

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

Mohammad Fikriansyah

Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran, Indonesia

Email: fikriansyah@gmail.com

Idzi' Layyinnati

Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran, Indonesia

Email: idziela@gmail.com

***Abstract:** This study uses the application of the classroom action research model (CAR) with the aim of knowing learning outcomes in fiqh class VII subjects through wordwall game media because after using wordwall game media students obtain complete learning outcomes at SMP Muhammadiyah 07 Blimbing, Paciran for the 2020/2021 academic year. . The population in this study were all seventh grade students at SMP Muhammadiyah 07 Blimbing, Paciran for the 2020/2021 academic year, totaling 50 students. In this study, the data collection technique used was the observation method.*

From the results of data processing questions before using the application of web-based game learning media (Wordwall) and after using the application of web-based game learning media (Wordwall) or commonly referred to as pre-test and post-test, which were tested with the equation formula Product Moment Correlation with significance level of 5% and 95% confidence level and 1% significance level and 99% confidence level, the result of rcount is 0.955. Meanwhile, in the rtable with 50 respondents, it is known that the rtable prices are 0.284 and 0.368. After being compared with rcount, it turns out that rcount is greater than rtable ($0.284 < 0.955 > 0.478$), meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. Furthermore, in the interpretation of the assessment, the correlation coefficient found is 0.955, which is between 0.80-1,000, so it is included in the very strong category.

Keywords: Web-Based Learning Media (wordwall), Student Learning Outcomes

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman pendidikan terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Memasuki era digital seperti saat ini, perkembangan anak didik sangat berbeda dengan zaman dulu. Misalnya saja dari segi permainan. Jika anak-anak pada zaman dulu masih banyak yang memainkan permainan tradisional, anak-anak zaman sekarang sangat jarang yang pernah atau bisa memainkannya. Justru mereka lebih akrab dengan permainan dalam aplikasi sebuah gadget. Tidak bisa dipungkiri bahwa internet sendiri bukan lagi barang langka bagi generasi masa kini. Bahkan internet menjadi makanan sehari-hari mereka.

Selama ini perubahan dan perbaikan yang digelorakan dalam dunia pendidikan memang sudah berjalan dan berdampak pada perbaikan. Dilihat dari sisi kuantitas setiap tahun angka peserta didik dan institusi pendidikan terus meningkat. Namun dilihat dari sisi kualitas,

perbaikan tersebut belumlah merata secara Nasional. Ketimpangan dan perbedaan potensi masing-masing daerah berpengaruh terhadap pelaksanaan aktivitas pendidikan itu sendiri. Inilah yang mengakibatkan kemajuan pendidikan di Indonesia solah berjalan lambat.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka peran pendidik sangat besar dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Bagi pendidik, penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru. Salah satu inovasi yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*).

Perkembangan pesat dalam teknologi dapat mengarah pada pembedaan lingkungan yang kompetitif, dan kondisi kompetitif ini dapat dimanfaatkan melalui media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*). gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik pada pelajaran, dan mendorong peserta didik untuk menjadi lebih ambisius dan lebih bergairah dalam belajar, dengan gamifikasi Mereka dapat melihat status pencapaian mereka dan meningkatkan diri mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 07 Paciran, Lamongan, peserta didik kelas VII memiliki karakteristik yang cenderung aktif dan sebagian besar telah menggunakan smartphone sebagai media bermain dirumah. Hal tersebut menjadikan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran akan kurang jika guru kurang kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas tersebut, terlebih pada mata pelajaran yang dianggap membosankan.

Mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu komponen Pendidikan Agama Islam di sekola menengah. Menurut peserta didik, guru mata pelajaran Fiqih masih selalu menggunakan metode konvensional atau metode lama khususnya metode ceramah dan hampir tidak pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadikan mata pelajaran Fiqih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran tersebut menjadi kurang dan tidak memiliki ambisi untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih menjadi tanda bahwa motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menerima materi masih kurang.

Pendidik dituntut untuk berkreasi memanfaatkan segala media pembelajaran yang Anda agar para peserta didik tidak cepat jenuh menerima pembelajaran. Lebih-lebih di era pandemi seperti ini, pendidik harus kreatif dalam menyuguhkan pembelajarannya. Salah satu

aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif adalah *wordwall*.

Aplikasi *wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi *wordwall* menekankan gaya belajar lebih rileks terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan lain sebagainya. Menariknya lagi, 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 buatannya sebagai tugas.

Dalam aplikasi perolehan skor setiap peserta didik ditentukan oleh kecepatan dan ketepatan mereka dalam menjawab kuis. Semakin cepat dalam menjawab kuis, maka semakin tinggi skor yang didapatkan. Selain itu, guru dapat menentukan batasan waktu maksimal untuk menjawab setiap butir kuisnya. Guru juga dapat mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan peserta didik sehingga hasil tersebut dapat diolah dan dianalisis dengan mudah.

Penulis berasumsi bahwa penggunaan media game edukasi berbasis web (*wordwall*) di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Paciran, Lamongan sangat cocok untuk dilaksanakan. Maka, berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis website (*wordwall*) terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di SMP Muhammadiyah 07 Paciran, Lamongan.

Rumusan Masalah

“Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis website (*Wordwall*) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di SMP Muhammadiyah 07 Paciran, Lamongan?

Kajian Teori

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar . Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

B. Word Wall

Pengertian Wordwall

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman wordwall juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendandatangani gambaran akan berkreasi seperti apa.

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

Metode Penelitian

A. POPULASI DAN SAMPEL

1. Populasi

Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Dapat dikatakan bahwa populasi merupakan individu-individu, kelompok, dan keseluruhan subyek yang akan diteliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Muhammadiyah 07 Paciran kelas VII. Adapun jumlah semua siswa SMP Muhammadiyah 07 Paciran kelas VII adalah 50 siswa. Terdiri dari 27 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

2. Sampel

Menurut pendapat Sugiyono, bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karna keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Salah satu cara pengambilan sampel yang representatif adalah secara acak atau random. Dengan randomisasi dimaksudkan suatu teknis mengambil individu untuk sampel dari populasi dengan cara random. suatu sampel dikatakan sebagai sampel

random apabila tiap-tiap individu dalam populasi diberi kesempatan yang sama untuk ditugaskan menjadi anggota sampel. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Paciran yang berjumlah 50 siswa, terdiri dari 27 laki-laki dan 23 perempuan.

VARIABEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada skripsi ini digunakan dua variable :

- a. Variabel Bebas (Independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis media (Wordwall) yang diperoleh dari hasil nilai pre-test. Variabel bebas (independen) disimbolkan dengan "X".
- b. Variabel Terikat (Dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar Fiqh yang berupa nilai dari hasil post-test. Variabel dependen disimbolkan dengan "Y".

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul.¹ Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuessioner pre-test dan post-test. Soal pre-test dan post-test yang masing-masing terdapat 20 item soal pilihan ganda dan dibuat menggunakan empat alternatif jawaban.

B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Adapun teknik pengumpulan data pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung ke obyek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan,

mencatat hasil, dan menyusunnya secara sistematis sesuai dengan keperluan penelitian.² Tujuan dipakainya metode observasi ini adalah untuk mengamati secara langsung situasi serta kondisi populasi penelitian yaitu keadaan sekolah, siswa dan guru, serta kegiatan proses belajar mengajar Fiqh di SMP Muhammadiyah 07 Paciran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dokumen adalah kumpulan fakta atau data yang tersimpan dalam bentuk teks atau artefak.³ Dokumentasi yaitu mencari data mengenai catatan, buku, legger, dan lain sebagainya.⁴ Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang situasi umum sekolah yaitu letak geografis struktur organisasi, sarana dan prasarana, data guru, jumlah siswa keseluruhan, hasil belajar siswa, dan data lain yang relevan dengan penelitian ini.

3. Kuesioner

Yaitu daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna untuk memperoleh informasi dari responden.⁵ Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis media (Wordwall) dan hasil belajar siswa melalui soal pre-test dan post-test.

C. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, yang meliputi pengelompokan data, mentabulasi data, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁶

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisa data yang digunakan adalah uji statistik. Melalui uji statistik ini, dapat digunakan untuk menghitung data-data yang

diperoleh dan nantinya dapat dianalisis. Adapun teknik analisis data yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁷ Dalam penelitian ini, untuk mengetahui valid tidaknya instrumen peneliti menggunakan *microsoft excel* untuk mempercepat perhitungan, dan untuk meyakinkan peneliti juga menghitung valid tidaknya instrumen dengan cara manual yaitu dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total. Adapun rumus yang digunakan :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- N = banyaknya data x dan y
- $\sum xy$ = hasil perkalian dari total jumlah variabel x dan variabel y
- $\sum x$ = total jumlah dari variabel x
- $\sum y$ = total jumlah dari variabel y
- $\sum x^2$ = kuadrat dari total jumlah variabel x
- $\sum y^2$ = kuadrat dari total jumlah variabel y
- y = nilai variabel y
- x = nilai variabel x
- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

Adapun dasar pengambilan keputusan suatu item valid atau tidak valid dapat diketahui apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliability. Pengertian dari reliability (reliabilitas) adalah keajegan pengukuran (Walizer, 1987). Uji reliabilitas menurut Sugiyono (2010) “dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tetap

konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur sama.

Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliable.

Reliabilitas, atau keandalan, adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama akan memberikan hasil yang sama, atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip. Reliabilitas tidak sama dengan validitas. Artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, tapi belum tentu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian, reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang berulang itu memberikan hasil yang berbeda-beda.

Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan nilai rxx mendekati angka 1. Kesepakatan secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika ≥ 0.700 . Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat.

Rumus Alpha Cronbach di tunjukan pada persamaan:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

r_{11} : Reliabilitas yang dicari.

n : Jumlah item pertanyaan yang diuji.

$\sum \sigma_t^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item.

σ^2 : varians total.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah terkumpul berdistribusi normal atau tidak dan diambil dari populasi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas menggunakan bantuan SPSS versi 20.0 for windows untuk mempermudah peneliti.

Berdasarkan df (derajat kebebasan) atau jumlah sampel data uji normalitas terbagi menjadi dua yaitu Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Kolmogrov-Smirnov digunakan untuk menguji normalitas pada sampel data yang berjumlah lebih dari >30, sementara Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji normalitas pada sampel data yang berjumlah kurang dari <30. Adapun dalam pengambilan keputusan data yang telah terkumpul berdistribusi normal atau tidak, apabila nilai Sig > 0.05 maka dapat dikatakan data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai Sig. < 0.05 maka dapat dikatakan data tidak berdistribusi normal.

4. Pengujian Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak, mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji Levene dengan cara seperti berikut.

Teknik untuk menguji homogenitas dengan bantuan SPSS 19 for window: test of homogeneity of variances dengan uji levene statistics. Pengujian dengan uji levene dapat dilakukan dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

n = jumlah siswa.

k = banyaknya kelas.

$Z_{ij} = |Y_{ij} - Y_t|$

Y_i = rata-rata dari kelompok.

\bar{Z}_i = rata-rata kelompok dari Z_i

\bar{Z} = rata-rata menyeluruh dari Z_i

5. Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis ini akan dilakukan dengan menggunakan dua rumus yaitu :

a. Uji Korelasi *Product Moment*

Teknik ini digunakan untuk mencari hubungan atau korelasi sekaligus membuktikan hipotesis hubungan dua variabel, dengan syarat data yang tersaji berbentuk interval atau ratio dan berdistribusi secara normal, serta sumber data dua variabel tersebut sama.⁸ Dalam uji ini menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

r_{xy} = Korelasi Product Moment

N = Jumlah Responden

$\sum xy$ = Jumlah Skor Pertanyaan

$\sum x$ = Jumlah skor Variabel (X)

$\sum y$ = Jumlah skor Variabel (Y)

Korelasi *Product Moment* dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga ($-1 \leq r \leq +1$). Apabila $r = -1$ maka korelasinya adalah negatif sempurna, $r = 0$ maka tidak ada korelasi, dan $r = 1$ maka korelasinya dianggap sangat kuat.⁹

b. Uji Signifikansi

Uji Statistik ini digunakan untuk membuktikan signifikan atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan tingkat kepercayaan 95% dan tingkat kesalahan 5% serta tingkat kepercayaan 99% dan tingkat kesalahan 1%. Uji signifikansi atau uji t ini menggunakan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r : korelasi product moment

n : jumlah responden

⁸ Ibid, hlm. 190.

⁹ Ibid, hlm. 228.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ tingkat kesalahan 5 % (0,05) dan 1% (0,01) ini berarti H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Begitu juga sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka h_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

I. Hasil Penelitian

A. PENYAJIAN DATA

1. Gambaran Umum Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII di SMP Muhammadiyah 07 Paciran. Penelitian ini dilakukan dengan jumlah sampel sebanyak 50 siswa. Berikut nama-nama responden dalam penelitian ini:

Tabel 0.4

Data Responden Kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Paciran

No.	Nama Responden	Jenis Kelamin
1	Al fazza irsyahdi nauf firgia	Laki-laki
2	Alfian dwi nugroho	Laki-laki
3	Candra kirana	Perempuan
4	Desi sukma wijayanti	Perempuan
5	Fara Amelia	Perempuan
6	Farikhul ilham	Laki-laki
7	Fatimah az-zahra	Perempuan
8	Ghali ikbal ghalis	Laki-laki
9	Ilham nandriansyah	Laki-laki
10	Johani muhammad anggara	Laki-laki
11	Lili Yuliana	Perempuan
12	Mohammad fayedh al-figo	Laki-laki
13	Mohammad dani saputra	Laki-laki
14	Nesa luna anzara	Perempuan
15	Qornely syahputri	Perempuan
16	Rizqyan nugraha junyananda	Laki-laki

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

No.	Nama Responden	Jenis Kelamin
17	Rofi dwi kurniawan	Laki-laki
18	Serli ameliansa	Perempuan
19	Siti maimunah	Perempuan
20	Suci utiqoti ramdha	Perempuan
21	Syahrul romadhoni	Laki-laki
22	Zahrotul launi syita	Perempuan
23	Muhammad dika santoso	Laki-laki
24	Fadzillah ikke nur fasari	Perempuan
25	Afiska resti nurfa putri	Perempuan
26	Ahmad heru santoso	Laki-laki
27	Ahmad zahro al bana	Laki-laki
28	Alif rahlil Ibrahim	Laki-laki
29	Fitriani	Perempuan
30	Habibah saidatin nasyiah	Perempuan
31	Ibadur Rahman	Laki-laki
32	Ikhsan nurdiansyah	Laki-laki
33	Khotrun nada Nabila	Perempuan
34	Linda amiliasari	Perempuan
35	M. Rizqi ramadhon	Laki-laki
36	M. Zaenal arifin	Laki-laki
37	Martha lailatul maulidah	Perempuan
38	Muhammad azrul ananda p.	Laki-laki
39	Muhammad rosi adurori	Laki-laki
40	Nanda gilang aprilian	Laki-laki
41	Nimas ayu rosyidah	Perempuan
42	Nisa'us sholikhah	Perempuan
43	Rahman zamzamy	Laki-laki
44	Ramadhan bayu nusantara	Laki-laki

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

No.	Nama Responden	Jenis Kelamin
45	Sabillah nur hidayah satria adi p.	Laki-laki
46	Tika maya nur hidayah	Perempuan
47	Tsanitania putri al-hamida	Perempuan
48	Willyam felikh meswahyu	Laki-laki
49	Siti shofiana	Perempuan
50	Firdaus akbar	Laki-laki

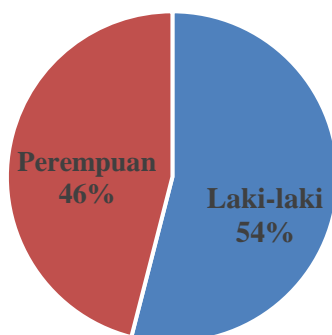
Adapun yang dimaksud gambaran umum responden dalam penelitian ini adalah berdasarkan jenis kelamin pada saat pembagian soal pre-test dan post-test yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Gambaran distribusi responden dapat dilihat sebagaimana berikut :

Tabel 0.5

Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase
1	Laki-laki	27	54%
2	Perempuan	23	46%
Total		50	100%

Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 50 responden terdapat 54% berjenis kelamin laki-laki yang berjumlah 27 siswa dan 46% berjenis kelamin perempuan yang berjumlah 23 siswa. Maka dari perbandingan tersebut dapat dilihat bahwasanya siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Paciran sebagian besar berjenis kelamin Laki-laki.

2. Data Hasil Observasi

Dalam menerapkan media Wordwall di SMP Muhammadiyah 07 Paciran dapat diamati secara langsung ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung dengan melakukan pengambilan data berupa hasil pengamatan aktivitas siswa, dan hasil lembar observasi pengamatan tercatat:

- Kegiatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- Hasil belajar siswa yang diperoleh siswa dari nilai kelompok dan individu.

Bervariasinya penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik akan membuat siswa semakin merasa senang dan semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dijelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran yang baik dan bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang memuaskan dalam belajar Fiqh di kelas VII , sehingga dapat dikatakan bahwa Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis media (Wordwall) dinyatakan berhasil sebagai salah satu trik dan taktik pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqh.

3. Data Hasil Kuesioner

Dalam upaya menggali data tentang Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis media web (Wordwall) dilakukan dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada responden yang berjumlah 50 siswa di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Paciran. Setelah melakukan proses tabulasi data maka diperoleh nilai sebelum menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis media (Wordwall) yang biasa disebut pre-test (X) dan nilai sesudah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis media (Wordwall) yang biasa disebut post-test (Y). Sebagaimana berikut:

Tabel 0.6

**Nilai Pre-Test (X) dan Nilai Post-Test (Y)
Kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Paciran
Tahun Pelajaran 2020/2021**

No.	Nama Responden	Nilai		Total
		Pre-test	Post-test	
		(X)	(Y)	
1	Al fazza irsyahdi nauf firgia	65	65	130
2	Alfian dwi nugroho	20	20	40
3	Candra kirana	50	50	100
4	Desi sukma wijayanti	35	35	70
5	Fara Amelia	50	50	100
6	Farikhul ilham	15	15	30
7	Fatimah az-zahra	15	15	30
8	Ghali ikbal ghalis	25	25	50

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

No.	Nama Responden	Nilai		Total
		Pre-test	Post-test	
		(X)	(Y)	
9	Ilham nandriansyah	30	30	60
10	Johani muhammad anggara	55	55	110
11	Lili Yuliana	85	85	170
12	Mohammad fayedh al-figo	75	75	150
13	Mohammad dani saputra	90	90	180
14	Nesa luna anzara	90	90	180
15	Qornely syahputri	85	85	170
16	Rizqyan nugraha junyananda	95	95	190
17	Rofi dwi kurniawan	40	40	80
18	Serli ameliansa	90	90	180
19	Siti maimunah	95	95	190
20	Suci utiqoti ramdha	100	100	200
21	Syahrul romadhoni	100	100	200
22	Zahrotul launi syita	95	95	190
23	Muhammad dika santoso	95	95	190
24	Fadzillah ikke nur fasari	100	100	200
25	Afiska resti nurfa putri	100	100	200
26	Ahmad heru santoso	100	100	200
27	Ahmad zahro al bana	95	95	190
28	Alif rahlil Ibrahim	95	95	190
29	Fitriani	95	95	190
30	Habibah saidatin nasyiah	100	100	200
31	Ibadur Rahman	95	95	190
32	Ikhsan nurdiansyah	100	100	200
33	Khotrun nada Nabila	100	100	200
34	Linda amiliasari	95	95	190
35	M. Rizqi ramadhon	95	95	190
36	M. Zaenal arifin	95	95	190

No.	Nama Responden	Nilai		Total
		Pre-test	Post-test	
		(X)	(Y)	
37	Martha lailatul maulidah	100	100	200
38	Muhammad azrul ananda p.	100	100	200
39	Muhammad rosi adurori	100	100	200
40	Nanda gilang aprilian	15	80	95
41	Nimas ayu rosyidah	100	100	200
42	Nisa'us sholikhah	100	100	200
43	Rahman zamzamy	100	100	200
44	Ramadhan bayu nusantara	90	90	180
45	Sabillah nur hidayah satria adi p.	100	100	200
46	Tika maya nur hidayah	80	85	165
47	Tsanitania putri al-hamida	90	95	185
48	Willyam felikh meswahyu	85	85	170
49	Siti shofiana	55	50	105
50	Firdaus akbar	100	100	200
Jumlah		3975	4045	8020

B. ANALISIS DATA

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan media pembelajaran game Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqh kelas VII di SMP Muhammadiyah 07 Paciran, yaitu dengan menganalisis data yang sudah terkumpul dari soal pre-test dan soal post-test yang masih berupa data kualitatif untuk dijadikan data kuantitatif. Kegiatan menganalisis dilakukan dengan memberikan nilai pada setiap item jawaban dengan menggunakan skala Guttman yang hanya mempunyai dua interval yaitu “benar” atau “salah”.¹⁰ Dengan ketentuan:

1. Jika jawaban benar mendapat skor 1
2. Jika jawaban salah mendapat skor 0

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Cet. XXII, hlm. 139.

Dalam menganalisis data, berikut tahap-tahap peneliti menganalisis data:

1. Uji Validitas

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan perhitungan data lebih lanjut adalah melakukan uji validitas untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Hasil uji validitas bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 0.7
Hasil Uji Validitas Item Soal Pre-test

T	r hitung		r tabel	Keterangan
	Pre-test	Post-test		
1	65	65	0.284	Valid
2	20	20	0.284	Valid
3	50	50	0.284	Valid
4	35	35	0.284	Valid
5	50	50	0.284	Valid
6	15	15	0.284	Valid
7	15	15	0.284	Valid
8	25	25	0.284	Valid
9	30	30	0.284	Valid
10	55	55	0.284	Valid
11	85	85	0.284	Valid
12	75	75	0.284	Valid
13	90	90	0.284	Valid
14	90	90	0.284	Valid
15	85	85	0.284	Valid
16	95	95	0.284	Valid
17	40	40	0.284	Valid
18	90	90	0.284	Valid
19	95	95	0.284	Valid
20	100	100	0.284	Valid
21	100	100	0.284	Valid
22	95	95	0.284	Valid

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

T	r hitung		r tabel	Keterangan
	Pre-test	Post-test		
23	95	95	0.284	Valid
24	100	100	0.284	Valid
25	100	100	0.284	Valid
26	100	100	0.284	Valid
27	95	95	0.284	Valid
28	95	95	0.284	Valid
29	95	95	0.284	Valid
30	100	100	0.284	Valid
31	95	95	0.284	Valid
32	100	100	0.284	Valid
33	100	100	0.284	Valid
34	95	95	0.284	Valid
35	95	95	0.284	Valid
36	95	95	0.284	Valid
37	100	100	0.284	Valid
38	100	100	0.284	Valid
39	100	100	0.284	Valid
40	15	80	0.284	Valid
41	100	100	0.284	Valid
42	100	100	0.284	Valid
43	100	100	0.284	Valid
44	90	90	0.284	Valid
45	100	100	0.284	Valid
46	80	85	0.284	Valid
47	90	95	0.284	Valid
48	85	85	0.284	Valid
49	55	50	0.284	Valid
50	100	100	0.284	Valid

Instrumen dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Dasar pengambilan keputusan r tabel melihat dari jumlah $N = 50$ dengan signifikansi 5% yang menunjukkan r tabel = 0.284.

2. Uji Realibilitas

Untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relative konsisten, maka alat pengukur tersebut reliable. Dengan kata lain, realibitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam pengukur gejala yang sama.

Tabel 0.8
Hasil Uji Realibilitas Pre- test
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	20

Berdasarkan table diatas maka dapat diketahui soal pre-test memperoleh Cronbach's alpha 0.943 maka dapat disimpulkan data soal pre-test dikatakan

Tabel 4.9
Hasil Uji Realibilitas Post- test
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.937	20

Berdasarkan table diatas maka dapat diketahui soal post-test memperoleh Cronbach's alpha 0.937 maka dapat disimpulkan data soal post-test dikatakan Reliable.

3. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas merupakan suatu teknik analisa untuk mengetahui homogen tidaknya data dari dua variansi setiap kelompok sampel. Pendekatan statistika yang digunakan adalah dengan menggunakan uji F.

Tabel 1.0
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Pretes	Based on Mean	.919	10	34	.528
	Based on Median	.407	10	34	.934
	Based on Median and with adjusted df	.407	10	19.335	.927
	Based on trimmed mean	.835	10	34	.599

Berdasarkan table diatas maka dapat diketahui hasil uji Homogenitas memperoleh nilai signifikan 0.528 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut jelas homogen karena nilai signifikan lebih dari 0,05.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20.0 *for Windows*. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Pretest	.117	50	.085	.944	50	.020
Posttest	.121	50	.065	.950	50	.035

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) adalah 50, artinya jumlah sampel data lebih dari 30 sehingga menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov^a* untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini. Kemudian dari hasil analisis di atas, menunjukkan bahwa nilai Sig. Pre-test 0,085 dan nilai Sig. Post-test 0,065 artinya lebih besar dari 0,05. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov^a* di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

5. Pengujian Hipotesis

a. Uji Korelasi *Product Moment*

Uji Korelasi *Product Moment* atau analisis korelasi digunakan untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), jika data berbentuk interval dan ratio.¹¹ Berdasarkan uji SPSS versi 26.0 *for windows*, maka diperoleh hasil perhitungan sebagaimana berikut :

Tabel 1.2
Hasil Uji Korelasi

Correlations

		Pretes	Post
pretes	Pearson Correlation	1	.952**
	Sig. (2-tailed)		.000

	N	50	50
Post	Pearson	.952**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	50	50

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

Selain menggunakan uji SPSS peneliti juga melakukan uji korelasi secara manual, maka dari itu digunakan rumus Korelasi *Product Moment*. Untuk memudahkan pengolahan data, maka terlebih dahulu perlu dibuat tabel kerja sebagaimana berikut:

Tabel 1.3
Kerja Koefisien Korelasi
Penerapan Media Game berbasis Web (Wordwall)
(X) dan Hasil Belajar (Y)

T	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	65	65	4225	4225	4225
2	20	20	400	400	400
3	50	50	2500	2500	2500
4	35	35	1225	1225	1225
5	50	50	2500	2500	2500
6	15	15	225	225	225
7	15	15	225	225	225
8	25	25	625	625	625
9	30	30	900	900	900
10	55	55	3025	3025	3025
11	85	85	7225	7225	7225
12	75	75	5625	5625	5625
13	90	90	8100	8100	8100
14	90	90	8100	8100	8100

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

T	X	Y	X²	Y²	XY
15	85	85	7225	7225	7225
16	95	95	9025	9025	9025
17	40	40	1600	1600	1600
18	90	90	8100	8100	8100
19	95	95	9025	9025	9025
20	100	100	10000	10000	10000
21	100	100	10000	10000	10000
22	95	95	9025	9025	9025
23	95	95	9025	9025	9025
24	100	100	10000	10000	10000
25	100	100	10000	10000	10000
26	100	100	10000	10000	10000
27	95	95	9025	9025	9025
28	95	95	9025	9025	9025
29	95	95	9025	9025	9025
30	100	100	10000	10000	10000
31	95	95	9025	9025	9025
32	100	100	10000	10000	10000
33	100	100	10000	10000	10000
34	95	95	9025	9025	9025
35	95	95	9025	9025	9025
36	95	95	9025	9025	9025
37	100	100	10000	10000	10000
38	100	100	10000	10000	10000
39	100	100	10000	10000	10000
40	15	80	225	6400	1200
41	100	100	10000	10000	10000
42	100	100	10000	10000	10000
43	100	100	10000	10000	10000
44	90	90	8100	8100	8100
45	100	100	10000	10000	10000

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

T	X	Y	X ²	Y ²	XY
46	80	85	6400	7225	6800
47	90	95	8100	9025	8550
48	85	85	7225	7225	7225
49	55	50	3025	2500	2750
50	100	100	10000	10000	10000
Total	3975	4045	354175	361575	355725

Dengan melihat tabel kerja di atas, maka dapat diketahui:

$$\begin{aligned} \Sigma X & : 3975 & \Sigma Y^2 & : 361575 \\ \Sigma Y & : 4045 & \Sigma XY & : 355725 \\ \Sigma X^2 & : 354175 & \Sigma N & : 50 \end{aligned}$$

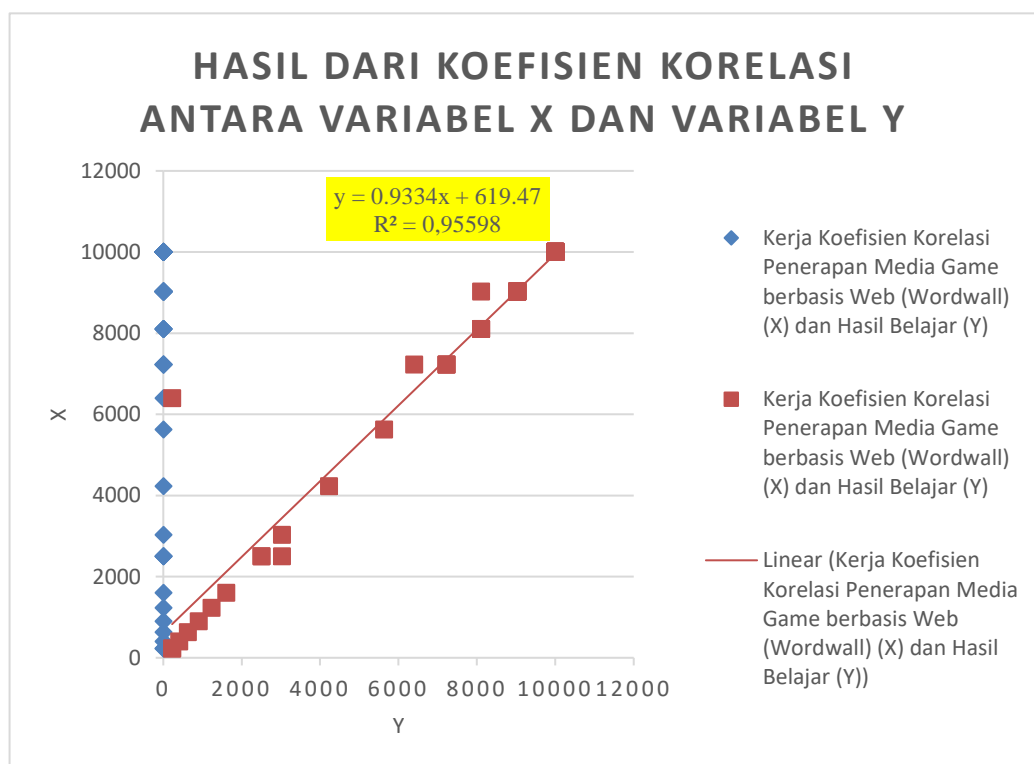
Setelah diketahui tabel kerja koefisien korelasi variabel X dan variabel Y, maka selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}} \\ r_{xy} &= \frac{50 (355725) - (3975)(4045)}{\sqrt{[50 (354175) - (3975)^2][50 (361575) - (4045)^2]}} \\ r_{xy} &= \frac{17786250 - 4165000}{\sqrt{[17708750 - 15800625][18078750 - 16362025]}} \\ r_{xy} &= \frac{13621250}{\sqrt{(1908125)(1716725)}} \\ r_{xy} &= \frac{13621250}{\sqrt{3275725890625}} \\ r_{xy} &= \frac{13621250}{1809988966519183} \\ r_{xy} &= 0,95598 \text{ dibulatkan menjadi } 0,955 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa hasil dari koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y adalah 0,955. Hal ini menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis web (wordwall) akan meningkatkan hasil belajar, dan untuk mengetahui apakah koefisien korelasi hasil perhitungan tersebut signifikan atau tidak, maka perlu membandingkan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} . Diketahui r_{tabel} dengan jumlah

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

responden 50 adalah 0,284 pada taraf signifikan 5% dan 0,368 pada taraf signifikan 1%, lalu dibandingkan dengan r_{hitung} ternyata harga r_{hitung} lebih besar daripada harga r_{tabel} . Dengan demikian, $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,284 < 0,955 > 0,478$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



Sedangkan untuk memberi interpretasi terhadap kuatnya koefisien korelasi, maka dapat digunakan pedoman pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.4
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval koefisien	Tingkat Hubungan
--------------------	------------------

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, koefisien korelasi yang ditemukan sebesar 0,955 berada diantara 0,80-1,000 sehingga termasuk pada kategori sangat kuat. Jadi terdapat hubungan yang sangat kuat antara penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall) dalam meningkatkan hasil belajar Fiqh. Dalam analisis korelasi terdapat suatu angka yang disebut dengan koefisien determinasi yang besarnya adalah kuadrat dari koefisien korelasi. Jika $r = 0,955$, maka koefisien determinasinya adalah 0,91. Hal ini berarti bahwa peningkatan hasil belajar 91% dipengaruhi oleh media pembelajaran game basis web (Wordwall), sedangkan sisanya 9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

6. Uji Signifikansi

Setelah melakukan uji korelasi antara variabel X dan variabel Y maka perlu dilakukan uji t (*t-test*) untuk membuktikan signifikan atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individual dengan tingkat kepercayaan 95% dan taraf kesalahan 5% atau 0,05, serta tingkat kepercayaan 99% dan taraf kesalahan 1% atau 0,01. Maka diperoleh hasil uji t sebagaimana berikut :

Tabel 1.5
Hasil Uji Signifikansi

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-8.0000	6.14452	.86897	-9.74625	-6.25375	-9.206	49	.000

Pada data pengambilan keputusan *Paired Samples Test* dengan ketentuan :

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, atau dengan kata lain H_a diterima dengan taraf kesalahan 5% dan nilai derajat bebas $df = N1$. Interpretasi hasil uji t dapat dilihat pada *tabel 4.14*.

Nilai sig (2- tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar fiqh pada data *pretest* dan *posttest*

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima , artinya ada pengaruh yang signifikan pada Penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada pelajaran Fiqh di SMP Muhammadiyah 07 Paciran tahun pelajaran 2020/2021.

II. Simpulan dan Saran

A. Simpulan

Pertama, dari berbagai penjelasan dan uraian di atas, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

Penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqh kelas VII di SMP Muhammadiyah 07 Paciran.

Hal ini dibuktikan dari hasil pengolahan data soal sebelum menggunakan Penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall) dan sesudah menggunakan Penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall) atau yang biasa disebut dengan pre-test dan post-test, yang diuji dengan rumus persamaan Korelasi Product Moment dengan taraf signifikansi 5% dan tingkat kepercayaan 95% serta taraf signifikansi 1% dan tingkat kepercayaan 99% yang diperoleh hasil r_{hitung} sebesar 0,955. Sedangkan pada r_{tabel} dengan jumlah responden 50 diketahui bahwa harga r_{tabel} adalah 0,284 dan 0,368. Setelah dibandingkan dengan r_{hitung} ternyata r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} ($0,284 < 0,955 > 0,478$), artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya, dalam interpretasi penilaian koefisien korelasi yang ditemukan sebesar 0,955 berada diantara 0,80-1,000 sehingga termasuk pada kategori sangat kuat.

Jadi terdapat hubungan yang sangat kuat Penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall). Nilai sig (2- tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar fiqh pada data *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima

Kedua, ada pengaruh yang signifikan pada Penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada pelajaran Fiqh di SMP Muhammadiyah 07 Paciran tahun pelajaran 2020/2021.

A. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam skripsi ini, maka peneliti perlu memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Para guru hendaknya selalu meningkatkan profesionalismenya dalam melaksanakan tugas supaya hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik, terkhusus guru mata pelajaran Fiqh. Hal yang bisa dilakukan salah satunya adalah dengan menggunakan
2. Penerapan metode-metode yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa akan lebih bersemangat, tidak merasa bosan dan hasil belajar siswa akan meningkat.

3. Penerapan media pembelajaran game basis web (Wordwall) mungkin bisa menjadi pertimbangan bagi para guru Fiqh sebagai salah satu dari sekian banyak solusi bagi siswa yang kurang bisa memperhatikan saat pelajaran.

Daftar Pustaka

- Arief Sadiman, dkk, 2012. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Azhar Arsyad, 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016, “*KBBI Daring*”, (<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/Pengaruh>, diakses 9 Februari 2021)
- Bambang Warsita, 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bastian Bastian, 2019. *Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) 3, no. 6
- Data Kemendikbud pertahun 2019/2020 jumlah peserta didik secara Nasion berjumlah 45,1 juta dengan rincian level SD 25 juta, SMP 10 juta, SMA 4,97 juta dan SMK 5,2 juta. Lihat website kemendikbud.
- E Mulyasa, 2013. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hasbi Asy Syidiqi, 1976. *Pedoman Shalat*, Bulan Bintang
- Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Himmatul Husniyah. 2021. *Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Di Madrasah Aliyah 02 Pondok Modern Paciran Lamongan*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 4 No. 1
- Idzi' Layyinnati. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Benda Asli Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 2

- Idzi' Layyinnati. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah 12 Palirangan*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1
- Imam Basori Assuyuti, 1998. *Bimbingan Shalat Lengkap*, Mitra Umat
- Intan Aula Hilma, Subhan Adi Santoso, 2021, *Pengaruh Metode Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 14 Sumurgayam Paciran Lamongan*, JMP. Vol. 1 No. 1
- Irham Halik, Membuat Games Edukasi dengan Wordwall (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>) diakses pada 24 Maret 2021 pukul 23.30
- Lia Atiyah Rohmah Bahrus Surus, 2021, *Studi Problematika Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Arab Dan Usaha Pemecahannya Di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 03 Sedayulawas Brondong Lamongan*, JMP. Vol. 1 No. 1
- Maftuhah. 2021. *Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong*
- Mariana, 2019. *Peningkatan Pembelajaran PPKN Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Muka Bilang*, Sains Riset 9
- M. Chotibuddin. 2021. *Pengaruh Metode Cooperative Type Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 09 Kranji Lamongan*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1
- M. Chotibuddin. 2017. *Penggunaan Metode Inkuiri Dalam Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 17 Paciran*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 3 No. 2
- M. Ngalm Purwanto, 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Munir, 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh*, Bandung: Alfabeta
- Nisa'atul Wahidah, M. Chotibuddin, 2021, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah*. JMP. Vol. 1 No.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nur Alfiani Putri, Maftuhah, 2021, *Pengaruh Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Muhammadiyah 9 Brondong Lamongan*. JMP. Vol. 1 No. 1
- Pepen Supendi dan Nurhidayat, 2007. *Fun Game*. Jakarta: Penebar Plus
- Ratna Dwi Aprilia, Himmatul Husniyah, 2021, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 01 Pondok Modern Paciran*. JMP. Vol. 1 No. 1
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sidi Gazalba, 1975. *Asas Agama Islam*, Jakarta: Bulan Bintang
- Siti Mahmudah, Suharsono, 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Ladders And Snakes (Ular Tangga) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas IV MI M (Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah) 19 Sidokumpul Lamongan*. JMP. Vol. 1 No. 1
- Subhan Adi Santoso, Ali Mustofa, 2019. *Ilmu Pendidikan Islam Era Industri 4.0*. Malang: Media Sutra Tiga
- Subhan Adi Santoso, 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish
- Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: Qiara Media
- Subhan Adi Santoso, Himmatul Husniyah, 2021. *Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Subhan Adi Santoso, 2017. *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran PAI Di SMKN 13 Malang*. Jurnal Tamaddun: Vol. 18 No. 2
- Subhan Adi Santoso, 2017. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Kegiatan Pembelajaran PAI Di SMKN 13 Malang*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 3 No. 1

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran

Sherianto, Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar,
(<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>, diakses pada 24 Maret 2021 pukul 23.20).