. Berdasarkan penelitian didapatkan hasil perhitungan korelasi product moment r sebesar 0.032. Lalu hasil dari perhitungan uji t diketahui hasil t hitung sebesar 0,1724 dan taraf signifikannya sebesar 5%, $t_{tabel} = 2,042$ maka diperoleh hasil t hitung $\leq t_{tabel}$ ($0,1724 \leq 2,042$) sehingga dapat disimpulkan pengaruh pembelajaran berbasis e-learnig terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI adalah tidak signifikan. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian ini berfokus pada segala bentuk pembelajaran online secara keseluruhan dan seberapa pengaruhnya terhadap prestasi siswa, jika penelitian saya hanya berfokus pada pengaruh bentuk pembelajaran online menggunakan game edukasi Wordwall terhadap prestasi belajar siswa.³

3. Hasil penelitian dari Ivah Nur Fitriyani (2020) yang berjudul “Model pembelajaran online (daring) menggunakan google classroom pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMPN 4 AMBARAWA Tahun Ajaran 2020/2021” hasil penelitian menunjukkan bahwa masih ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, siswa, juga orang tua seperti tidak adanya kuota internet yang memadai,

2020/2021”, dikutip dari <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/9793/> . Diakses pada 7 April 2021.

³ Hasan Basri, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMK Plus Melati Samarinda”, dikutip dari <http://repository.iain-samarinda.ac.id/handle/123456789/380> . Diakses pada 7 April 2021.

sinyal internet yang kurang, banyak siswa yang merasa bosan dengan sistem pembelajaran online yang telah dilakukan, penyampaian materi yang belum maksimal, dll. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian ini berfokus pada segala bentuk pembelajaran online menggunakan aplikasi google classroom, jika penelitian saya berfokus pada pembelajaran online menggunakan game edukasi Wordwall dan apa pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.⁴

4. Hasil penelitian dari Wati Susanti (2020) yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Secara Daring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Tingkat SMP di Masa Pandemic Covid 19” hasil penelitian menunjukkan jika pengajar saat merencanakan pembelajaran *online* tidak menyesuaikan pada kondisi siswa baik dari segi ekonomi, inteligensi bahkan tempat tinggal, jadi segala yang telah dirancang tidak terealisasi secara maksimal, sementara pelaksanaan pembelajaran *online* lebih banyak menggunakan media *WhatsApp group*, permasalahan yang didapatkan pengajar yang berkaitan dengan pembelajaran PAI yang bersifat praktik susah untuk dipahami peserta didik, sama halnya dengan materi akhlak yang tidak bisa diajarkan melalui keteladanan karena hanya menggunakan media online. Adapun permasalahan yang dialami oleh orang tua didominasi masalah ekonomis yang mengharuskan pengeluaran untuk paket kuota internet, selain itu banyak

⁴ Fitriyani, Ivah Nur, “Model pembelajaran online (daring) menggunakan google classroom pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMPN 4 AMBARAWA Tahun Ajaran 2020/2021.”, dikutip dari <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/9634/> . Diakses pada 7 April 2021.

orang tua yang tidak bisa menjelaskan secara langsung materi PAI kepada anak. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian ini berfokus pada bagaimana pengimplementasian pembelajaran daring terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, jika penelitian saya berfokus pada upaya peningkatan prestasi belajar siswa melalui game edukasi Wordwall.⁵

5. Hasil penelitian dari Farah Shabrina (2020) yang berjudul “Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Metode *Information Search* Mata Pelajaran AI-Islam di SMP MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA Pada Kondisi Covid-19” hasil penelitian menunjukkan bahwa *Metode Information Search* adalah metode kegiatan belajar mengajar yang membebaskan peserta didik menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh pengajar menggunakan berbagai sumber yang ada, sehingga menambah ketertarikan peserta didik pada materi yang dibahas. Penggunaan Metode *Information Search* di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta hanya sesuai dengan mata pelajaran AI Islam tertentu saja seperti Tarikh, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Kemuhammadiyah tapi tidak cocok apabila digunakan pada mata pelajaran AI Qur’an Hadits dan Bahasa Arab. Metode *Information Search* dapat berfungsi untuk kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Guna menghasilkan anak didik yang lebih mandiri dan aktif, juga untuk menyelesaikan masalah. Ditambah dengan permasalahan pembelajaran yang saat ini terjadi yakni wabah virus corona (Covid-19) pembelajaran harus tetap diadakan secara mandiri dirumah masing-masing. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah

⁵ Wati Susanti, “Implementasi Pembelajaran Secara Daring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Tingkat SMP di Masa Pandemic Covid 19”, *Inovasi Pendidikan*, Vol. 7 No.2, hal. 1-12.

penelitian ini berfokus pada pembelajaran daring menggunakan metode *information search*, jika penelitian saya berfokus pada upaya peningkatan prestasi belajar siswa melalui game edukasi Wordwall.⁶

6. Hasil penelitian dari Miswan (2020). Studi Eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. Edupdyycouns menunjukkan bahwa Pembelajaran e_learning dan motivasi belajar ternyata bersama – sama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PAI, dari hasil penelitian tentang hubungan dimana X1 (Pembelajaran e_learning) dan X2 (Motivasi belajar PAI) terhadap Y (Hasil belajar), ternyata memiliki pengaruh yang tinggi, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Pembelajaran e_learning dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar PAI mencapai 7,76 %. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian ini berfokus pada dampak pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran daring di sekolah dasar, jika penelitian saya berfokus pada peningkatan prestasi belajar siswa melalui game edukasi Wordwall.⁷

7. Hasil penelitian dari Aji, RHS (2020). Dampak Covid 19 Pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan dan proses pembelajaran. Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i,. Di masa pandemi saat ini di seluruh dunia terutama indonesia melakukan berbagai cara agar pandemi ini cepat selesai dengan cara melakukan berbagai sistem supaya pendidikan

⁶ Farah Shabrina, “Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Metode Information Search Mata Pelajaran Al-Islam di SMP MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA Pada Kondisi Covid-19” dikutip dari <http://eprints.ums.ac.id/84028/3/Naspub%20Farah.pdf> . Diakses pada 7 April 2021.

⁷ Miswan, “Hubungan Pembelajaran E_Learning dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.”, *Skripsi*, Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2018 hal. 196.

tetap berjalan. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian ini berfokus pada dampak Covid-19 pada pendidikan di Indonesia, jika penelitian saya berfokus pada upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui game edukasi Wordwall.⁸

8. Hasil penelitian dari Chandrawati, S. R. Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Materi pembelajaran tersedia di media elektronik sehingga mampu memudahkan siswa untuk mencari materi dalam belajar. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian ini berfokus pada pemanfaatan E-Learning dalam pembelajaran, jika penelitian saya berfokus pada upaya peningkatan prestasi belajar siswa melalui game edukasi Wordwall.⁹

B. Kerangka Teori

1. Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa / Anak.

Prestasi adalah hasil yang telah diraih setiap orang saat melaksanakan kegiatan. Prestasi Belajar dibedakan menjadi lima aspek, yakni : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁰ Pembelajaran daring yang diterapkan di SMP N

⁸ Rizqon Halal Syah, 2020. "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran.", *Sosial dan Budaya Syar'I*, Vol.7 No.5. Hal. 394-402 .

⁹ Chandrawati, S.R. 2010. "Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran.", *Cakrawala Kependidikan*. Vol.8 No.2. Hal. 172-181.

¹⁰ Aina Mulyana, 2020. "Prestasi Belajar Siswa, Pengertian dan Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa." Dikutip dari <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html> diakses 5 Mei 2021

3 Tasikmadu belum sepenuhnya menerapkan semua aspek tersebut, karena pembelajaran daring yang diterapkan di SMP N 3 Tasikmadu selama ini hanya menjelaskan pelajaran lalu mengujikannya lewat tugas atau ujian siswa saja tanpa adanya pembelajaran tentang bersikap yang baik dan berketrampilan. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang sudah dilakukan, didapatkan baik secara individu ataupun secara kelompok. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda "*Prestasic*" yang artinya hasil usaha. Dalam KBBI Prestasi Belajar diartikan sebagai hasil penilaian yang didapat dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.¹¹ Dalam hal ini, SMP N 3 Tasikmadu telah melakukan proses ini secara baik, namun masih kurang inovatif yang membuat siswa bosan dengan sistem pembelajaran dan ujian / penilaian akibatnya banyak siswa yang tidak mau mengerjakan ujian, tugas, dll. Belajar adalah aktifitas mental atau (Psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relati tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / penigkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya.¹² Dalam hal kali ini, SMP N 3 Tasikmadu belum bisa memenuhi seluruh aspek tersebut, sehingga kendala yang dialami SMP N 3 Tasikmadu masih sama dengan kendala pada teori yang dikemukakan pada pernyataan tersebut. Prestasi Belajar adalah seberapa jauh hasil yang telah diraih peserta didik dalam menguasai tugas-tugas atau

¹¹ Ibid, Hal. 11

¹² Ibid

materi pembelajaran yang diterima pada jangka waktu tertentu. Prestasi belajar pada umumnya ditunjukkan dalam angka atau huruf sehingga bisa dibandingkan dengan satu kriteria.¹³ Dalam hal ini SMP N 3 Tasikmadu memang berhasil melakukan penilaian terhadap siswanya dengan baik, namun masih terkendala dengan tingkat kelulusan siswa terhadap materi atau ujian yang diberikan masih sangat rendah, sehingga diperlukannya inovasi baru untuk memperbaiki kendala tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa Prestasi Belajar Siswa adalah hasil yang telah diraih dari yang telah dilaksanakan, Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditingkatkan oleh mata pelajaran, biasanya diperlihatkan dengan nilai ujian atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi Belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.¹⁴ Prestasi Belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran kepada siswa yang terdiri dari faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi Prestasi Belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang ditulis ke dalam bentuk simbol, huruf ataupun kalimat yang menceritakan hasil yang telah diraih oleh siswa pada periode tertentu. Prestasi Belajar adalah hasil dari pengukuran kepada siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran dan diukur dengan menggunakan instrumen tes

¹³ Ibid

¹⁴ Ibid

yang relevan.¹⁵

Dari banyaknya pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar adalah keberhasilan yang bisa diraih peserta didik yang dapat dilihat dari pengetahuan, sikap, dan keahlian yang dimilikinya.

Adapun cara dan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa / anak menurut para ahli adalah sebagai berikut :

a. Membuat siswa aktif

Siswa yang aktif sangat digemari oleh orang tua dan pengajar. Pada proses belajar siswa yang aktif tidak langsung menerima apa yang dijelaskan oleh pengajarnya. Tapi siswa yang aktif akan lebih banyak menanyakan suatu yang tidak diketahuinya. Selain itu siswa yang aktif juga akan lebih sering menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.

Mendidik anak menjadi siswa yang aktif bisa meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan saat siswa aktif pada proses belajar maka dia akan mendapatkan lebih banyak ilmu dari pada anak yang tidak aktif. Selain itu anak yang aktif sangat digemari dalam proses belajar mengajar.¹⁶

b. Cara belajar yang beragam

Cara meningkatkan prestasi belajar siswa yang berikutnya adalah menerapkan metode pembelajaran yang beraneka ragam. Dalam mengajar siswa harus mempunyai metode yang diterapkan. Dengan adanya metode

¹⁵ Ibid

¹⁶ Asy-Syaamil, "Cara Meningkatkan Prestasi Belajar pada Anak." dikutip dari <http://asy-syaamil.com/cara-meningkatkan-prestasi-belajar-pada-anak/> pada 5 Mei 2021

pembelajaran yang beraneka ragam dapat membuat anak merasa menyenangkan ketika sedang melakukan proses pembelajaran, juga dapat mengurangi / menghilangkan rasa kebosanan siswa dengan metode pembelajaran yang selama ini dipakai secara terus menerus. Ini juga bagus untuk mengurangi / menghilangkan rasa tertekan yang dirasakan anak dalam belajar.¹⁷

c. Memberikan hadiah dan pujian atas prestasi anak / siswa

Jika siswa mampu meraih prestasi dalam belajar. Misalkan seperti siswa berhasil meraih juara kelas, maka sangat disarankan untuk orang tua dan / guru untuk memberikan hadiah sebagai tanda bangga terhadap siswa tersebut. Pada dasarnya anak-anak akan senang apabila diberi hadiah terutama hadiah yang selama ini mereka inginkan. Manfaat lain dari memberikan hadiah oleh orang tua bisa menjadi penambah semangat bagi anak untuk terus meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah dan menjadi kebanggaan dari orang tua, sekolah, bahkan negara.¹⁸

d. Mendukung siswa / anak dalam belajar

Memotivasi anak sebagai bentuk dukungan. Dukungan dari orang tua sangatlah dibutuhkan anak dalam meraih prestasi di sekolah. Harapannya, dengan hadirnya orang tua dengan memberikan dukungan kepada anaknya, anak tersebut akan merasa diperhatikan dan menjadikannya rajin belajar.

¹⁷ Ibid

¹⁸ Khanza Savitra, "15 Cara Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Anak.", dikutip dari <https://dosenpsikologi.com/cara-meningkatkan-prestasi-belajar> diakses pada 5 Mei 2021

Tidak perlu mendukung dengan hal yang besar, tapi hanya sekedar bertanya apakah tugas rumahnya / pekerjaan rumahnya sudah dikerjakan apa belum diyakini telah mampu memotivasi anak untuk lebih rajin belajar.¹⁹

e. Menerapkan metode bermain dan belajar

Fakta menyatakan jika seorang anak sangat gemar bermain dan belajar. Tapi hampir setiap waktu pada masa anak-anak digunakan untuk main dengan kawan-kawannya. Jadi, langkah terpenting yang harus dikerjakan oleh orang tua atau pengajar yakni mengajak anak untuk bermain sambil belajar.

Metode pembelajaran seperti ini sudah lama digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar anak. Jadi ketika pelajaran telah dimulai, bisa diselingin waktu pembelajaran dengan bermain, baik itu dibuat semacam *Ice Breaking* atau bermain permainan yang lain yang dianggap mampu meningkatkan prestasi siswa meskipun belajar sambil bermain. Para pengajar dan orang tua pasti mengetahui metode penerapan bermain dan belajar ini dengan baik.²⁰

f. Memberikan solusi dan nasehat pada anak / siswa

Kadang kali anak merasa sulit untuk mengerjakan tugas belajarnya. Disini guru / orang tua tidak harus memaksanya untuk mendapatkan solusi tapi berikanlah solusi. Diharapkan, solusi yang guru / orang tua berikan ini dapat menjadi penambah semangat belajar dan akhirnya siswa dapat berprestasi disekolah

¹⁹ Ibid

²⁰ Ibid, Hal. 13-14

karena mengetahui jika orang tuanya selalu memberikan yang terbaik untuk dirinya.

Setiap anak tetap harus tumbuh menjadi dewasa dari nasehat orang tua dan orang terdekatnya. Adanya nasehat membuat anak dapat memilih mana yang baik / boleh untuk dilakukan dan mana yang jelek / tidak boleh untuk dilakukan.

Dengan melaksanakan pekerjaan yang benar maka secara otomatis menjadikan anak berprestasi dalam belajar. Dan prestasi ini nantinya akan menjadi kebanggaan bagi orang tuanya sendiri.²¹

g. Adanya *intermezzo* dalam belajar

Saat pembelajaran juga dibutuhkan sedikit hiburan dalam selingannya. Fungsi dari *intermezzo* atau hiburan ini adalah untuk merilekskan sementara pikiran anak dari belajar. Belajar pastinya merupakan kegiatan yang perlu banyak otak untuk berpikir. Jadi supaya anak tetap santai dan tenang dalam belajar diperlukan juga sedikit *intermezzo*. Dengan adanya *intermezzo* siswa bisa tertawa kembali dan keadaan menjadi ceria dan segar kembali.²²

h. Cara mengajar dengan selingan olahraga

Olahraga yang dilakukan sebagai cara mengajar yang baru kali ini bisa dengan senam pagi atau yoga. Selingan olahraga ini bertujuan untuk membuat otak anak menjadi segar kembali sehingga dapat siap untuk belajar lagi.

²¹ Ibid, Hal. 13-15

²² Ibid, Hal. 13-15

Melakukan olahraga ini dapat dengan menyalakan lagu anak-anak yang gembira. Biasa anak senang sekali jika mendengar musik dan secara spontan akan bergoyang. Fokusnya adalah membuat anak merasakan kegembiraan sambil belajar.²³

i. Membantu mengembangkan bakat siswa

Setiap anak memiliki perbedaan bakat. Ada anak yang berbakat dalam olahraga, hitungan, dan teori. Sejak lahir, tiap siswa telah memiliki bakat, maka dari itu tugas para orang tua dan guru adalah untuk melihat bakat siswa dan membantu siswa untuk fokus mengasah bakat tersebut.

Dengan fokus mengasah bakat yang sudah ada pada diri siswa tersebut, maka tidak akan terlalu susah dalam meningkatkan prestasi belajar anak. Karena setiap siswa sangat senang dalam melakukan apa yang mereka sukai termasuk salah satunya adalah bakat yang dimilikinya.

j. Jujur terhadap anak / siswa

Disini baik para guru / orang tua ataupun siswa harus jujur mengenai segala yang mereka rasakan. Anak-anak biasanya selalu berbuat jujur. Jadi ajak siswa untuk berdiskusi atau bercerita tentang pengalaman belajar yang ia rasakannya.

Dengan ini para guru dapat mengetahui apa saja permasalahan yang dialami oleh para siswa, dan tingkat kepehaman siswa. Dengan itu dapat dicoba lebih banyak memotivasi siswa. Lalu akan terlihat bahwa prestasi

²³ Ibid, Hal. 13-16

belajar siswa sedikit demi sedikit semakin meningkat.²⁴

k. Tidak mematahkan semangat siswa

Orang tua / guru yang baik tidak boleh menyurutkan semangat siswanya. Analoginya seperti saat anak-anak bermimpi menjadi Naruto karena sering menonton anime Naruto. Maka orang tua yang dan guru yang baik tidak akan langsung mematahkan cita-cita tersebut. Tetapi mendukung dan mengarahkan ke mimpi yang lebih logis.

Anak-anak sangat wajar apabila mereka mempunyai mimpi yang beraneka ragam. Hal ini pasti didapatkan anak dengan cara memperhatikan sekitarnya dan apa film yang menjadi kesukaannya.²⁵

l. Peduli terhadap anak / siswa

Kepedulian dari orang tua sangat penting untuk dirasakan oleh anak. Peduli yang mereka rasakan seperti saat orang tua menyiapkan baju dan memasang sepatu. Bisa juga dengan menyiapkan bekal sebelum mereka berangkat ke sekolah.²⁶

m. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Penting rasanya membuat suasana belajar yang menyenangkan, karena suasana juga ikut mempengaruhi anak dalam menerima pelajaran yang disampaikan. Siswa akan merasa sangat mudah mencerna pelajaran apabila suasana belajar terasa menyenangkan.

Ketika siswa dapat dengan mudah mencerna

²⁴ Ibid, Hal. 13-17

²⁵ Ibid

²⁶ Ibid, Hal. 13-18

pelajaran maka siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Selain itu suasana belajar yang menyenangkan juga mendukung segala kelancaran dalam proses belajar dan mengajar.²⁷

Adapun cara lain yang dikemukakan oleh para ahli tentang bagaimana meningkatkan prestasi belajar siswa, yaitu²⁸ :

- a. Memberi angka, pada dasarnya setiap siswa ingin tahu hasil pekerjaannya, baik berupa angka maupun huruf dari guru. Jika siswa mendapatkan nilai yang baik, maka siswa tersebut akan lebih bersemangat lagi dalam belajar.
- b. Pujian, dengan memberikan pujian terhadap siswa, maka siswa akan merasa gembira.
- c. Kerja kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari beberapa siswa, biasanya setiap siswa pasti ada perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok dan anggota kelompoknya yang lain.
- d. Persaingan, dengan persaingan antar siswa baik secara individu maupun kelompok dapat memberikan motif-motif sosial bagi murid itu sendiri
- e. Tujuan dan level of motivation dari keluarga akan mendorong kegiatan siswa.
- f. Penilaian, secara kontinyu mendorong murid belajar, oleh karena angka memiliki kecenderungan memperoleh hasil yang baik.

²⁷ Ibid

²⁸ Pendidikan dan Pengajaran, "Cara Upaya Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar." dikutip dari <https://wawasanpengajaran.blogspot.com/2015/01/cara-upaya-untuk-meningkatkan-prestasi.html> diakses pada 5 Mei 2021.

2. *Game* Edukasi *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis web dengan tema *game* edukasi. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buaatnya sebagai tugas.²⁹

Terdapat beberapa fitur / template gratis tapi sudah cukup menarik yang diharapkan mampu meningkatkan hasil prestasi belajar siswa pada game edukasi *Wordwall* ini, dimana setiap fitur / template mempunyai konsep dan petunjuk / tantangan game yang berbeda, diantaranya :

a. *Match up* / Menjodohkan

Dimana siswa dapat menjodohkan kata / gambar yang sekiranya cocok antara satu dengan yang lainnya sesuai dengan tema / materi yang sedang dibahas dengan cara menggeser *keyword* ke definisi yang cocok dengan *keyword* tersebut.

b. *Find the Match*

²⁹ Eric Kunto Aribowo, "Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram." dikutip dari <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html> diakses pada 20 April 2021.

Dalam *template* ini, siswa dapat mengklik jawaban yang cocok untuk mengeliminasi pertanyaan dan jawaban tersebut, hingga semua jawaban habis / hilang.

c. *Crossword*

Template dengan konsep sama dengan TTS / teka teki silang, yakni dengan mengklik nomor yang belum terjawab lalu menjawab pertanyaan tersebut dengan mengetik secara manual menggunakan *keyboard*.

d. *Quiz*

Template ini memiliki konsep yang sama dengan soal pilihan ganda, yakni dengan mengklik pilihan jawaban yang benar antara di poin A atau B atau C atau D.. tanpa adanya bonus skor dari awal permainan dimulai hingga akhir.

e. *Gameshow Quiz*

Memiliki konsep yang hampir sama dengan *template* sebelumnya (*Quiz*) dengan konsep yang sama pula dengan soal pilihan ganda, namun disini terdapat bonus ronde disetiap beberapa soal, dalam setiap bonus ronde terdapat keuntungan bonus skor atau pengurangan skor tergantung skor yang dipilih secara acak, dan juga terdapat bantuan jika kesulitan menjawab pertanyaannya.

f. *Matching Pairs*

Dengan mengklik / mengetuk sepasang ubin pada satu waktu untuk mencari tau apakah mereka cocok atau tidak, jika mereka cocok akan mendapat poin dan mereka akan menghilang. Lakukan hal tersebut terus menerus hingga semua ubin menghilang.

g. *Maze Chase*

lari ke zona jawaban yang benar, sambil menghindari musuh dengan menggunakan panah pada *keyboard* untuk mengontrol arah kita pada game tersebut.

h. *Open the Box*

Klik salah satu kotak untuk membuka *keyword* pada kotak tersebut dan menebak definisi / kata yang cocok dengan *keyword* tersebut.

i. *Anagram*

Menyusun kata dari huruf yang diacak berdasarkan definisi yang muncul pada kolom soal / pertanyaan.

j. *Random Cards*

Membagikan kartu secara acak dari tumpukan yang dikocok

k. *Random Wheel*

Memutar roda secara acak untuk mengetahui

kata / item apa yang akan hilang / di eliminasi selanjutnya

1. *Wordsearch*

Mencari kata yang tersembunyi pada tabel yang berisi huruf acak secepat mungkin



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Metode / Jenis penelitian yang digunakan pada studi ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati.³⁰

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Pada penelitian kali ini, peneliti akan melakukan penelitian kualitatif dengan studi kasus.³¹

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SMP N 3 TASIKMADU yang beralamat di Dusun Jembangan, Desa Kaling, Kec. Tasikmadu, Jembangan, Kaling, Karanganyar, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57761 dan dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Selasa, 27 April 2021 - Rabu, 15 Juli 2021

Jam : 08.00 - 13.00 WIB

³⁰ Sugiyono, "Memahami Penelitian Kualitatif", (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 1

³¹ Guru Pendidikan, "Metode Penelitian Kualitatif.", dikutip melalui <https://www.gurupendidikan.co.id/metode-penelitian-kualitatif/> diakses pada 21 April 2021.

C. Informan Penelitian

1. Kepala sekolah
2. Guru Pendidikan Agama
3. Siswa
4. Orang tua wali siswa

D. Teknik Penentuan Informan

Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling* dalam penelitian kualitatif ini, seperti telah dikemukakan bahwa, *purposive sampling* adalah teknik dengan mempertimbangkan beberapa hal tertentu untuk mengambil sampel sumber data, tujuan utama dari teknik pengambilan sampel ini adalah untuk menghasilkan sampel yang secara logis dapat dianggap mewakili populasi. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling* terutama ketika peneliti melakukan observasi pra penelitian, yakni dengan mewawancarai kepala sekolah, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa dan orang tua siswa tentang permasalahan apa saja yang dihadapi ketika melaksanakan pembelajaran daring sehingga mengakibatkan tingkat prestasi belajar siswa SMP N 3 Tasikmadu yang menurun drastis. *Snowball sampling* adalah teknik mengambil sampel sumber data yang mulanya berjumlah sedikit, menjadi banyak / besar. Hal ini dilakukan karena dari jumlah sumber data yang sedikit itu belum dapat menghasilkan data yang dianggap cukup, maka mencari orang lain yang bisa dipakai sebagai sumber data. Dengan begitu jumlah sampel sumber data akan semakin banyak / besar, seperti bola salju yang menggelinding. Biasanya metode ini digunakan untuk menjelaskan pola-pola sosial atau komunikasi (sosiometrik) suatu

komunitas tertentu. Atau dengan kata lain, dalam penentuan sampel, pertama-tama di pilih satu atau dua orang, tetapi karena dengan dua orang ini belum merasa lengkap terhadap data yang di berikan, maka peneliti mencari orang lain yang di pandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang di berikan oleh dua orang sebelumnya. Begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik ini ketika sedang melakukan observasi tentang apa yang membuat siswa merasa bosan dan tidak mau mengerjakan tugas bahkan ujian, baik Ujian Tengah Semester, maupun Ujian Akhir Semester, yang semulanya peneliti hanya mewawancarai seorang siswa saja, tapi karena hasilnya masih kurang memuaskan akhirnya peneliti memutuskan untuk mewawancarai beberapa siswa. Dalam penelitian ini terdapat juga dua cara yaitu melalui data primer dan sekunder:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat langsung dari subjek penelitian dimana data tersebut diambil langsung oleh peneliti kepada sumber secara langsung melalui responden. Kata-kata dan perilaku narasumber yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat dengan catatan tertulis atau dengan merekam video / suara, mengambil foto, dll. Data didapat melalui wawancara dan observasi langsung.

Sumber data primer pada penelitian ini adalah melalui pengamatan secara langsung di SMP N 3 Tasikmadu dan dengan melalui wawancara kepada guru kelas hingga orang tua wali siswa dan beberapa peserta didik yang mempunyai

beberapa masalah dengan prestasi belajarnya.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data tidak langsung yang diperoleh peneliti dari pemberi data untuk di kumpulkan melalui responden lain dan dokumen. Sedangkan untuk data tambahan, peneliti mencari dan mendokumentasikan berbagai data dari sumber lain guna memperkaya data, baik itu melalui buku, foto, artikel, surat kabar, dan lain sebagainya.

E. Keabsahan Data

Kegiatan penyempurnaan data, baik pengurangan data yang tidak relevan maupun penambahan data yang masih dianggap kurang. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Metode Triangulasi Sumber. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

Triangulasi Data

Triangulasi Data sendiri terdiri dari 3 jenis, yakni : Triangulasi Sumber, Triangulasi Waktu, dan Triangulasi Teknik. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan Triangulasi Sumber karena objek yang diteliti pada penelitian kali ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimana objek tersebut termasuk dalam kategori pendidikan, sehingga subjek yang dijadikan sebagai sumber keabsahan data juga harus yang berkaitan dengan pendidikan, seperti : Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Siswa, Orang tua siswa, dll. Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk menguji kredibilitas data tentang peningkatan prestasi

belajar murid, maka peneliti mengumpulkan dan mengujikan data ke kepala sekolah, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, para murid, dan orang tuanya. Data dari keempat sumber tersebut, tidak bisa diratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi di deskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah di analisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan ketiga sumber data tersebut.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisa data merupakan bagian terpenting dalam melakukan langkah-langkah untuk menganalisa data-data yang telah diperoleh. Analisa data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. “Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan orang lain”. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.³²

Adapun langkah-langkah dalam melakukan analisa data adalah sebagai berikut :

³² Rivandy Manurung, “Strategi Komunikasi Pemasaran PT Bank Bukopin Tbk, Cabang Bandung (Studi Deskriptif Mengenai Strategi Komunikasi Pemasaran Bagian Marketing PT BankBukopin Tbk, Cabang Bandung Melalui Produk “Wealth Management” dalam Menarik Minat Konsumen). *Thesis* , Bandung, UNIKOM, 2018, hal. 50.

1. Pengumpulan Data

Data yang dikelompokkan selanjutnya disusun dalam bentuk narasi- narasi, sehingga berbentuk rangkaian informasi yang bermakna sesuai dengan masalah penelitian. Teknik yang dilakukan adalah wawancara, pengamatan, studi kepustakaan dan penelusuran online. Semua teknik itu peneliti lakukan untuk menyelesaikan penelitian ini, untuk wawancara peneliti menyimpan file- file hasil rekaman untuk di kelompokkan. Peneliti mengumpulkan data dengan cara meminta data- data terkait penelitian kepada pihak sekolah SMP N 3 Tasikmadu adapun peneliti langsung menemui guru Pendidikan Agama Islam kelas 8 untuk menanyakan mengenai prestasi belajar siswa selama pandemi ini. Seperti meminta nilai-nilai dan hasil ujian siswa selama pandemi, menanyai siswa dan guru tentang wordwall, dan menyuruh siswa tersebut mengerjakan satu permainan game wordwall tersebut, lalu menanyakan tanggapan siswa tersebut setelah mengerjakan wordwall, lanjut mengadakan ujian singkat menggunakan wordwall dan mengambil data berupa nilai pasca menggunakan wordwall dari hasil mengerjakan satu permainan game wordwall tersebut.

2. Reduksi Data

Dari banyaknya data yang diperoleh ketika sedang melakukan observasi, maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dijelaskan, semakin lama peneliti melakukan observasi, maka jumlah data yang didapat

semakin banyak, kompleks, dan rumit. Untuk itu, perlu segera menganalisis data dengan reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, mencari poin-poin penting saja, dicari tema dan polanya. Dengan begitu data yang sudah direduksi dapat memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat di bantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu. Peneliti melakukan mereduksi data setelah pengumpulan data selesai. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan selama di lapangan.

3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data, kalau dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dengan bentuk tabel, grafik, pie card, pictogram dan sebagainya. Lewat penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, jadi akan semakin mudah memahaminya. Tapi jika dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dibuat dalam bentuk essai, bagan, atau bisa dengan hubungan antar kategori. Pada bagian ini, peneliti menyalin data yang sudah diperoleh seperti rekaman wawancara. Peneliti perlahan mendengarkan dan mengamati rekaman tersebut dan kemudian menulis kembali wawancara tersebut dalam bentuk teks.

4. Penarikan Kesimpulan

Langkah ini adalah langkah untuk penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang disajikan masih bersifat sementara, dan akan berubah jika tidak dapat dibuktikan dengan kuat pada saat pengumpulan data berikutnya, tapi kesimpulan bisa dianggap kredibel jika kesimpulan yang disajikan pada tahap awal terdapat bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali mengobservasi di lapangan. Pada proses penarikan kesimpulan, peneliti melakukan pembahasan berdasarkan pada rujukan berbagai teori gaya komunikasi, dimana didalamnya ditentukan suatu kepastian mengenai teori dan kesesuaian/ketidaksesuaian dengan fakta hasil penelitian di lapangan. Kemudian peneliti membuat sebuah analisis serta tafsiran atas tampilan data sesuai dengan permasalahan penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Sekolah

1. Deskripsi data-data sekolah SMP N 3 Tasikmadu Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SMP N 3 Tasikmadu Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar terletak di Dusun Jembangan, Desa Kaling dibangun tahun berdirinya yaitu tahun 2003. SMP Negeri 3 Tasikmadu adalah Sekolah Rintisan yang baru berdiri tahun 2003, didirikan di sebuah pedesaan yang berada pada lingkungan masyarakat yang tingkat pendidikan tidak merata dan tingkat sosial ekonomi menengah kebawah, dimana pekerjaan masyarakatnya sebagai pegawai pabrik dan sebagian besar sebagai pembuat batu bata dan genting. Dengan kondisi seperti itu jelas tidak mungkin semua kebutuhan sekolah terkait dengan pengembangan sarana prasarana semuanya dibebankan kepada masyarakat. Berdiri berdasarkan SK Pendirian Nomor 451.4 / 189 / Tahun 2003. Ketika diresmikan gedung belum jadi sepenuhnya, maka KBM dilaksanakan di Kelurahan Kaling.

Profil lengkap sekolah SMP N 3 Tasikmadu Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar di Dusun Jembangan, Desa Kaling dapat dikemukakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
PROFIL SEKOLAH

No.	Identitas Sekolah	
1	Nama Sekolah	SMP N 3 Tasikmadu
2	Dusun	Jembangan
3	Desa	Kaling
4	Kecamatan	Karanganyar
5	Provinsi	Jawa Tengah
6	No Telp / HP	0811-2638-599
7	Email	smp_tiga_tasikmadu@yahoo.co.id
8	NPSN	20312097
9	Nomor Statistik Sekolah	201031310105
10	Jenjang Pendidikan	SMP
11	Status Sekolah	Negri
12	Status Akreditasi	A
13	RT/RW	-
14	Kode Pos	57761
15	Negara	Indonesia
16	Tanah dan Bangunan	- Luas Tanah : 5642 m ² - Luas Bangunan :
17	Tanggal SK Pendirian	2003-08-06
18	Pendirian	2003
19	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
20	SK Izin Operasional	451.4/189Tahun2003
21	Tahun Akreditasi	2018

**2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP N 3 Tasikmadu
Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar**

Visi :

**TERWUJUDNYA WARGA SEKOLAH YANG
BERIMAN, BERPRESTASI, TERAMPIL, DAN
BERBUDAYA LINGKUNGAN**

Indikator :

1. Meningkatnya Kesadaran Warga Sekolah dalam Menjalankan Ibadah
2. Meningkatnya Warga Sekolah yang Mempunyai Sikap Toleransi yang Tinggi
3. Meningkatnya Nilai Ulangan dan Nilai Ujian Nasional
4. Meningkatnya Prestasi dalam Lomba Akademik
5. Mempunyai Team Kesenian yang Mampu Pentas di Depan Umum
6. Mempunyai Prestasi Dalam Lomba Non Akademik
7. Terwujudnya Lingkungan yang Berseri (Bersih, Sehat, Rapi dan Indah)
8. Terwujudnya Lingkungan yang Bebas dari Pencemaran
9. Terwujudnya Warga Sekolah yang Terbebas dari Napza

Misi :

1. Menanamkan dan membentuk sikap hidup agamis yang berbudi luhur dan bertanggungjawab.
2. Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan secara efektif, sehingga siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
3. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenal potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
4. Membiasakan warga sekolah mencintai lingkungan.
5. Membiasakan warga sekolah melestarikan fungsi lingkungan.
6. Membiasakan warga sekolah mencegah terjadinya pencemaran
7. Membiasakan warga sekolah mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.
8. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan warga masyarakat dalam melaksanakan pendidikan.

Tujuan :

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar mengacu pada tujuan umum pendidikan dasar yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sedangkan secara khusus, sesuai dengan visi dan misi sekolah tujuan SMP N 3 Tasikmadu adalah :

1. Tujuan Jangka Pendek (1 tahun)

Pada tahun pelajaran 2019/2020 dapat diharapkan :

- a. Peningkatan rata-rata pencapaian nilai Ujian Nasional dan semua mata pelajaran meningkat 0,15
- b. Memiliki team olahraga Volly, Sepakbola, dan Basket yang mampu menjadi juara tingkat kecamatan dan kabupaten.
- c. Memiliki grup kesenian tari Jawa yang mampu bersaing baik di tingkat kecamatan maupun kabupaten.
- d. Maksimal 2,5% pelanggaran tata tertib sekolah.
- e. Memiliki team Qori' / Qori'ah yang mampu menjadi finalis tingkat kecamatan dan kabupaten.
- f. Berperilaku kehidupan yang santun, dan berbudi pekerti yang luhur.
- g. Terlaksananya Sholat Dzuhur dan Sholat

- Jum'at berjamaah disekolah
- h. Memiliki lingkungan yang berseri
 - i. Terlaksananya Sekolah Adiwiyata Tingkat Mandiri.

2. Tujuan Jangka Menengah (4 tahun)

Pada tahun pelajaran 2023/2024 dapat diharapkan :

- a. Nilai rata-rata Ujian Nasional mencapai 76,5
- b. Memiliki team olahraga Bola Volly dan Basket yang mampu menjadi finalis tingkat provinsi.
- c. Memiiki grup kesenian seni tari jawa yang mampu tampil bersaing di tingkat Kabupaten maupun tingkat Provinsi.
- d. Minimal 97,5% siswa berperilaku disiplin dan berakhlak mulia yang dilandasi makin kecilnya pelanggaran tata tertib dan meningkatnya kesadaran hidup beragama.
- e. Memiliki team Qori' / Qori'ah yang mampu menjadi finalis tingkat Kabupaten maupun tingkat Provinsi.
- f. Terlaksananya Shalat Dzuhur dan Sholat Jum'at berjamaah di sekolah.
- g. Memiliki lingkungan yang semakin berseri.
- h. Menuju sekolah Adiwiyata tingkat Mandiri

**3. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP N 3 Tasikmadu
Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar**

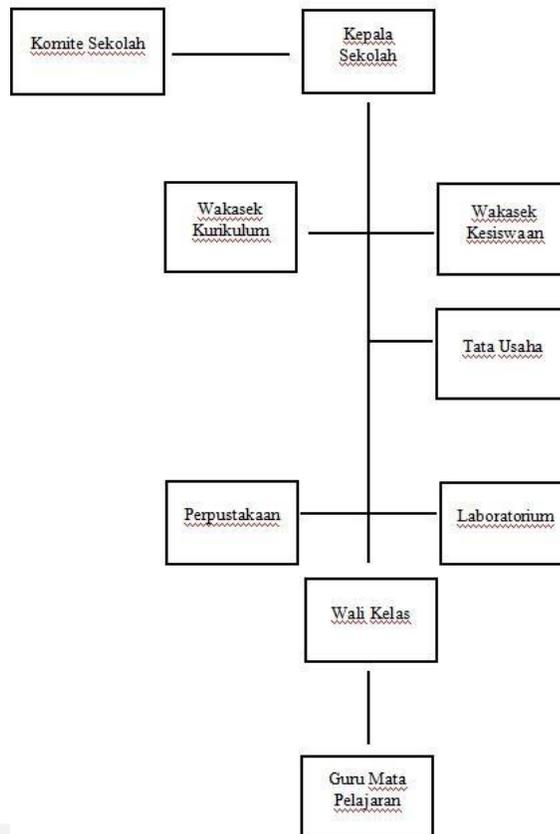
**Tabel 4.2
Keadaan Sarana dan Prasarana**

Nama Bangunan	Jumlah	Keadaan Bangunan
Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
Ruang Guru Pegawai	1	Baik
Ruang Kelas	16	Baik
Musholla	1	Baik
Perpustakaan	1	Baik
Kantin	1	Baik
Lapangan	1	Baik
Toilet Guru	4	Baik
Toilet Siswa	12	Baik
Laboratorium	1	Baik

4. Struktur Organisasi SMP N 3 Tasikmadu Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar

Tabel 4.3

STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH



B. Deskripsi Hasil Penelitian

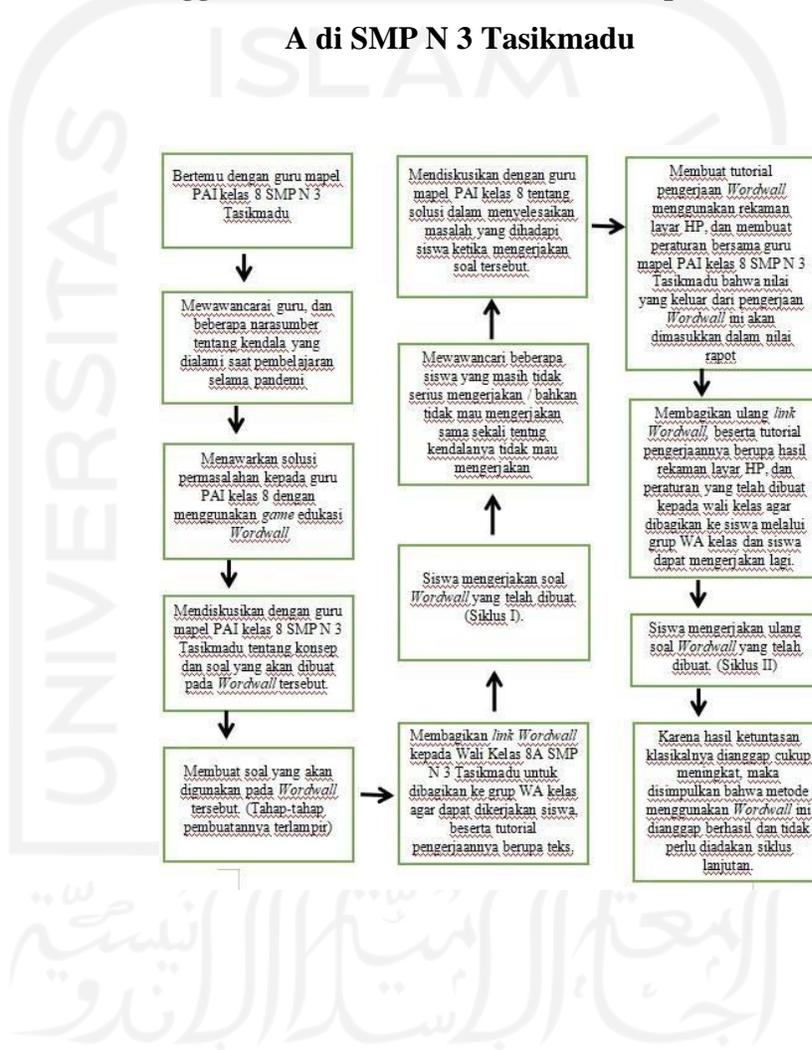
Sebelum melakukan penelitian, pastinya ada siklus yang menjadi suatu tahapan untuk mencari solusi atas kendala pembelajaran sebelumnya menuju pembelajaran yang lebih baik lagi. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan dua siklus yang akan peneliti deskripsikan sebagai berikut :

1. Pra Siklus

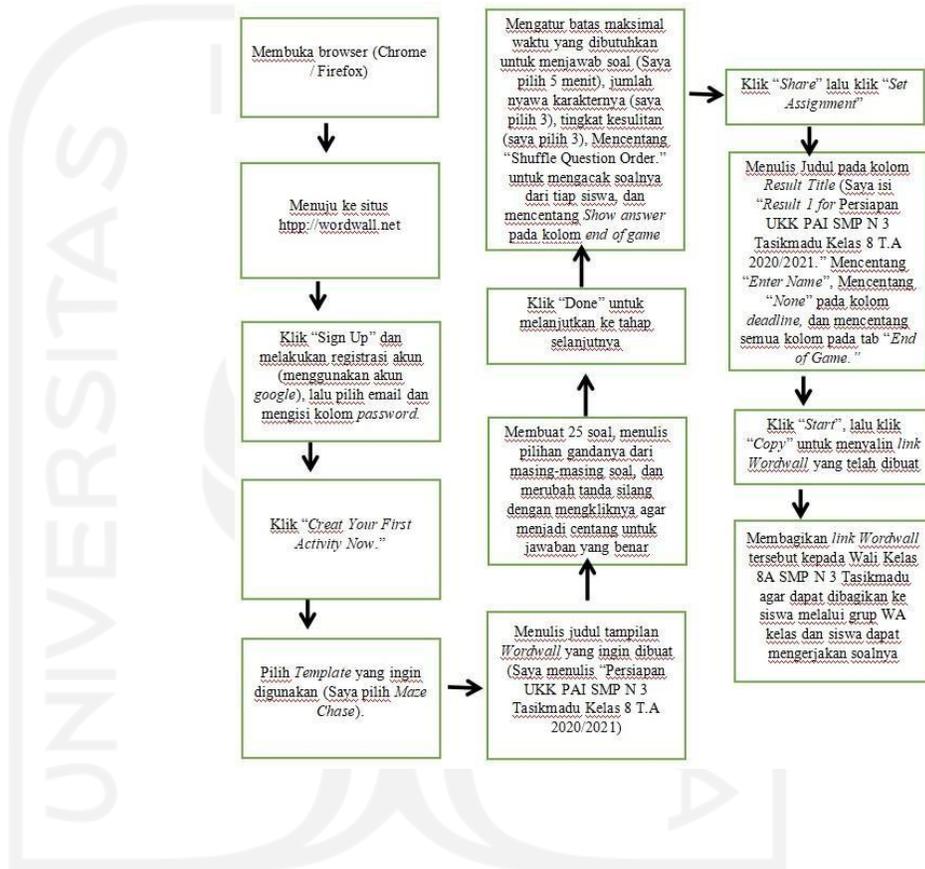
Sebelum siklus demi siklus dilaksanakan, dan diterapkan dalam penelitian. Peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu (Pra tindakan) terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar. Pelaksanaan pembelajaran Pra Siklus untuk kelas VIII A yang diampu oleh Bapak Nanang. Tahap ini berguna untuk mendapatkan informasi seberapa jauh hasil belajar peserta didik untuk mengetahui pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII A sebelum *Game Edukasi Wordwall* diterapkan, peneliti melakukan observasi nilai siswa sebelum menggunakan *Game Edukasi Wordwall*. Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan Pra tindakan, guru wali kelas mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pembelajarannya belum menggunakan *Game Edukasi Wordwall*, guru hanya menggunakan aplikasi UK *Line* (aplikasi sejenis *google classroom* yang digunakan seluruh guru di Kabupaten Karanganyar).

Observasi pada tahap Pra Siklus ini dilakukan dengan mewawancarai guru tentang prestasi belajar siswa selama ini, terutama setelah adanya pandemi Covid-19 di Indonesia ini yang belum menerapkan *game edukasi Wordwall* sebagai salah satu solusi alternatif dalam membuat soal ujian, dan latihan soal. Selain itu, peneliti juga meminta nilai siswa selama ujian baik Ujian Tengah Semester (UTS) hingga Ujian Akhir Semester (UAS) untuk dijadikan perbandingan antara sebelum menggunakan *Game Edukasi Wordwall* dan sesudah menggunakan *Wordwall*.

Tabel 4.4
Bagan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama
Islam menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall* pada Kelas VIII
A di SMP N 3 Tasikmadu



Tabel 4.5
Tahap-Tahap Pembuatan Soal pada *Wordwall*



Gambar 4.1
Tampilan Game Edukasi Wordwall melalui PC beserta Keterangan



Tabel 4.6

Daftar Nilai Pra Siklus (UTS Semester 1)

Satuan Pendidikan : SMP N 3 Tasikmadu
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Materi Pokok : Ujian Tengah Semester (UTS) Semester 1
 Jumlah Siswa : 32 Siswa
 Tahun Ajaran : 2020/2021

No.	Nama Siswa	Nilai UTS	Keterangan	
			UTS Tidak Tuntas	UTS Tuntas
1	Abelina Putri Renata	85		v
2	Allysia Putri Feriska	68	v	
3	Akbar Muhammad Cahyono	60	v	
4	Alfin Ardiansyah	44	v	
5	Aziz Fathurrahman	84		v

No.	Nama Siswa	Nilai UTS	Keterangan	
			UTS Tuntas	UTS Tidak Tuntas
6	Beckham Putra Hartono		v	
7	Destyara Laila Adi Putri	64	v	
8	Diandra Fajar Anggara	75		v
9	Dimas Rifki Surya	64	v	
10	Elang Saputra	68	v	
11	Erlin Khoirul Waritsina	64	v	
12	Fauzi Irfan Khoirurroziqin	100		v
13	Ilyas Fadlilah Nasyith	92		v
14	Lutfiah Samsiana	64	v	
15	Muchsin Ridho Wibowo	64	v	
16	Muhammad Al Anna Nasrulloh	76		v
17	Muhammad Rasyid Firdaus	72		v
18	Nabila Alya Husana Dewi	80		v
19	Nabila Isma Pradani	80		v
20	Ramadhan Achya	68	v	
21	Rizal Ahmad Rifa'i	56	v	
22	Savana Dewi Putri Widodo	44	v	
23	Septyan Reno Aditya	80		v
24	Sonni Eka Aji Saputra	56	v	
25	Tanaya Panasa Bitari Wireksa	85		v
26	Tesa Dwi Ernawati	56	v	
27	Vadito Azis Romansah	72		v
28	Varrel Agastya Arya Maulana	48	v	
29	Veronika Ririn Wulanjari	76		v

No.	Nama Siswa	Nilai UTS	Keterangan	
			UTS Tuntas	UTS Tidak Tuntas
30	Wachid Nur Intan Zulaikha	48	v	
31	Yaafi Irham Fareza	72		v
Jumlah		2141	15	17
Rata-rata		66,9		

Keterangan :

Nilai UTS < 70 = tidak tuntas : 17 siswa
 Nilai UTS ≥ 70 = tuntas : 15 siswa

Menghitung rata-rata nilai UTS siswa :

Rumus rata-rata = $\frac{\text{Jumlah } X_i}{\text{Jumlah } N}$

Rumus rata-rata = $\frac{2141}{32}$

$$= 66,9$$

Menghitung ketuntasan UTS klasikal :

Rumus : $P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

$P = \frac{15}{32} \times 100\%$

= 46%

Dari tabel dan perhitungan tersebut bisa diketahui jika kemampuan siswa dalam menjawab soal pada tes awal jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Bahwa dari jumlah siswa sebanyak 32 murid didapat hanya 15 murid yang lulus dengan persentase klasikal UTS 46%, sementara 17 murid lainnya tidak tuntas dengan perolehan persentase klasikal UTS 54%. Dari penjelasan hasil skor yang diperoleh murid maka terlihat jika persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal hanya 46%. Dan rata-rata nilai diperoleh 66,9. Berdasarkan data di atas ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.7

Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil UTS Semester 1 Pra Siklus

No.	Presentase Ketuntasan Klasikal	Tingkat Ketuntasan	Banyak siswa	Presentasi Jumlah
1	< 70	Tidak tuntas	17	54%
2	≥ 70	Tuntas	15	46%
Jumlah			32	100%

Dari ketuntasan klasikal yang didapatkan murid pada hasil UTS hanya sebanyak 46% atau sekitar 15 murid yang sudah lulus dalam menjawab soal yang telah diberikan, Disisi lain, sebanyak 54% atau sekitar 17 murid yang belum tuntas dalam menjawab soal yang diberikan. Ini membuktikan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semua materi tengah semester 1 masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum tercapai. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan hasil tersebut bisa didapatkan karena ujian tersebut merupakan ujian pertama selama pandemi, sehingga masih banyak siswa yang masih semangat dan belum bosan dengan sistem belajar dan mengerjakan ujian.

Tabel 4.8**Daftar Nilai Pra Siklus (UAS Semester 1)**

Satuan Pendidikan : SMP N 3 Tasikmadu

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Materi Pokok : Ujian Akhir Semester (UAS) Semester 1

Jumlah Siswa : 32 Siswa

Tahun Ajaran : 2020/2021

No.	Nama Siswa	Nilai UAS	Keterangan	
			UAS Tuntas	Tidak UAS Tuntas
1.	Abellina Putri Renata	72		v
2.	Allysia Putri Feriska	70	v	
3.	Akbar Muhammad Cahyono	66	v	
4.	Alfin Ardiansyah	46	v	
5.	Aziz Fathurrahman	56	v	
6.	Beckham Putra Hartono	24	v	
7.	Destyara Laila Adi Putri	74		v
8.	Diandra Fajar Anggara	26	v	
9.	Dimas Rifki Surya	56	v	
10.	Elang Saputra	72		v
11.	Erlin Khoirul Waritsina	66	v	
12.	Fauzi Irfan Khoirurroziqin	52	v	
13.	Ilyas Fadlilah Nasyith	62	v	
14.	Lutfiah Samsiana	50	v	
15.	Muchsin Ridho Wibowo	48	v	
16.	Muhammad Al Anna Nasrulloh	74		v
17.	Muhammad Rasyid Firdaus	36	v	
18.	Nabila Alya Husana Dewi	72		v
19.	Nabila Isma Pradani	70	v	
20.	Ramadhan Achya	38	v	
21.	Rizal Ahmad Rifa'i	84		v
22.	Savana Dewi Putri Widodo	78		v
23.	Septyan Reno Aditya	78		v
24.	Sonni Eka Aji Saputra	72		v
25.	Tanaya Panasa Bitari Wireksa	38	v	
26.	Tesa Dwi Ernawati	34	v	
27.	Vadito Azis Romansah	24	v	
28.	Varrel Agastya Arya Maulana	38	v	

No.	Nama Siswa	Nilai UAS	Keterangan	
			UAS Tuntas	UAS Tidak Tuntas
29.	Veronika Ririn Wulanjari	62	v	
30.	Wachid Nur Intan Zulaikha	40	v	
31.	Yaafi Irham Fareza	42	v	
32.	Yosgiantoro Sukoco	88		v
Jumlah		1808	21	11
Rata-rata		56,5		

Keterangan :

Nilai UAS < 70 = tidak tuntas : 21 siswa

Nilai UAS \geq 70 = tuntas : 11 siswa

Menghitung rata-rata nilai UAS siswa :

Rumus rata-rata = $\frac{\text{Jumlah } Xi}{\text{Jumlah } N}$

Jumlah N

Rumus rata-rata = $\frac{1808}{32}$

32

= 56,5

Menghitung ketuntasan UAS klasikal :

Rumus : $P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

Jumlah siswa

$P = \frac{11}{32} \times 100\%$

32

= 34%

Dari tabel dan perhitungan di atas dapat disimpulkan jika kemampuan siswa saat menjawab soal pada tes awal jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Bahwa dari jumlah siswa sebanyak 32 murid diperoleh hanya 11 murid yang tuntas dengan persentase klasikal UAS 34%, disisi lain 21 murid lainnya tidak tuntas dengan perolehan

persentase klasikal UAS 66%. Dari penjelasan hasil skor yang diperoleh murid maka terlihat jika persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal hanya 34%. Dan rata-rata nilai diperoleh 56,5. Berdasarkan data di atas ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.9

Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil UAS Semester 1 Pra Siklus

No.	Presentase Ketuntasan Klasikal	Tingkat Ketuntasan	Banyak siswa	Presentasi Jumlah
1	< 70	Tidak tuntas	21	66%
2	≥ 70	Tuntas	11	34%
Jumlah			32	100%

Dari ketuntasan klasikal yang didapatkan murid pada hasil UAS hanya berjumlah 46% atau sekitar 15 siswa yang sudah lulus dalam menjawab soal yang telah diberikan, disisi lain sejumlah 54% atau sekitar 17 siswa belum lulus dalam menjawab soal yang diberikan. Ini membuktikan jika prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semua materi tengah semester 1 masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum tercapai.

Dari ketuntasan klasikal yang diperoleh murid pada hasil UAS hanya berjumlah 34% atau sekitar 11 siswa yang sudah lulus dalam menjawab soal yang telah diberikan, disisi lain sebanyak 66% atau sekitar 21 siswa belum lulus dalam menjawab soal yang diberikan. Ini membuktikan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semua materi semester 1 masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum tercapai.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan hasil tersebut bisa didapatkan karena sistem pelajaran selama pandemi menggunakan sistem yang monoton sehingga menyebabkan siswa mulai merasa bosan dan malas dengan metode pembelajaran yang ada, yang berakibat pada menurunnya prestasi belajar siswa.

Tabel 4.10

Daftar Nilai Pra Siklus (UTS Semester 2)

Satuan Pendidikan : SMP N 3 Tasikmadu
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Materi Pokok : Ujian Tengah Semester (UTS) Semester 2
 Jumlah Siswa : 32 Siswa
 Tahun Ajaran : 2020/2021

No.	Nama Siswa	Nilai UTS	Keterangan	
			UTS Tidak Tuntas	UTS Tuntas
1	Abelina Putri Renata	96		v
2	Allysia Putri Feriska	64	v	
3	Akbar Muhammad Cahyono	80		v
4	Alfin Ardiansyah	48	v	
5	Aziz Fathurrahman	72		v
6	Beckham Putra Hartono	48	v	
7	Destyara Laila Adi Putri	76		v
8	Diandra Fajar Anggara	88		v
9	Dimas Rifki Surya	72		v
10	Elang Saputra	56	v	
11	Erlin Khoirul Waritsina	80		v

No.	Nama Siswa	Nilai UTS	Keterangan	
			UTS Tuntas	UTS Tidak Tuntas
12	Fauzi Irfan Khoirurroziqin	68	v	
13	Ilyas Fadlilah Nasyith	76		v
14	Lutfiah Samsiana	64	v	
15	Muchsin Ridho Wibowo	48	v	
16	Muhammad Al Anna Nasrulloh	84		v
17	Muhammad Rasyid Firdaus	56	v	
18	Nabila Alya Husana Dewi	76		v
19	Nabila Isma Pradani	76		v
20	Ramadhan Achya	60	v	
21	Rizal Ahmad Rifa'i	76		v
22	Savana Dewi Putri Widodo	64	v	
23	Septyan Reno Aditya	28	v	
24	Sonni Eka Aji Saputra	32	v	
25	Tanaya Panasa Bitari Wireksa	56	v	
26	Tesa Dwi Ernawati	64	v	
27	Vadito Azis Romansah	64	v	
28	Varrel Agastya Arya Maulana	72		v
29	Veronika Ririn Wulanjari	76		v
30	Wachid Nur Intan Zulaikha	64	v	
31	Yaafi Irham Fareza	48	v	
32	Yosgiantoro Sukoco	84		v
Jumlah		2116	17	15
Rata-rata		66,1		

Keterangan :

Nilai UTS < 70 = tidak tuntas : 17 siswa

Nilai UTS \geq 70 = tuntas : 15 siswa

Menghitung rata-rata nilai UTS siswa :

Rumus rata-rata = $\frac{\text{Jumlah } X_i}{\text{Jumlah } N}$

Jumlah N

Rumus rata-rata = $\frac{2116}{32}$

32

= 66,1

Menghitung ketuntasan UTS klasikal :

Rumus : $P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

$P = \frac{15}{32} \times 100\%$

32

= 46%

Dari tabel dan perhitungan di atas bisa disimpulkan jika kemampuan siswa saat menjawab soal pada tes awal jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Bahwa dari jumlah siswa sebanyak 32 murid didapat hanya 15 murid yang lulus dengan persentase klasikal UTS 46%, disisi lain 17 murid lainnya tidak lulus dengan perolehan persentase klasikal UTS 54%. Dari penjelasan hasil skor yang didapatkan siswa maka tampak bahwa persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal hanya 46%. Dan rata-rata nilai diperoleh 66,1. Berdasarkan data di atas ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.11

Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil UTS Semester 2 Pra Siklus

No.	Presentase Ketuntasan Klasikal	Tingkat Ketuntasan	Banyak siswa	Presentasi Jumlah
1	< 70	Tidak tuntas	17	54%
2	≥ 70	Tuntas	15	46%
Jumlah			32	100%

Dari ketuntasan klasikal yang diperoleh murid pada hasil UTS hanya sebanyak 46% atau sekitar 15 murid yang telah lulus dalam menjawab soal yang telah diberikan, disisi lain sebanyak 54% atau sekitar 17 murid belum lulus dalam menjawab soal yang diberikan. Ini membuktikan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semua materi tengah semester 1 masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum tercapai. Berdasarkan data tersebut, peneliti memiliki kesimpulan bahwa data ini menunjukkan kembali penurunan prestasi yang diraih siswa meskipun tidak separah pada nilai Ujian Akhir Semester (UAS) 1, tapi data ini sudah menunjukkan jika dengan sistem pembelajaran dan sistem ujian yang seperti ini dapat menurunkan prestasi belajar siswa.

Setelah mengamati secara proses ujian di kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu pada tahap tes awal atau pra siklus, kemudian peneliti mendiskusikan dengan guru kelas untuk tahap berikutnya yaitu tahap siklus I untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Sebelum melaksanakan siklus I ada beberapa hal yang perlu diidentifikasi yaitu:

a. Pelaksanaan pembelajaran masih pada komunikasi satu arah

Saat peneliti mencoba mewawancarai guru di tahap pra siklus, ditemukan permasalahan bahwa pembelajaran daring selama pandemi dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas VIII A di SMP N 3 Tasikmadu ini masih menggunakan sistem komunikasi satu arah, yakni dengan guru memberikan materi melalui Artikel, Video penjelasan dari guru tersebut, Power Point, dll saja. Tanpa melibatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran, seperti : tanya jawab, keaktifan siswa di kelas, dll.

b. Proses ujian masih kurang menarik, sehingga siswa banyakyang malas mengerjakan soal ujian tersebut meskipun itu adalah Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).

Terlebih siswa telah melakukan pembelajaran daring yang berlangsung kurang lebih 1 tahun yang mengakibatkan banyak siswa yang merasa bosan dengan sistem pembelajaran dan ujian tersebut. Saat peneliti mewawancarai siswa di tahap pra siklus, peneliti juga menemukan keluhan dari siswa jika sistem yang digunakan saat guru memberikan tugas dan ujian, baik UTS maupun UAS sudah sangat membosankan sehingga banyak siswa yang malas dan menyepelkan tugas dan ujian tersebut. Dimana sistem ujian yang digunakan adalah menggunakan aplikasi UK *Line* yang dimana aplikasi ini sangatlah mirip dengan *Google Classroom* yakni bisa membagikan materi, memberikan tugas, dll layaknya *Google Classroom* dan tampilannya saat digunakan untuk tugas maupun ujian mirip dengan *Google Form* dan biasanya guru membuat soalnya menggunakan konsep pilihan ganda karena konsep tersebut dianggap lebih mudah dibuat,

efisien, dan praktis. Yang mana dengan menggunakan konsep yang mirip dengan *Google Form* ini dianggap siswa sebagai konsep yang membosankan karena sudah sejak awal pembelajaran daring ini diterapkan hingga sekarang selalu menggunakan konsep seperti ini terus.

1. Siklus I

Dari hasil yang didapatkan pada Pra Siklus, setelah melakukan wawancara, melakukan observasi tentang nilai siswa saat Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester oleh peneliti maka dapat disimpulkan ada masalah saat mengerjakan soal ujian. Dari kendala itu peneliti merencanakan langkah alternatif yang akan dilakukan dalam memecahkan permasalahan yang didapati ketika pelaksanaan pra tindakan. Alternatif tindakan yang akan peneliti lakukan adalah dengan menerapkan ujian *Pre-Test* menggunakan *game* edukasi *Wordwall*, hal ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan mengambil tema persiapan Ujian Kenaikan Kelas mengingat di SMP N 3 Tasikmadu, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar akan segera melaksanakan Ujian Kenaikan Kelas dalam beberapa waktu kedepan. Rencananya, pada tahap ini peneliti akan menggunakan bentuk tes dengan konsep pilihan ganda yang dimasukkan dalam salah satu *template game* yang ada di *Wordwall* bernama *Maze Chase*. Alasan peneliti memilih konsep dan *template game* ini adalah karena Selain dianggap peneliti yang paling mudah dalam membuat soal dan mengoreksinya / mendapatkan hasil pekerjaan siswanya, juga karena konsep dengan *template game* ini termasuk yang paling menarik, dan

seru dibanding dengan *template game* yang lain yang ada didalam *game Wordwall*. Dimana siswa saat mengerjakan soal yang telah disediakan terdapat beberapa pilihan jawaban, tugas siswa adalah mengendalikan karakter yang sudah tersedia menuju ke jawaban yang dianggap benar oleh siswa menggunakan arah panah yang sudah tersedia sembari menghindari karakter dari musuh. Siswa diberikan 3 nyawa jika karakter yang digerakkan siswa menabrak / ditabrak oleh musuh, jika melebihi 3 kali tertabrak / menabrak musuh, maka karakter tersebut akan mati dan tidak dapat melanjutkan dalam menjawab soal yang lain. Jika siswa menjawab salah, maka akan terhitung salah, bukan mengurangi nyawa dari karakter tersebut. Sehingga diharapkan para siswa tertarik, dan serius dalam mengerjakan setiap soal yang telah dibuat.

a. Perencanaan I

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tindakan siklus I adalah sebagai berikut :

1. Peneliti mendiskusikan kepada guru bahwa peneliti akan membuat semacam pre-test sebagai langkah persiapan menghadapi Ujian Kenaikan Kelas (UKK) dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall*.
2. Peneliti mendiskusikan kepada guru tentang materi apa saja yang akan diberikan ketika Ujian Kenaikan Kelas (UKK) berlangsung.
3. Peneliti membuat soal dengan berbasis *game* edukasi *Wordwall* dengan materi dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan bersama guru.

4. Peneliti memberikan *link web* dan petunjuk mengerjakan soal kepada wali kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu, Bu Hanifah untuk membagikan *link web* dan petunjuk mengerjakan soal tersebut kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan soal melalui *link web* tersebut.
5. Siswa membaca petunjuk pengerjaan soal dan mengerjakan soal melalui *link web* tersebut dengan jangka waktu 3 hari setelah *link web* tersebut dibagikan oleh walikelas.
6. Peneliti mengamati hasil pekerjaan siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

b. Pelaksanaan I

Pada tahap ini guru dan peneliti melaksanakan *pre-test* dalam rangka persiapan menghadapi Ujian Kenaikan Kelas (UKK) yang akan segera dilaksanakan menggunakan *game* edukasi *Wordwall*. Untuk mengukur kesiapan siswa dalam menghadapi Ujian Kenaikan Kelas yang akan segera dilaksanakan dalam beberapa waktu kedepan. Sebelum proses *pre-test* berlangsung peneliti terlebih dahulu mendiskusikan segala hal yang dibutuhkan untuk melaksanakan *pre-test* tersebut. Seperti : mendiskusikan materi apa saja yang akan digunakan pada soal *pre-test* tersebut. Peneliti juga menyampaikan kepada wali kelas tentang hal yang akan dilakukan dan agar wali kelas dapat membagikan *link web* yang digunakan untuk siswa menjawab soal-soal yang telah dibuat.

Adapun kegiatan *pre-test* yang dilakukan pada siklus I ini adalah :

1. Peneliti mendiskusikan dengan guru waktu dan tempat untuk membahas rencana yang akan dilakukan dan materi apa saja yang akan digunakan dalam *pre-test* tersebut.
2. Pada waktu dan tempat yang telah disepakati bersama antara peneliti dan guru, peneliti dan guru membahas tentang soal dan materi apa saja yang akan digunakan dalam melakukan *pre-test* tersebut.
3. Peneliti membuat soal yang telah disepakati oleh peneliti dan guru untuk dikeluarkan pada *pre-test* yang menggunakan *game* edukasi *Wordwall*.
4. Peneliti mendiskusikan keinginannya untuk mengadakan *pre-test* dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall* kepada wali kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu agar wali kelas dapat membagikan *link web* yang telah peneliti buat untuk dikerjakan oleh siswa.
5. Setelah *deadline* yang telah ditentukan oleh peneliti, yakni 3 hari setelah wali kelas membagikan *link web* tersebut peneliti melakukan pengamatan tentang hasil pekerjaan siswa pada *pre-test* yang menggunakan *game* edukasi *Wordwall* tersebut untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

Proses *pre-test* ini sementara dilaksanakan sekali, setelah *deadline* pengerjaan soal *pre-test* dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall* ini selesai, peneliti dan guru mengamati hasil belajar pekerjaan siswa untuk mengetahui hasil tingkat keberhasilan siswa dan apakah perlu dilakukan *pre-test* ulang atau tidak.



c. Observasi

Tabel 4.12

**Hasil Pre-Test Persiapan Ujian Kenaikan
Kelas Pelajaran Pendidikan Agama Islam
menggunakan Wordwall**

A. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 3 Tasikmadu
Kelas : VIII A
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi Ajar : Pre-Test Persiapan Menghadapi UKK
Subjek Yang dipantau : Siswa kelas VIII A
Pemantau : Ahmad Fajar Abror dan Bp. Nanang

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian dilakukan secara otomatis melalui Wordwall yang telah diberikan kunci jawaban oleh Pemantau
2. Penilaian menggunakan skala 100
3. Keterangan : Nilai = Jumlah jawaban benar x 4 = 100
: 25 x 4 = 100

C. Penilaian

No.	Nama	Benar	Salah	Tidak dijawab	Nilai	Keterangan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
1	Abelina Putri Renata	12	3	10	48		v
2	Allysia Putri Feriska	20	1	4	80	v	
3	Akbar Muhammad Cahyono	0	0	25	0		v
4	Alfin Ardiansyah	4	3	18	16		v

No.	Nama Siswa	Benar	Salah	Tidak dijawab	Nilai	Keterangan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
5	Aziz Fathurrahman	3	2	20	12		v
6	Beckham Putra Hartono	0	0	25	0		v
7	Destyara Laila Adi Putri	6	1	18	24		v
8	Diandra Fajar Anggara	3	1	21	12		v
9	Dimas Rifki Surya	5	2	18	20		v
10	Elang Saputra	9	2	14	36		v
11	Erlin Khoirul Waritsina	3	2	20	12		v
12	Fauzi Irfan Khoirurroziqin	2	3	20	8		v
13	Ilyas Fadlilah Nasyith	1	3	21	4		v
14	Lutfiah Samsiana	7	3	15	28		v
15	Muchsin Ridho Wibowo	4	2	19	16		v
16	Muhammad Al Anna Nasrulloh	9	3	13	36		v
17	Muhammad Rasyid Firdaus	2	3	20	8		v
18	Nabila Alya Husana Dewi	2	0	23	8		v
19	Nabila Isma Pradani	6	3	16	24		v
20	Ramadhan Achya	3	2	20	12		v
21	Rizal Ahmad Rifa'i	1	1	23	4		v

No.	Nama Siswa	Benar	Salah	Tidak dijawab	Nilai	Keterangan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
22	Savana Dewi Putri Widodo	1	2	22	4		v
23	Septyan Reno Aditya	0	1	24	0		v
24	Sonni Eka Aji Saputra	0	0	25	0		v
25	Tanaya Panasa Bitari Wireksa	2	2	21	8		v
26	Tesa Dwi Ernawati	22	1	2	88	v	
27	Vadito Azis Romansah	1	2	22	4		v
28	Varrel Agastya Arya Maulana	1	1	23	4		v
29	Veronika Ririn Wulanjari	10	2	13	40		v
30	Wachid Nur Intan Zulaikha	14	1	10	56		v
31	Yaafi Irham Fareza	0	2	23	0		v
32	Yosgiantoro Sukoco	1	2	22	4		v
Jumlah					616	2	30
Rata-rata					19,25		

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \text{Jumlah Nilai} : \text{Jumlah Siswa} \\ &= 616 : 32 \\ &= 19,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \text{Jumlah Nilai} : \text{Jumlah Siswa} \times 100 \\ &= 616 : 32 \times 100 \\ &= 19,25\% \end{aligned}$$

Jadi, skor perolehan dari Pre-Test persiapan Ujian Kenaikan Kelas menggunakan *Wordwall* adalah 19,25%. Dari data lapangan yang didapatkan pada tabel di atas bahwa *Pre-Test* persiapan Ujian Kenaikan Kelas menggunakan *Wordwall* pada c mencapai nilai 19,25%. Dari hasil yang telah diraih termasuk ke dalam kategori sangat kurang, sehingga guru dan peneliti mewawancari beberapa siswa terkait permasalahannya mengapa masih banyak yang tidak mengerjakan, baik yang tidak mengerjakan sama sekali maupun yang mengerjakan hanya sebagian soal saja supaya dengan kegiatan selanjutnya pada siklus II dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai yang maksimal.

Keterangan :

Nilai < 70 = tidak tuntas = 30 siswa

Nilai ≥ 70 = tuntas = 2 siswa

Menghitung rata-rata nilai peserta didik :

$$\begin{aligned} \text{Rumus Rata-rata} &= \text{Jumlah Nilai} : \text{Jumlah siswa} \\ &= 616 : 32 \\ &= 19,25 \end{aligned}$$

Menghitung ketuntasan hasil belajar klasikal :

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum n_1}{\sum n} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{32} \times 100\%$$

$$= 0,0625\% = 0,07\%$$

Dari tabel dan perhitungan di atas dapat disimpulkan jika kemampuan siswa dalam menjawab soal pada siklus I sangat kurang dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Bahwa dari jumlah siswa sebanyak 32 murid terdapat hanya 2 murid yang lulus dengan persentase klasikal (0,07%), disisi lain 30 murid lainnya tidak tuntas dengan perolehan persentase (99,93%). Dari penjelasan hasil skor yang diperoleh murid maka terlihat bahwa persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal hanya (0,07%). Dan rata-rata nilai diperoleh (19,25). Berdasarkan data di atas ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.13

Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus I

No.	Presentasi Ketuntasan Belajar Klasikal	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Presentasi Jumlah
1.	< 70	Tidak tuntas	30	99,94%
2.	≥ 70	tuntas	2	0,06 %
Jumlah			32	100%

Dari ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus 1 sebanyak (0,06%) atau sekitar 2 murid yang telah lulus dalam menjawab soal yang telah diberikan, sementara itu sebanyak 99,94% atau sekitar 30 siswa yang belum lulus dalam menjawab soal yang diberikan. Ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII A masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum tercapai. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan alasan dibalik hasil yang sangat mengecewakan dari Siklus I tersebut, alasan tersebut sudah peneliti rangkum pada bagian Refleksi I.

D. Refleksi I

Setelah proses *Pre-Test* siklus I peneliti dan guru wali kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu mendiskusikan hasil siklus I yang kemudian digunakan untuk perbaikan pada siklus II, dimana dalam mendiskusikannya peneliti juga melakukan wawancara singkat kepada siswa yang bersangkutan terutama kepada siswa yang tidak mengerjakan tentang alasannya kenapa tidak mau mengerjakan soal *Pre-Test* ini dan hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Malas

- a. Guru dan peneliti memberikan motivasi kepada siswa untuk serius mengerjakan soal *Pre-Test* ini sekali lagi untuk diterapkan di siklus II karena pentingnya mengerjakan soal *Pre-Test* ini untuk mengetahui seberapa siap siswa dalam menghadapi Ujian Kenaikan Kelas
- b. Guru dan peneliti memberikan peringatan kepada siswa bahwa nilai yang dihasilkan melalui *Pre-Test*

ini akan dimasukkan ke dalam nilai rapot agar siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal *Pre-Test* ini.

2. Bingung cara mengerjakannya

- a. Peneliti memberikan ulang petunjuk cara menjawab soal menggunakan *Wordwall* ini dengan *me-record screen* di *handphone* dari yang semula hanya petunjuk pengerjaan soal yang berupa teks.

Dari hasil tes akhir siklus I ternyata ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai (0,06%) dengan nilai rata-rata (19,25) dengan melihat hasil ketuntasan peserta didik tersebut maka perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

3. Siklus II

Berdasarkan refleksi pada siklus I, *Pre-Test* persiapan Ujian Kenaikan Kelas menggunakan *Wordwall*. Dari hasil evaluasi pada pelaksanaan siklus I sebelumnya ternyata masih ditemukan beberapa kelemahan yang menyebabkan belum sepenuhnya berhasil. Pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus II lebih ditingkatkan lagi kemampuan dan minat peserta didik dalam menyelesaikan soal. Pada siklus II peneliti dan guru berusaha meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal menggunakan *Wordwall* agar permasalahan yang ada pada siklus I dapat terselesaikan yaitu dengan melihat refleksi pada siklus I. Sebagaimana langkah-langkahnya sebagai berikut. Langkah-langkah ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan II

Setelah mendapat hasil belajar siswa pada siklus I, peneliti kembali membuat perencanaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah yang direncanakan pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

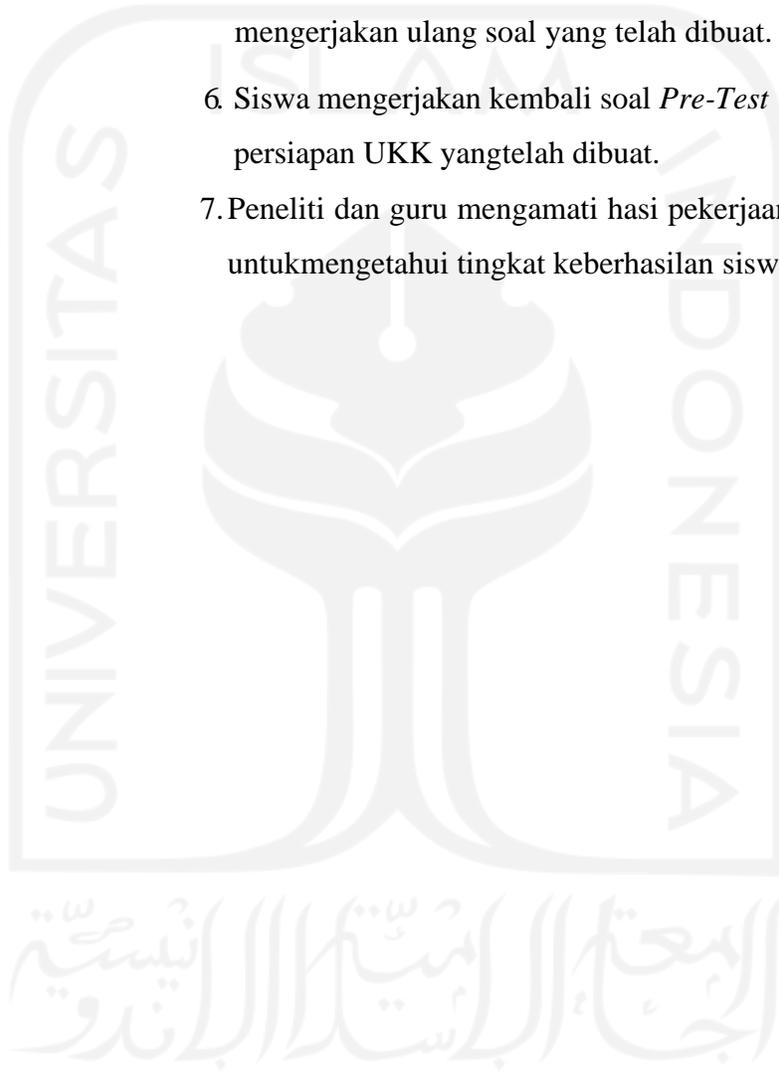
1. Mendiskusikan dengan guru tentang solusi untuk mengatasi masalah kemalasan siswa dalam mengerjakan *Pre-Test* persiapan Ujian kenaikan kelas menggunakan *Wordwall*.
2. Membuat video rekaman layar tentang petunjuk cara mengerjakan soal *Pre-Test* menggunakan *Wordwall*.
3. Membagikan video rekaman layar tentang petunjuk cara mengerjakan soal *Pre-Test* menggunakan *Wordwall* kepada wali kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu untuk dibagikan ke siswa agar siswa yang belum paham cara menggunakan *Wordwall* bisa terselesaikan masalahnya.
4. Membagikan kembali *link web Wordwall* dan petunjuk cara penggunaannya secara tertulis kepada wali kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu untuk dibagikan kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan ulang soal yang sudah dibuat.
5. Siswa mengerjakan kembali soal *Pre-Test* persiapan UKK yangtelah dibuat.

6. Peneliti dan guru mengamati hasil pekerjaan siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

b. Pelaksanaan II

1. Peneliti mendiskusikan dengan guru tentang solusi untuk mengatasi masalah kemalasan siswa dalam mengerjakan *Pre-Test* persiapan Ujian kenaikan kelas menggunakan *Wordwall*.
2. Peneliti dan guru menemukan solusi untuk mengatasi masalah kemalasan siswa dalam mengerjakan *Pre-Test* dengan memotivasi siswa kembali dan memberinya semangat dengan memasukkan nilai *Pre-Test* ini ke dalam nilai rapot.
3. Membuat video rekaman layar tentang cara penggunaan *Wordwall* untuk mengatasi permasalahan siswa yang masih belum memahami tentang bagaimana cara menggunakan *Wordwall*.
4. Membagikan video rekaman layar tentang petunjuk cara mengerjakan soal *Pre-Test* menggunakan *Wordwall* kepada wali kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu untuk dibagikan ke siswa agar siswa yang belum paham cara menggunakan *Wordwall* bisa terselesaikan masalahnya.

5. Membagikan *link web wordwall* dan petunjuk cara penggunaannya secara tertulis kepada wali kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu untuk dibagikan kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan ulang soal yang telah dibuat.
6. Siswa mengerjakan kembali soal *Pre-Test* persiapan UKK yang telah dibuat.
7. Peneliti dan guru mengamati hasil pekerjaan siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.



c. Observasi

Tabel 4.14

Hasil Pre-Test Persiapan Ujian Kenaikan Kelas Pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan Wordwall

A. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 3 Tasikmadu
Kelas : VIII A
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi Ajar : Pre-Test persiapan UKK
Subjek Yang dipantau : Siswa kelas VIII A
Pemantau : Ahmad Fajar Abror dan Bp. Nanang

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian dilakukan secara otomatis melalui Wordwall yangtelah diberikan kunci jawaban oleh Pemantau
2. Penilaian menggunakan skala 100
3. Keterangan : Nilai = Jumlah jawaban benar x 4 = 100
: 25 x 4 = 100

C. Penilaian

No	Nama	Benar	Salah	Tidak dijawab	Nilai	Keterangan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
1	Abelina Putri Renata	24	1	0	96	v	
2	Allysia Putri Feriska	23	2	0	92	v	
3	Akbar Muhammad Cahyono	1	3	21	4		v
4	Alfin Ardiansyah	6	2	17	24		v

No.	Nama Siswa	Benar	Salah	Tidak dijawab	Nilai	Keterangan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
5	Aziz Fathurrahman	19	4	2	76	v	
6	Beckham Putra Hartono	3	3	19	12		v
7	Destyara Laila Adi Putri	25	0	0	100	v	
8	Diandra Fajar Anggara	21	0	4	84	v	
9	Dimas Rifki Surya	24	1	0	96	v	
10	Elang Saputra	25	0	0	100	v	
11	Erlin Khoirul Waritsina	18	4	3	72	v	
12	Fauzi Irfan Khoirurroziqin	2	3	20	8		v
13	Ilyas Fadlilah Nasyith	25	0	0	100	v	
14	Lutfiah Samsiana	22	2	1	88	v	
15	Muchsin Ridho Wibowo	6	2	17	24		v
16	Muhammad Al Anna Nasrulloh	24	1	0	96	v	
17	Muhammad Rasyid Firdaus	13	2	10	52		v
18	Nabila Alya Husana Dewi	24	0	1	96	v	
19	Nabila Isma Pradani	23	2	0	92	v	
20	Ramadhan Achya	20	3	2	80	v	
21	Rizal Ahmad Rifa'i	17	2	6	68		v
22	Savana Dewi Putri Widodo	20	3	2	80	v	
23	Septyan Reno Aditya	20	3	2	80	v	

No.	Nama Siswa	Benar	Salah	Tidak dijawab	Nilai	Keterangan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
24	Sonni Eka Aji Saputra	0	0	25	0		v
25	Tanaya Panas Bitari Wireksa	20	0	5	80	v	
26	Tesa Dwi Ernawati	22	1	2	88	v	
27	Vadito Azis Romansah	4	4	17	16		v
28	Varrel Agastya Arya Maulana	4	3	18	16		v
29	Veronika Ririn Wulanjari	20	3	2	80	v	
30	Wachid Nur Intan Zulaikha	20	3	2	80	v	
31	Yaafi Irham Fareza	3	2	20	6		v
32	Yosgiantoro Sukoco	22	1	1	88	v	
Jumlah					1994	22	10
Rata-rata					62,3		

Nilai rata-rata = Jumlah Nilai : Jumlah Siswa

$$= 1994 : 32$$

$$= 62,3125$$

Skor = Jumlah siswa yang tuntas : Jumlah Siswa x 100%

$$= 22 : 32 \times 100\%$$

$$= 68,75\% = 68,8\%$$

Jadi, skor perolehan dari Pre-Test persiapan Ujian Kenaikan Kelas menggunakan *Wordwall* adalah 68,75% atau 68,8%.

Dari data observasi yang diperoleh pada tabel di atas jika *Pre-Test* persiapan Ujian Kenaikan Kelas menggunakan *Wordwall* pada c mencapai nilai 68,8%. Dari hasil yang telah

diraih termasuk ke dalam kategori cukup, sehingga guru dan peneliti mewawancari beberapa siswa terkait permasalahannya mengapa masih banyak yang tidak mengerjakan, baik yang tidak mengerjakan sama sekali maupun yang mengerjakan hanya sebagian soal saja agar dengan kegiatan selanjutnya pada siklus II dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor yang maksimal.

Berdasarkan data di atas ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.15
Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus II

No.	Presentasi Ketuntasan Belajar Klasikal	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Presentasi Jumlah
1.	< 70	Tidak tuntas	10	31,2 %
2.	≥ 70	tuntas	22	68,8%
Jumlah			32	100%

Dari ketuntasan klasikal yang diperoleh murid pada Siklus II sebanyak (68,8%) atau sekitar 22 murid yang sudah lulus dalam menjawab soal yang telah diberikan, sementara itu sebanyak 31,2% atau sekitar 10 murid yang belum lulus dalam menjawab soal yang diberikan. Ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII A sudah cukup dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sudah tercapai. Jadi, dari jumlah keseluruhan siswa maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan lagi.

D. Refleksi II

Langkah terakhir yang harus dilakukan dalam sebuah siklus adalah refleksi. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi diperoleh informasi bahwa pada siklus II ini siswa memperlihatkan perubahan yang lebih baik, dapat dilihat dari semakin aktif dan seriusnya siswa dalam mengerjakan soal *Pre-Test* yang berbasis pada *Wordwall* ini. Dalam pelaksanaan siklus II ini didapati hasil refleksi sebagai berikut:

- a) Peneliti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus II
- b) Peneliti dapat memperbaiki kesalahan pada siklus sebelumnya
- c) Pada siklus II telah tercapai ketuntasan

Dikarenakan ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai, maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan. Hasil ini menunjukkan jika game edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar, Tahun Ajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil tes belajar siklus II ini telah menunjukkan hasil yang memuaskan, karena jumlah siswa yang tuntas dalam mengerjakan *Pre-Test* belajar siklus II semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dari 32 murid keseluruhan ada sebanyak 22 murid dalam menjawab tes/soal yang diberikan telah mencapai KKM yang ditentukan yakni sebesar 62,3, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM

sebanyak 10 murid dan murid yang belum lulus ini diberikan latihan/soal atau refleksi kembali agar bisa mencapai KKM, dan bisa sama denganteman yang sudah tuntas.

Pelaksanaan hasil belajar dengan penerapan *game* edukasi *Wordwall* pada siklus II ini telah mencapai ketuntasan siswa secara klasikal, yaitu sebesar (62,3%). Dengan demikian secara keseluruhan tujuan dari penelitian ini sudah tercapai, sehingga digunakan untuk mengakhiri penelitian.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Prestasi adalah hasil yang telah diraih setiap orang saat melaksanakan kegiatan. Prestasi Belajar dibedakan menjadi lima aspek, yakni : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran daring yang diterapkan di SMP N 3 Tasikmadu belum sepenuhnya menerapkan semua aspek tersebut, karena pembelajaran daring yang diterapkan di SMP N 3 Tasikmadu selama ini hanya menjelaskan pelajaran lalu mengujikannya lewat tugas atau ujian siswa saja tanpa adanya pembelajaran tentang bersikap yang baik dan berketrampilan. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang sudah dilakukan, didapatkan baik secara individu ataupun secara kelompok. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda "*Prestasic*" yang artinya hasil usaha. Dalam KBBI Prestasi Belajar diartikan sebagai hasil penilaian yang didapat dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Dalam hal ini, SMP N 3 Tasikmadu telah melakukan proses ini secara baik, namun masih kurang inovatif yang membuat siswa bosan dengan sistem pembelajaran dan ujian / penilaian akibatnya banyak siswa yang tidak mau mengerjakan ujian, tugas, dll. Belajar adalah aktifitas mental atau (Psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif.

Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / penigkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya. Dalam hal kali ini, SMP N 3 Tasikmadu belum bisa memenuhi seluruh aspek tersebut, sehingga kendala yang dialami SMP N 3 Tasikmadu masih sama dengan kendala pada teori yang dikemukakan pada pernyataan tersebut. Prestasi Belajar adalah seberapa jauh hasil yang telah diraih peserta didik dalam menguasai tugas-tugas atau materi pembelajaran yang diterima pada jangka waktu tertentu. Prestasi belajar pada umumnya ditunjukkan dalam angka atau huruf sehingga bisa dibandingkan dengan satu kriteria. Dalam hal ini SMP N 3 Tasikmadu memang berhasil melakukan penilaian terhadap siswanya dengan baik, namun masih terkendala dengan tingkat kelulusan siswa terhadap materi atau ujian yang diberikan masih sangat rendah, sehingga diperlukannya inovasi baru untuk memperbaiki kendala tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa Prestasi Belajar Siswa adalah hasil yang telah diraih dari yang telah dilaksanakan, Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditingkatkan oleh mata pelajaran, biasanya diperlihatkan dengan nilai ujian atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi Belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Prestasi Belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran kepada siswa yang terdiri dari faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.

Adapun cara dan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa /anak menurut para ahli adalah sebagai berikut :

a. Membuat siswa aktif

Siswa yang aktif sangat digemari oleh orang tua dan pengajar. Pada proses belajar siswa yang aktif tidak langsung menerima apa yang dijelaskan oleh pengajarnya. Tapi siswa yang aktif akan lebih banyak menanyakan suatu yang tidak diketahuinya. Selain itu

siswa yang aktif juga akan lebih sering menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.

Mendidik anak menjadi siswa yang aktif bisa meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan saat siswa aktif pada proses belajar maka dia akan mendapatkan lebih banyak ilmu dari pada anak yang tidak aktif. Selain itu anak yang aktif sangat digemari dalam proses belajar mengajar.³³

b. Cara belajar yang beragam

Cara meningkatkan prestasi belajar siswa yang berikutnya adalah menerapkan metode pembelajaran yang beraneka ragam. Dalam mengajar siswa harus mempunyai metode yang diterapkan. Dengan adanya metode pembelajaran yang beraneka ragam dapat membuat anak merasa menyenangkan ketika sedang melakukan proses pembelajaran, juga dapat mengurangi / menghilangkan rasa kebosanan siswa dengan metode pembelajaran yang selama ini dipakai secara terus menerus. Ini juga bagus untuk mengurangi / menghilangkan rasa tertekan yang dirasakan anak dalam belajar.³⁴

Dengan adanya *game* edukasi *Wordwall* ini mampu menambah cara belajar dan mengerjakan tugas khususnya untuk siswa menjadi lebih beragam, akibatnya, siswa akan menjadi lebih tertarik dan mengurangi tingkat kebosanan siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Menerapkan metode bermain dan belajar

³³ Ibid, Hal. 13 - 14

³⁴ Ibid

Jika siswa mampu meraih prestasi dalam belajar. Misalkan seperti siswa berhasil meraih juara kelas, maka sangat disarankan untuk orang tua dan / guru untuk memberikan hadiah sebagai tanda bangga terhadap siswa tersebut. Pada dasarnya anak-anak akan senang apabila diberi hadiah terutama hadiah yang selama ini mereka inginkan. Manfaat lain dari memberikan hadiah oleh orang tua bisa menjadi penambah semangat bagi anak untuk terus meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah dan menjadi kebanggaan dari orang tua, sekolah, bahkan negara.

Cara belajar yang baik ini telah lama diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar anak. Jadi saat pelajaran sudah dimulai ajak juga anak untuk bermain jika saat itu ia ingin bermain. Para guru dan orang tua tentu tahu cara metode penerapan bermain dan belajar ini dengan baik.³⁵

Berdasarkan konsep awal penelitian ini dibuat, bahwa *game* edukasi *Wordwall* yang peneliti gunakan sebagai media yang membantu penelitian memang menggunakan konsep bermain dan belajar, mengingat sudah setahun lebih siswa tidak merasakan pembelajaran di sekolah yang pada akhirnya banyak timbul keluhan jika siswa sudah jenuh, bosan, malas dengan konsep pembelajaran yang ada selama pandemi ini, dimana sangatlah diharapkan dengan

³⁵ Ibid, Hal. 13 - 14

adanya *game* edukasi *Wordwall* ini mampu mengurangi keluhan-keluhan dari siswa yang akhirnya mampu mencapai tujuan utama penelitian ini dilakukan, yakni meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

d. Adanya *intermezzo* dalam belajar

Saat pembelajaran juga dibutuhkan sedikit hiburan dalam selingannya. Fungsi dari *intermezzo* atau hiburan ini adalah untuk merilekskan sementara pikiran anak dari belajar. Belajar pastinya merupakan kegiatan yang perlu banyak otak untuk berpikir. Jadi supaya anak tetap santai dan tenang dalam belajar diperlukan juga sedikit *intermezzo*. Dengan adanya *intermezzo* siswa bisa tertawa kembali dan keadaan menjadi ceria dan segar kembali.³⁶

Peningkatan prestasi belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall* dapat terwujud. Berdasarkan Penelitian observasi yang dilakukan di sekolah SMP N 3 Tasikmadu, Karanganyar dengan tema persiapan menghadapi Ujian Kenaikan Kelas terlihat jika sebelum diberikan tindakan berupa Tes Awal hanya ada 15 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 46% dan rata-rata nilai 66,9 pada UTS Semester 1, 11 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 34% pada UAS Semester 1, dan 15 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 46% pada UTS Semester 2. Setelah diberikannya tindakan dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall*, terlihat pada siklus I

³⁶ Ibid

malah terjadi penurunan nilai yang sangat signifikan, dari 32 siswa terdapat 2 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal (0,06%) dan rata-rata 19,25.

Sehubungan pada siklus I belum tercapai ketuntasan secara klasikal. Maka dilaksanakan kembali pada siklus II yang masih menggunakan *game* edukasi *Wordwall*. Pada siklus II ketuntasan terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya (siklus I) sebanyak 2 murid dengan persentase ketuntasan klasikal (0,06%) menjadi 22 murid yang tuntas dengan persentase ketuntasan (68,8%) dan rata- rata (62,3). Dan 10 murid yang tidak tuntas diberikan remedial guna memperbaiki hasil belajar yang optimal dan mencapai KKM yang telah ditentukan.

Agar lebih mudah memahaminya, meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel perbandingan yang menggunakan *game* edukasi *Wordwall* dibawah ini:

Tabel 4.16

Perbandingan meningkatnya Prestasi Belajar Peserta didik pada UTSSemester 1, UAS Semester 1, UTS Semester 2, Siklus I, dan Siklus II

	UTS Semester 1	UAS Semester 1	UTS Semester 2	Siklus I	Siklus II
Siswa Lulus	15	11	15	2	22
Persentase Lulus	46%	34%	46%	0,06%	68,8%
Siswa Tidak Lulus	17	21	17	30	10
Persentase Tidak lulus	54%	66%	54%	99,94%	31,2%

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan skripsi hasil Penelitian kali ini yang berjudul Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Game Edukasi Wordwall pada Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 3 Tasikmadu. Dapat diambil kesimpulan bahwa

Pertama, upaya yang dilakukan peneliti kali ini untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 8 terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan *game* edukasi *Wordwall* di SMP N 3 Tasikmadu adalah dengan membuat ujian / tugas sebagai langkah persiapan menuju Ujian Kenaikan Kelas siswa. Dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut : Peneliti menemui guru PAI kelas 8, lalu mendiskusikan dengan guru dan beberapa narasumber tentang masalah yang dialami selama pembelajaran daring dikala pandemi, lalu menawarkan solusi dari masalah tersebut kepada guru PAI kelas 8 dengan menggunakan *Wordwall*, Mendiskusikan dengan guru PAI kelas 8 tentang konsep dan soal yang akan dibuat pada *Wordwall* tersebut, Membuat soal melalui *Wordwall*, Membagikan *link Wordwall* yang telah dibuat dan petunjuk pengerjaannya berupa teks / chat kepada Wali Kelas 8A SMP N 3 Tasikmadu untuk dibagikan lagi ke siswa melalui grup WA kelas agar soal dapat dikerjakan siswa, lalu siswa mengerjakan soal tersebut (Siklus I), Mewawancarai beberapa siswa yang tidak serius mengerjakan soal tersebut atau bahkan belum mengerjakan sama sekali tentang kendalanya kenapa tidak mengerjakan soal tersebut, lalu mendiskusikan dengan guru PAI kelas 8 tentang solusi

untuk mengatasi kendala dari siswa tersebut, lalu membuat tutorial pengerjaan *Wordwall* menggunakan rekaman layar HP dan membuat peraturan bahwa nilai yang dihasilkan dari mengerjakan *Wordwall* ini akan dimasukkan ke dalam nilai rapot, lalu membagikan ulang *link Wordwall* dan tutorial pengerjaan hasil rekaman layar hp juga peraturan yang telah dibuat kepada wali kelas 8A SMP N 3 Tasikmadu agar dibagikan ke siswa melalui grup WA kelas, lalu siswa mengerjakan ulang soal yang telah dibuat (Siklus II), karena dianggap hasil ketuntasan klasikal yang cukup meningkat maka disimpulkan bahwa metode menggunakan *Wordwall* ini berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa dan tidak perlu diadakan siklus lanjutan.

Kedua, hasil penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 8 di SMP N 3 Tasikmadu adalah *game* edukasi *Wordwall* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan presentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II 68,8% siswa yang tuntas, dan 31,2% siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 62,3.

B. SARAN

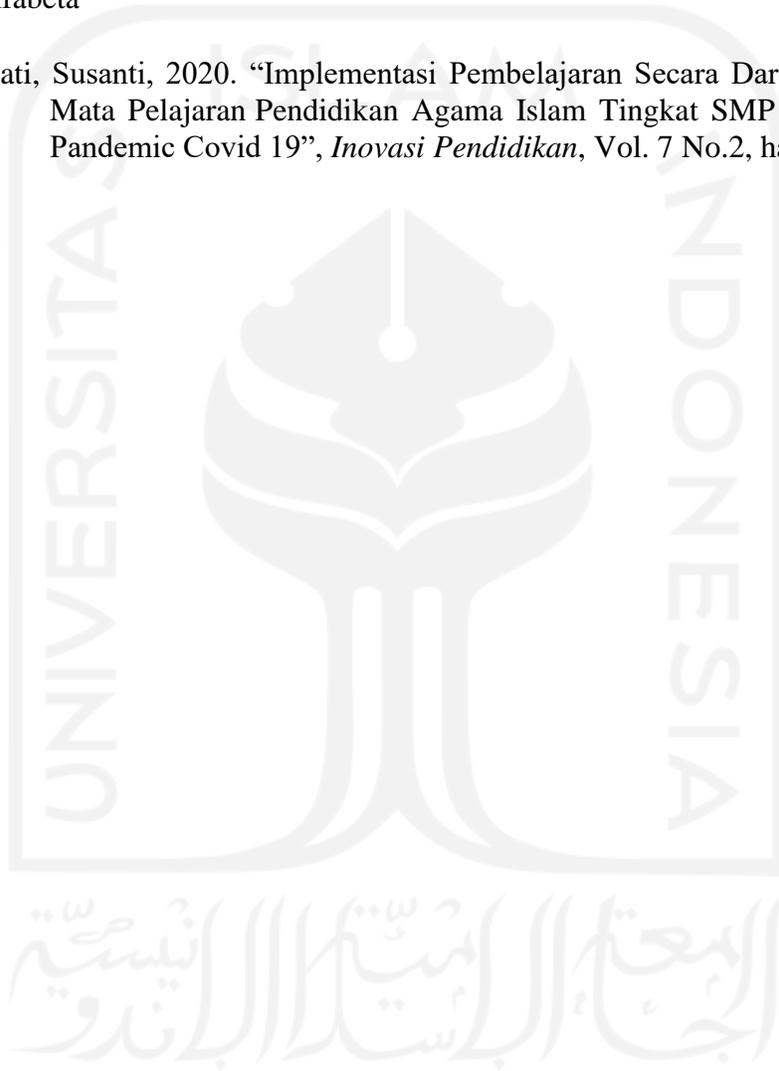
Sebagai akhir dari penulisan skripsi ini, dengan berdasarkan pada penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pemakaian *Game* edukasi *Wordwall* ini perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar juga pemberian tugas / ujian di SMP N 3 Tasikmadu, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar supaya bisa meningkatkan minat belajar siswa dan prestasi belajar siswa.
2. Dibutuhkan adanya penelitian lebih lanjut mengenai *game* edukasi *Wordwall* ini, tidak hanya untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi Ujian Kenaikan Kelas saja, tapi juga diadakan setelah penyampaian materi dalam setiap Bab yang berguna meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Guru disarankan untuk memperhatikan keadaan kondisi belajar siswa supaya bisa memilih model dan strategi yang pas dalam mengajar, memberikan tugas, dan soal ujian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Rizqon Halal Syah, 2020. "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran.", *Sosial dan Budaya Syar'I*, Vol.7 No.5. Hal. 394-402
- Badrudin. 2014. *Kisah Tan Malaka Dari Balik Penjara dan Pengasingan*. Yogyakarta : Araska. Cet.1 Hal. 73
- Basri, Hasan. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMK Plus Melati Samarinda.", *Skripsi*, Samarinda : IAIN Samarinda, 2017 Hal. 75
- Chandrawati, S.R. 2010. "Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran.", *Cakrawala Kependidikan*. Vol.8 No.2. Hal. 172-181.
- Choirudin, Achmad. "Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Siswa Kelas 5 dan 6 MI Ma'arif Gedangan Kec. Tuntang, Kab. Semarang Tahun Ajaran 2020/2021.", *Skripsi*, Salatiga : IAIN Salatiga, 2020 hal. 82.
- Fitriyani, Ivah Nur. "Model Pembelajaran Online (Daring) Menggunakan Google Classroom Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 4 Ambarawa Tahun Ajaran 2020/2021.", *Skripsi*, Salatiga : IAIN Salatiga, 2020 hal. 69-70.
- Shabrina, Farah. "Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Metode Information Search Mata Pelajaran Al-Islam di SMP MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA Pada Kondisi Covid-19.", *Artikel Ilmiah*, Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020 hal. 12
- Miswan, "Hubungan Pembelajaran E_Learning dan Motivasi Terhadap

- Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.”, *Skripsi*, Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2018 hal. 196.
- Sugiyono, 2009, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- _____, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wati, Susanti, 2020. “Implementasi Pembelajaran Secara Daring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Tingkat SMP di Masa Pandemic Covid 19”, *Inovasi Pendidikan*, Vol. 7 No.2, hal. 1-12.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

**Dokumentasi Wawancara dengan Guru Mapel Pendidikan Agama Islam, Bp.
Nanang Kosim. S. Sos. I**



UNIVERSITAS
ONNESIA
الجامعة الإسلامية
الاستد بالاندو

Lampiran 2

Surat Izin Melakukan Penelitian Pra Skripsi



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. faia@uii.ac.id
W. faia.uui.ac.id

Nomor : 582 /Dek/70/DAURT/FAI/IV/2021
Hal : Penelitian Pra Skripsi

26 April 2021 M
14 Ramadhan 1442 H

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SMP N 3 Tasikmadu
Dusun Jembangan, Kaling
Karanganyar, Jawa Tengah
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkeenaan dengan penyusunan Skripsi sebagai syarat kelulusan mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu Sdr untuk memberi ijin pada Mahasiswa kami :

Nama : Ahmad Fajar Abror
NIM : 17422089
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
No Telp : 088229765451

Agar dapat melakukan penelitian/survey/try out/angket/study kasus/pengambilan data di Dusun Jembangan, Kaling Karanganyar, Jawa Tengah dengan judul:

**MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DENGAN GAME EDUKASI WORDWALL
DI SMP N 3 TASIKMADU**

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu/Sdr disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 3

Daftar Nilai UTS Semester 1, UAS Semester 1, UTS Semester 2 Siswa Kelas VIII A SMP N 3 Tasikmadu

ARSUKSI KELAS
SMP NEGERI 3 TASIKMADU
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Kelas : VIII A

NO	NIS	NAMA	L/P	PTS	PAS	PTS	PTS
1	2480	ARELLINA PUTRI RENATA	P	81	72	81	76
2	2487	ALLEYSIA PUTRI FERISKA	P	68	78	81	80
3	2488	AKBAR MUHAMMAD CAHYONO	L	60	66	81	80
4	2489	ALFIN ARDIANSYAH	P	44	46	81	80
5	2490	AZIZ FATMURRAHMAN	L	84	76	81	72
6	2491	BECHEM PUTRA HARTONO	L		44	81	80
7	2492	DESTYARA LAILA ADE PUTRI	P	64	74	81	76
8	2493	DHANDRA FAJAR ANGGARA	L	75	26	81	80
9	2494	DIMAS RIFKI SURYA	L	64	56	81	72
10	2495	ELANG SAPUTRA	L	68	72	81	56
11	2496	ERLIN KHOIRUL WARITSINA	P	64	66	81	80
12	2497	FAUZI IFRAN KHOIRURROZIQIN	L	100	52	81	68
13	2498	ILYAS FADLIH NASYITH	L	92	62	81	76
14	2499	LUTTIAH SAMSIANA	P	64	50	81	64
15	2500	MUCHSIN RIZSO WIDOWO	L	64	48	81	80
16	2501	MUHAMMAD AL ANNA NASRULLOH	L	76	74	81	84
17	2502	MUHAMMAD ROSYID FERDAUS	L	72	36	81	56
18	2503	NABILA ALYA HUSANA DEWI	P	80	72	81	76
19	2504	NABILA ISMA PRADANI	P	80	78	81	76
20	2505	RAMADHAN ACHYA	L	68	38	81	60
21	2506	RIZAL AHMAD RIFAT	L	56	84	81	76
22	2507	SAVANNA DEWI PUTRI WIDODO	P	44	78	81	64
23	2508	SEPTYAN RENO ADITYA	L	80	78	81	78
24	2509	SONNI EKA AJI SAPUTRA	L	66	72	81	72
25	2510	TANAYA PANASA BITARI WREKSA	P	85	78	81	56
26	2511	TESA DWI ERNAWATI	P	56	74	81	64
27	2512	VADITO AZIS ROMANSAH	L	72	24	81	64
28	2513	YARREI AGASTYA ARYAMAULANA	P	48	38	81	72
29	2514	VERONIKA RIRIN WULANJARI	P	76	62	81	76
30	2515	WACHID NUR INTAN ZULAKHA	P	48	40	81	80
31	2516	YAAFI IRHAM FAREZA	L	72	42	81	80
32	2517	YOSGIANTORO SUKOCO	L	76	88	81	84

JUMLAH = 32
L = 20
P = 12

Wali Kelas VIII A
Hanifah, S.Pd
NIP. 19800627 201001 2 019

Keterangan : PTS Paling Kiri = Nilai UTS Semester 1 (Tulisan Bolpoin)

PAS = Nilai UAS Semester 1 (Tulisan Bolpoin)

PTS Paling kanan = Nilai UTS Semester 2 (Tulisan Bolpoin)

Lampiran 4

Daftar Rekap Hasil Kerja Siswa Mengerjakan tugas Pre-Test persiapan UKK menggunakan *Wordwall* dalam melaksanakan Siklus I

Results by student

Sort by: Submission Name Correct + Time

Student	Submitted	Correct	Incorrect	Time
Nabila alya husana dewi	11:13 - 28 May 2021	2	0	1:28
YAAFI IRHAM FAREZA	11:21 - 28 May 2021	0	2	47.7
Varrel agastya arya maulana	11:22 - 28 May 2021	1	1	1:09
Muchsin ridho wibowo	11:25 - 28 May 2021	4	2	2:34
Tesa Dwi Ernawati	11:59 - 28 May 2021	5	0	3:16
TANAYA PANASA BITARI WIREKSA	12:00 - 28 May 2021	2	2	1:44
Erlin Khoirul Waritsina	12:16 - 28 May 2021	4	3	2:43
Muhammad Rosyid Firdaus	12:26 - 28 May 2021	2	3	1:48
Dimas Rifki surya	12:28 - 28 May 2021	5	2	2:52
Septyan Reno Aditya	12:34 - 28 May 2021	0	1	1:34
Alfin Ardiansyah	12:36 - 28 May 2021	4	3	2:59
Destyara laila adi putri	12:37 - 28 May 2021	6	1	10:51
Yosglanitoro S	12:43 - 28 May 2021	1	2	2:13
Ramadhan Achya	12:52 - 28 May 2021	3	2	2:03
Elang Saputra	12:56 - 28 May 2021	9	2	8:51
Wachid nur intan Zulaikha	12:58 - 28 May 2021	14	1	6:01
Tesa dwi ernawati	13:04 - 28 May 2021	22	1	8:29
Erlin Khoirul Waritsina	13:27 - 28 May 2021	3	2	3:49
Lutfiah samsiana	13:35 - 28 May 2021	7	3	3:02
Abellina Putri Renata	13:51 - 28 May 2021	12	3	5:49
Nabila isma	14:10 - 28 May 2021	6	3	3:00
Veronika Ririn Wulanjari	14:41 - 28 May 2021	10	2	6:34
Ilyas fadlilah nasyith	15:11 - 28 May 2021	1	3	1:49
DIANDRA FAJAR ANGGARA	18:05 - 28 May 2021	3	1	2:44
Savanna Dewi Putri Widodo	19:03 - 28 May 2021	1	2	1:26
Vadito Azis Romansah	19:07 - 28 May 2021	1	2	1:39
Rizal Ahmad Rifa'i	19:47 - 28 May 2021	1	1	1:20
Aziz Fathurrahman	9:35 - 29 May 2021	3	2	1:54
Muhammad al anna nasrulloh	16:42 - 29 May 2021	9	3	6:34
Allysia putri f	17:38 - 30 May 2021	20	1	9:20
Fauzi irfan k	18:30 - 30 May 2021	2	3	1:14

Lampiran 5

Daftar Rekap Hasil Kerja Siswa Mengerjakan tugas Pre-Test persiapan UKK menggunakan *Wordwall* dalam melaksanakan Siklus II

Results by student

Sort by: Submission Name Correct + Time

Student	Submitted	Correct	Incorrect	Time
Tesa dwi ernawati	13:04 - 28 May 2021	22	1	8:29
Allysia putri f	17:38 - 30 May 2021	20	1	9:20
Wachid nur intan Zulaikha	12:58 - 28 May 2021	14	1	6:01
Abellina Putri Renata	13:51 - 28 May 2021	12	3	5:49
Veronika Ririn Wulanjari	14:41 - 28 May 2021	10	2	6:34
Muhammad al anna nasrulloh	16:42 - 29 May 2021	9	3	6:34
Elang Saputra	12:56 - 28 May 2021	9	2	8:51
Lutfiah samsiana	13:35 - 28 May 2021	7	3	3:02
Nabila isma	14:10 - 28 May 2021	6	3	3:00
Destyara laila adi putri	12:37 - 28 May 2021	6	1	10:51
Dimas Rifki surya	12:28 - 28 May 2021	5	2	2:52
Tesa Dwi Ernawati	11:59 - 28 May 2021	5	0	3:16
Muchsin ridho wibowo	11:25 - 28 May 2021	4	2	2:34
Erlin Khoiril Waritsina	12:16 - 28 May 2021	4	3	2:43
Alfin Ardiansyah	12:36 - 28 May 2021	4	3	2:59
Aziz Fathurrahman	9:35 - 29 May 2021	3	2	1:54
Ramadhan Achya	12:52 - 28 May 2021	3	2	2:03
DIANDRA FAJAR ANGGARA	18:05 - 28 May 2021	3	1	2:44
Erlin Khoiril Waritsina	13:27 - 28 May 2021	3	2	3:49
Fauzi irfan k	18:30 - 30 May 2021	2	3	1:14
Nabila alya husana dewi	11:13 - 28 May 2021	2	0	1:28
TANAYA PANASA BITARI WIREKSA	12:00 - 28 May 2021	2	2	1:44
Muhammad Rosyid Firdaus	12:26 - 28 May 2021	2	3	1:48
Varrel agastya arya maulana	11:22 - 28 May 2021	1	1	1:09
Rizal Ahmad Rifa'i	19:47 - 28 May 2021	1	1	1:20
Savanna Dewi Putri Widodo	19:03 - 28 May 2021	1	2	1:26
Vadito Azis Romansah	19:07 - 28 May 2021	1	2	1:39
Ilyas fadlilah nasyith	15:11 - 28 May 2021	1	3	1:49
Yosgiantoro S	12:43 - 28 May 2021	1	2	2:13
YAAFI IRHAM FAREZA	11:21 - 28 May 2021	0	2	47.7
Septyan Reno Aditya	12:34 - 28 May 2021	0	1	1:34

Lampiran 6

Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 3 TASIKMADU
TERAKREDITASI A

Alamat : Jembangan, Kaling, Tasikmadu, Telp. 08112638599, 57761 Karanganyar
Email : smp_tiga_tasikmadu@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No. 421.3/099/2021

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 3 Tasikmadu, menerangkan bahwa mahasiswa :

Nama : Ahmad Fajar Abror
NIM : 17422089
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Indonesia

Telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 3 Tasikmadu Kabupaten Karanganyar dengan judul "*UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI GAME EDUKASI WORDWALL PADA SISWA KELAS 8 DI SMP NEGERI 3 TASIKMADU*"

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tasikmadu, 16 Juli 2021

Kepala SMP N 3 Tasikmadu



Titus Wijayanti S.Pd., M.Pd

NIP. 19660828 198903 2 005

Lampiran 7
Dokumentasi dengan Kepala Sekolah SMP N 3 Tasikmadu,
Bu Tities Wijayanti, S.Pd. M.Pd.



Lampiran 8

Hasil Wawancara Singkat dengan Siswa melalui *Chat Whatsapp*.

