

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *GAME
BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI DI SD AL MARDLIYAH
KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh :

AISYAH SISILIA PRATYANINGRUM

NIM : 2103016041

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Sisilia Pratyaningrum

NIM : 2103016041

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SD AL MARDLIYAH KENDAL

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 10 Februari 2025

Pembuat pernyataan,



Aisyah Sisilia Pratyaningrum

NIM: 2103016041

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Semarang 50185

PENGESAHAN SKRIPSI

Naskah skripsi yang ditulis :

1. Judul : Efektivitas Penggunaan Metode *Game Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Al Mardiyah Kendal
2. Nama : Aisyah Sisilia Pratyaningrum
3. NIM : 2103016041
4. Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 10 Maret 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang / Penguji,

Sekretaris Sidang / Penguji,

Dr. Nasirudin, M.Ag.

NIP. 196910121996031002

Penguji Utama I,

Ratna Muthia, S.Pd. MA.

NIP. 198704162023212035

Penguji Utama II,

Dr. H. Mustopa, M.Ag.

NIP. 196603142005011002



Dr. Ninit A. Tanika, M.Pd.

NIP. 199003182020122008

Pembimbing

Dr. Hj. Nur Asiyah, M.S.I.

NIP. 197109261998032002

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 10 Februari 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Efektivitas Penggunaan Metode *Game Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Al Mardiyah Kendal**

Nama : Aisyah Sisilia Pratyanningrum

NIM : 2103016041

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Hj. Nur Asiyah, M.SI
NIP: 197109261998032002

ABSTRAK

Judul : Efektivitas Penggunaan Metode *Game Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Al Mardiyah

Penulis : Aisyah Sisilia Pratyaningrum

NIM : 2103016041

Hasil belajar siswa yang cenderung rendah menjadi permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang kurang fokus selama pembelajaran dan tidak memperhatikan materi serta menunjukkan sikap acuh terhadap pelajaran. Oleh karena itu, motivasi belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu untuk memberikan dorongan, semangat, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif eksperimen. Data mengenai motivasi belajar dikumpulkan melalui perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 52 siswa yang terbagi menjadi 26 siswa untuk kelas eksperimen dan 26 siswa untuk kelas kontrol. Sementara itu, data dikumpulkan melalui instrumen angket, kemudian dianalisis menggunakan uji t-test. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *Wordwall* terbukti efektif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji *paired sample t-test*, yang menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,003 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya, penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *Wordwall* secara signifikansi efektif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Kata kunci : *efektivitas, motivasi belajar, metode Game Based Learning*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor : 158/1987 dan Nomor : 0543b/U/1987. Penyimpangan Penulisan Kata Sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	’
ص	ṡ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a Panjang

i = i Panjang

ū = u Panjang

Bacaan Diftong:

au = أُوْ

ai = اِيْ

iy = اِيْ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt atas limpahan nikmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, yang penulis beri judul "Efektivitas Penggunaan Metode *Game Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Al Mardiyah Kendal". Selanjutnya, shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Besar Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umatnya menuju jalan kebenaran dan cahaya ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini dilakukan dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian tingkat sarjana Strata 1 (S1) pada program studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang. Penulis juga sangat bersyukur kepada Allah Swt yang telah memudahkan setiap langkah dalam penyusunan skripsi ini. Selama proses penyusunan, banyak pihak yang memberikan bantuan, baik dalam bentuk informasi, saran, kritik, maupun dukungan. Berkat kontribusi mereka, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar Ali, M.Ag., selaku rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag., selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Dr. Hj. Fihris, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu Dr. Hj. Nur Asiyah, M.S.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Dr. Aang Kunaepi, M.Ag., selaku wali dosen yang telah memberikan dukungan kepada penulis sejak mahasiswa baru hingga proses penulisan skripsi.
6. Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya jurusan Pendidikan Agama Islam yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membagikan ilmunya selama penulis belajar di jurusan.
7. Seluruh staf bagian akademik yang telah membantu segala keperluan penulis dalam urusan akademik dan penelitian skripsi.
8. Ibu Nur Hidayati, S.Ag., selaku kepala sekolah SD Al Mardiyah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan Ibu Umi Fajriyyatul Munawarah, S.Pd., selaku

guru PAI di SD Al Mardiyah yang telah membantu proses pengumpulan data penelitian.

9. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Mardiono dan Ibu Herli Susanti, terima kasih atas do'a, bimbingan, motivasi, kasih sayang, dan tak lupa yang selalu mengusahakan apapun demi anak pertamanya ini baik dari segi moril maupun materi. Semoga bapak dan ibu sehat, panjang umur dan selalu bahagia.
10. Adik saya tersayang Naila Tsaniyyah Rahmatillah, terima kasih telah hadir, yang selalu menjadi teman dan penghibur, serta memberikan motivasi dan kasih sayang.
11. Sahabat penulis, Revi Mariska Dewi, Siti Robiul Awalia, Safna Fathin Al-Zuhroh dan Istianah Irnaeni. Terima kasih atas dukungan, do'a, motivasi dan kasih sayang kepada penulis.
12. Teman-teman PAI B 2021 yang telah kebersamai penulis dalam proses belajar dan terima kasih atas dukungan serta bantuan selama di bangku perkuliahan.
13. Teman-teman pengurus HMJ PAI UIN Walisongo Semarang periode 2022 dan 2023 yang telah memberikan warna baru dalam lingkungan perkuliahan ini.
14. Teman-teman IKSADA UIN Walisongo yang sudah melengkapi kehidupan penulis dan menjadi penyemangat penulis.

15. Semua teman dan pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terima kasih banyak telah memberikan bantuan dan support dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna meningkatkan kualitas skripsi ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Terima kasih.

Semarang, 10 Februari 2025
Penulis



Aisyah Sisilia Pratyaningrum
NIM. 2103016041

DAFTAR ISI

EFEKTIVITAS	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II : LANDASAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Metode Pembelajaran Game Based Learning	11
2. Media Wordwall	15
3. Motivasi Belajar	19
4. Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti	31

B.	Kajian Pustaka	41
C.	Rumusan Hipotesis.....	46
BAB III : METODE PENELITIAN.....		48
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	48
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	49
D.	Variabel dan Indikator Penelitian	51
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	55
F.	Teknik Analisis Data	57
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....		67
A.	Deskripsi Data.....	67
B.	Analisis Data.....	72
D.	Keterbatasan Penelitian	93
BAB V : PENUTUP		96
A.	Kesimpulan	96
B.	Saran.....	96
C.	Kata Penutup.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		152

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Indikator Aspek Guru pada Variabel Metode <i>Game Based Learning</i> , 51.
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Indikator Aspek Siswa pada Variabel Metode <i>Game Based Learning</i> , 52.
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa, 54.
Tabel 3.4	Skor Alternatif Jawaban Item Skala Likert, 56.
Tabel 4.1	Frekuensi Skor <i>Pre-Test</i> Motivasi Belajar Siswa Kelas Konrol, 69.
Tabel 4.2	Frekuensi Skor <i>Post-Test</i> Motivasi Belajar Siswa Kelas Konrol, 70.
Tabel 4.3	Frekuensi Skor <i>Pre-Test</i> Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen, 71.
Tabel 4.4	Frekuensi Skor <i>Post-Test</i> Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen, 72.
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba, 73.
Tabel 4.6	Pernyataan Instrumen Tes Uji Coba, 74.
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar, 74.
Tabel 4.8	Analisis Deskriptif Data Awal, 76.
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas Data Awal, 77.
Tabel 4.10	Hasil Uji Homogenitas Data Awal, 78.
Tabel 4.11	Analisis Deskriptif Data Akhir, 80.
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas Data Akhir, 81.

Tabel 4.13	Hasil Uji Homogenitas Data Akhir, 82.
Tabel 4.14	Hasil Uji Hipotesis Data Akhir, 84.
Tabel 4.15	Hasil Uji Paired Sample T-test, 85.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Web <i>Wordwall</i> , 17.
Gambar 2.2	Web <i>Wordwall</i> , 17.
Gambar 2.3	Web <i>Wordwall</i> , 18.
Gambar 2.4	Web <i>Wordwall</i> , 18.
Gambar 2.5	Tampilan <i>Wordwall</i> , 19.
Gambar 2.6	Tampilan <i>Wordwall</i> , 19.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Penunjukan Pembimbing, 104.
Lampiran 2	Surat Lembar Riset, 105.
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Riset, 106.
Lampiran 4	Modul Ajar Kelas Eksperimen, 107.
Lampiran 5	Modul Ajar Kelas Kontrol, 118.
Lampiran 6	Lembar Observasi Guru Pertemuan 1, 128.
Lampiran 7	Lembar Observasi Guru Pertemuan 2, 131.
Lampiran 8	Instrumen Penelitian Angket Motivasi Belajar, 133.
Lampiran 9	Daftar Nama Siswa dan Rekapitulasi Skor Uji Coba, 135.
Lampiran 10	Hasil Uji Coba Instrumen, 137.
Lampiran 11	Panduan Nilai R tabel Product Moment sig 5% dan 1%, 138.
Lampiran 12	Uji Validitas Instrumen Kuesioner Uji Coba, 139.
Lampiran 13	Rekapitulasi hasil skor siswa angket penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol, 140.
Lampiran 14	Data Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 143.
Lampiran 15	Perhitungan SPSS Reliabilitas Uji Coba, 145.
Lampiran 16	Uji Normalitas Pre-test dan Post-test, 146.
Lampiran 17	Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test, 147.

Lampiran 18	Uji Independent Sample t-test Pre-test dan Post-test, 148.
Lampiran 19	Uji Paired Sample t-test, 149.
Lampiran 20	Dokumentasi Penelitian, 150.
Lampiran 21	Daftar Riwayat Hidup, 152.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang ada pada saat ini sangat berpengaruh pada kualitas diri manusia, tetapi kualitas diri manusia ditentukan pada kualitas pendidikannya. Pendidikan adalah suatu pendekatan yang diterapkan secara sistematis untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan individu melalui kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah.¹ Pendidikan sangatlah penting, karena tujuan dari pendidikan adalah memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan bangsa dan ikut melaksakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, serta memberikan wawasan luas untuk berpikir dan lain sebagainya, hal ini lah yang tertera pada Undang-Undang Dasar 1945.² Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan diperlukannya peningkatan standar pengajaran yang didukung dengan kemajuan teknologi

¹ Arianti, 'Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12.2 (2018), hlm. 117.

² Ummah Karimah, "Pondok Pesantren Dan Pendidikan : Relevansinya Dalam Tujuan Pendidikan," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018), hlm. 139.

yang ada. Namun, kemajuan teknologi tidak selalu memberikan dampak positif.

Era globalisasi merupakan salah satu sebab yang membuat siswa menjadi malas dalam belajar. Salah satu penyebabnya yaitu kecanduan terhadap *handphone*. Siswa yang sudah kecanduan dengan benda pipih tersebut akan menjadi kurang fokus dalam belajar, karena perhatian mereka tertuju pada *game* dan aplikasi yang ada di dalam *handphone*. Akibatnya, mereka sering memikirkan permainan tersebut ketika berada di sekolah, sehingga proses pembelajaran terganggu. Hal ini didukung oleh salah satu penelitian, yang menyatakan bahwa penggunaan *handphone* dikalangan siswa memang bisa memberikan dampak positif yaitu memudahkan siswa dalam penyelesaian tugas, akan tetapi *handphone* juga menimbulkan ketergantungan dan masalah psikologis akibat kecanduan terhadap aplikasi dan *game*.³

Selain kecanduan *handphone*, kurangnya motivasi belajar juga turut berperan dalam menurunnya semangat belajar pada siswa. Banyak siswa yang merasa bahwa pelajaran di sekolah tidak menarik dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini yang membuat mereka kehilangan minat belajar dan memilih untuk

³ St. Wardah Hanafie Das, Abdul Halik, and Budiman, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Parepare," *Seminar Nasional Sains, Teknologi, Dan Sosial Humaniora UIT*, 2019, hlm. 56.

tetap bermain *game* dan aplikasi yang ada di *handphone*. Kondisi ini diperparah oleh lingkungan yang kurang mendukung semangat belajar, baik dari keluarga maupun lingkungan sekitar. Dengan motivasi belajar yang tinggi, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Motivasi memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, memahami motivasi belajar siswa sangat penting untuk meningkatkan antusiasme dan menciptakan kelas yang interaktif. Bagi siswa, motivasi belajar dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat dalam pembelajaran.⁴ Oleh karena itu, menumbuhkan dan menjaga motivasi belajar di antara guru dan siswa adalah aspek penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan berkelanjutan.

Berdasarkan pengamatan, adanya motivasi belajar siswa yang cenderung rendah. Banyak siswa yang kurang fokus selama proses pembelajaran, terlihat dari tingkah laku mereka yang sering kali tidak memperhatikan pelajaran dan bersikap acuh terhadap materi yang disampaikan. Hal ini juga disebabkan oleh lingkungan kelas yang ramai dan kurang kondusif untuk belajar, di mana banyak siswa berbicara sendiri atau melakukan kegiatan yang lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Kondisi seperti ini

⁴Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.", 'Peranan Guru ...', hlm. 117.

membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Sementara itu, guru di kelas sering kali hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sebagai teknik utama dalam mengajar. Metode ceramah yang monoton dan kurang interaktif sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka menjadi mudah bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Diskusi yang dilakukan pun sering tidak berjalan efektif karena minimnya partisipasi aktif dari siswa. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal dan kemampuan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran menjadi terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dan variasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa yang paling utama berasal dari faktor eksternal, kemudian faktor yang lainnya yaitu kondisi lingkungan siswa baik mulai dari guru maupun orang tua.⁵ Maka dari itu penting bagi guru dan orang tua untuk memahami dan mengatasi akar penyebab dari rendahnya

⁵ Dwi Tri Santosa and Tawardjono Us, 'Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dan Solusi Penanganan Pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor', *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13.2 (2016), hlm. 20.

motivasi belajar siswa, agar siswa dapat kembali meraih potensi yang maksimal.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI & Budi Pekerti, perlu dikembangkannya metode pembelajaran yang efektif. Metode ini harus memungkinkan siswa untuk bertukar pendapat, bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan guru, serta mengingat kembali materi yang telah disampaikan.

Pendidikan Agama Islam (PAI) & Budi Pekerti (BP) sangat penting bagi kehidupan umat Islam karena berperan krusial dalam membentuk karakter dan moral yang sesuai dengan ajaran Islam. PAI memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai agama, ibadah dan akhlak yang harus dijalani dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mempersiapkan individu untuk menjalani kehidupan yang lebih baik di dunia dan selamat di akhirat.⁶ Dengan mengajarkan budi pekerti kepada siswa, siswa dapat menanamkan nilai-nilai luhur seperti kejujuran, kesabaran dan tanggung jawab yang sangat dibutuhkan untuk menciptakan masyarakat yang harmonis dan beradab.⁷ Sehingga PAI & Budi

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5th edn (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 277.

⁷ Zainuddin Zainuddin, 'Konsep Pendidikan Budi Pekerti Perspektif Ki Hadjar Dewantara', *KABILAH : Journal of Social Community*, 6.1 (2021), hlm. 10.

Pekerti tidak hanya menjadi landasan spiritual, tetapi juga sebagai panduan hidup untuk kehidupan yang lebih bermakna.

Dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang menarik adalah penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning*. Metode *Game Based Learning* merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan yaitu dengan menggabungkan proses belajar dengan aktivitas bermain. Pembelajaran dengan metode ini memanfaatkan permainan dengan tujuan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Metode pembelajaran *Game Based Learning* sebagai metode yang mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam pendidikan dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain melalui aktifitas permainan yang disediakan.⁸

Penerapan metode *Game Based Learning* merupakan salah satu turunan teori dari perkembangan kognitif Piaget. Piaget berpendapat bahwa kecerdasan anak tidak hanya berasal dari bawaan lahir atau pengalaman saja, melainkan dari tindakan yang dilakukan oleh anak itu sendiri. Piaget juga menyatakan bahwa

⁸ Firosa Nur'Aini, 'Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS', *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6.3 (2018), hlm. 251.

bermain adalah bagian dari tahap perkembangan kognitif anak dan berperan dalam proses tersebut. Dengan bermain, anak dapat mengaktifkan skema pemikiran mereka dengan cara yang bisa mereka terapkan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari, yaitu dengan menyelesaikan serangkaian kegiatan dalam permainan tersebut.⁹

Dalam konteks tersebut, penulis berupaya melaksanakan sebuah penelitian dalam pembelajaran PAI & Budi Pekerti dengan menerapkan metode pembelajaran yang mendorong motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Efektifitas Penggunaan Metode *Game Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti di SD Al-Mardiyah Kendal".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat dari latar belakang diatas yaitu:

Bagaimana efektivitas penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* terhadap motivasi belajar

⁹ Resdilla Pratiwi, Niki Habadi, and Risma Harahap, "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning", *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1.7 (2024), hlm. 594.

siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti di SD Al-Mardliyah Kendal?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti di SD Al-Mardliyah Kendal.

Penelitian ini juga diharapkan bisa bermanfaat untuk :

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, penelitian dengan model *Game Based Learning* diharapkan dapat menawarkan alternatif lain dalam pengajaran PAI & Budi Pekerti. Model pembelajaran ini dapat berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

Dengan penerapan metode *Game Based Learning*, diharapkan juga lingkungan belajar menjadi lebih aktif dan inovatif. Metode ini dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran PAI & Budi Pekerti.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi pendidik

1) Dapat langsung menilai pemahaman siswa melalui metode *Game Based Learning*.

2) Mampu meningkatkan metode pengajaran guru, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

3) Menciptakan lingkungan belajar yang aktif.

4) Mengurangi kecemasan dan stress dalam belajar.

b. Bagi siswa

1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan metode *Game Based Learning*.

2) Meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah.

c. Bagi Sekolah

1) Dapat dijadikan sebagai bahan masukan informasi tentang salah satu alternatif metode pembelajaran PAI & Budi Pekerti pada siswa dengan pemanfaatan metode pembelajaran yang inovatif.

2) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

3) Meningkatkan reputasi dan citra sekolah.

d. Bagi peneliti

1) Dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori dan praktik dalam bidang pendidikan.

2) Penelitian yang sukses dan berdampak dapat meningkatkan reputasi akademis peneliti.

3) Dapat membuka peluang untuk bekerja sama dengan rekan-rekan dalam bidang ilmu pendidikan, baik di dalam negeri maupun luar negeri.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran Game Based Learning

a. Pengertian

Metode *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, dimana permainan elektronik atau digital digunakan untuk tujuan pendidikan. Metode ini memanfaatkan *game* digital sebagai sarana untuk menyampaikan materi, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta untuk melakukan penilaian atau evaluasi terhadap topik tertentu dalam suatu disiplin ilmu.

Metode pembelajaran *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan untuk menarik dan melibatkan pengguna dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Metode ini merupakan unit mandiri dengan awal yang jelas, fase permainan dan akhir yang spesifik. Siswa menyadari bahwa mereka sedang terlibat dalam aktivitas bermain dan ada tujuan akhir berupa kondisi kemenangan yang harus dicapai.¹⁰

¹⁰ Farid, *Skripsi: Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Kelas VIIIB Mts Lombok Kulon*

Sedangkan menurut pendapat lain, metode pembelajaran *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada peserta didik dengan memanfaatkan permainan elektronik atau digital sebagai alat pembelajaran. Proses ini menggunakan *game* digital sebagai sarana untuk mengirimkan materi pembelajaran, memperbaiki pemahaman dan pengetahuan, serta mengevaluasi pemahaman tentang materi di bidang ilmu pengetahuan.¹¹

Dalam pembelajaran ini, siswa diharapkan belajar sambil bermain. *Game* digunakan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan konflik. Masalah yang muncul dalam *game* sering kali diambil dari kehidupan nyata, namun disajikan dengan tambahan unsur khayalan untuk menarik minat dan memperkaya pengalaman belajar.¹²

Metode pembelajaran *Game Based Learning* adalah pendekatan yang memanfaatkan permainan, baik konvensional maupun digital, sebagai alat untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Metode ini mendorong siswa untuk

Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023 (Jember: UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023), hlm. 20.

¹¹ Mochammad Arbayu Mulidina, Susilaningsih, and Zainul Abidin, 'Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *JINOTEP*, 4.2 (2018), hlm. 114.

¹² Kurniawan Tegu Martono and H, 'Perancangan Game Edukasi "Fish Identity" Dengan Menggunakan JavaTM', *Jurnal Sistem Komputer*, 1.1 (2011), hlm. 50.

belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan dalam metode ini tidak hanya bersifat hiburan tetapi juga dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

b. Manfaat

Metode pembelajaran *Game Based Learning* memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.
- 3) Memberikan *feedback* dan perkembangan siswa yang cepat.
- 4) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas siswa.
- 5) Melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperimen.¹³

De Freitas juga menyampaikan manfaat lain jika metode *Game Based Learning* digunakan ketika proses pembelajaran dilaksanakan, antara lain:

- 1) Mendorong semangat dan partisipasi semua peserta didik dalam proses belajar.
- 2) Mengembangkan keterampilan literasi dan kemampuan berhitung peserta didik.

¹³ Pratiwi, Habadi, and Harahap, "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning." "Peningkatan Kreativitas Belajar ...", hlm. 594.

- 3) Menjadi media terapi untuk membantu mengatasi kesulitan kognitif.
- 4) Mensimulasikan peran atau profesi tertentu sebagai persiapan sebelum terjun ke dunia nyata.
- 5) Mengajak peserta didik untuk berperan sebagai kreator konten multimedia atau game.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Metode ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kerja sama siswa, sekaligus membantu siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kreatif dan berani mengambil keputusan. Selain itu, metode ini juga memberikan *feedback* yang cepat bagi perkembangan siswa dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

c. Langkah-langkah

Berikut adalah langkah-langkah umum dalam menerapkan metode *Game Based Learning*:

- 1) Memilih permainan yang relevan dengan topik atau materi pembelajaran agar dapat mendukung pemahaman siswa secara efektif.

¹⁴ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), hlm. 200.

- 2) Menjelaskan konsep sebelum bermain. Hal ini membantu siswa untuk lebih terarah dalam bermain dan memahami tujuan pembelajaran.
- 3) Menjelaskan aturan permainan kepada siswa.
- 4) Bermain game.
- 5) Setelah bermain, guru meninjau permainan, mengidentifikasi kendala yang dialami siswa dan membahas kendala yang dialami siswa.¹⁵

2. Media Wordwall

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengajar kepada siswa. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik.¹⁶ Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran dapat berupa teks, gambar, video, atau bahkan

¹⁵ Agnes Meilina, "7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital," <https://blog.kejarcita.id/7-tips-efektif-penerapan-pembelajaran-berbasis-game-digital/>, diakses 3 Februari 2025.

¹⁶ Sari, Imelda Helsy, Riri Aisyah, and Ferli S. Irwansyah, *Modul MEDIA PEMBELAJARAN*, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung (Bandung, 2019), hlm. 3.

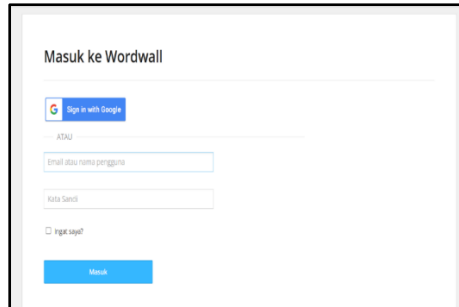
perangkat interaktif yang mendukung pemahaman materi oleh siswa.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat evaluasi bagi guru dan siswa. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai contoh kreasi dari guru yang membantu pengguna baru dalam menciptakan media pembelajaran. Selain itu, *wordwall* juga dapat diartikan sebagai aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan permainan berbentuk kuis menyenangkan, serta digunakan untuk merancang evaluasi dalam proses pembelajaran.¹⁷

Adapun cara menggunakan aplikasi *wordwall* yaitu sebagai berikut:

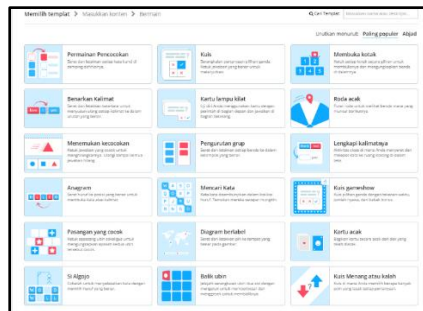
1) Masuk ke dalam web dari *wordwall*, cukup masuk menggunakan akun google melalui link <https://wordwall.net/id/account/basicsignup?ref=home-benefit-cta>

¹⁷ Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022). hlm. 454.

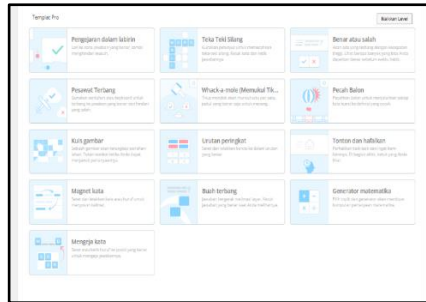


Gambar 2.1

- 2) Pilihlah templat yang telah disediakan, ada 18 templat gratis (seperti pada gambar 1.2) dan adapula templat yang berbayar (seperti pada gambar 1.3).



Gambar 2.2



Gambar 2.3

3) Setelah memilih templat, kemudian masukkan soal dan beberapa pilihan jawaban pada kolom yang telah disediakan, lalu jika ingin menambah soal klik menambahkan item, dan yang terakhir jika sudah selesai maka klik tulisan selesai pada pojok kanan bawah.



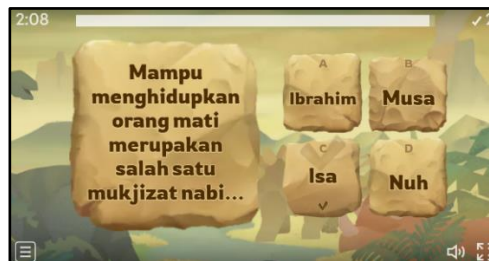
Gambar 2.4

Selanjutnya adalah tampilan media *wordwall* yang dilihat oleh siswa. Pada layar, siswa akan melihat berbagai elemen pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru, seperti kuis, teka-teki, roda acak dan permainan edukatif lainnya. Tampilan ini

dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan menarik.



Gambar 2.5



Gambar 2.6

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian

Motivasi adalah faktor penting dalam proses pembelajaran. Di sekolah masih banyak siswa yang malas, tidak bersemangat, suka bolos, dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum berhasil sepenuhnya memotivasi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Perlu diingat, nilai rendah dalam suatu mata pelajaran bukan berarti siswa tersebut tidak pintar, akan

tetapi siswa malas dalam satu pelajaran, tapi sangat rajin dalam mata pelajaran lainnya.

Motivasi berasal dari kata "motif" yang berarti alasan di balik suatu tindakan, yaitu kekuatan yang mendorong seseorang untuk bergerak melakukan kegiatan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi adalah dorongan yang muncul pada seseorang, baik secara sadar maupun tidak, untuk bertindak dengan tujuan tertentu. Sondang P. Siagian juga mendefinisikan motivasi sebagai dorongan yang membuat seseorang bersedia dan rela mengerahkan kemampuan, tenaga, serta waktu demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹⁸

Motivasi juga dapat diartikan sebagai faktor internal yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas demi mencapai tujuan tertentu. Ini mencerminkan perubahan energi dan timbulnya dorongan yang dipicu oleh rangsangan untuk mencapai tujuan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi merupakan kekuatan yang mendorong siswa untuk aktif dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena seseorang

¹⁸ Lidia Lomu and Sri Adi Widodo, 'Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa', 2018, hlm. 747.

tidak akan melakukan aktivitas belajar dengan maksimal tanpa adanya motivasi.¹⁹

Menurut Ardhana, motivasi dapat diartikan sebagai sebuah istilah yang secara umum mengacu pada pengaturan perilaku individu. Kebutuhan dan dorongan yang berasal dari dalam diri individu serta dari lingkungan sekitar yang mana sangat berperan aktif dalam proses ini. Selain itu, motivasi juga membuat individu berusaha keras untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²⁰

Menurut Djaali, motivasi adalah keadaan internal baik fisik maupun mental yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Kondisi ini mendorong individu untuk berusaha mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan tertentu.²¹

Motivasi adalah keadaan yang mendorong seseorang untuk bertindak dan memberikan arahan serta ketekunan dalam perilaku tersebut, konsep ini disampaikan oleh Wlodkowski. Dalam konsep ini, motif adalah alasan dibalik tindakan seseorang dan bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Motif ini dapat menjadi sumber utama dari suatu tindakan. Motivasi sangat penting dalam proses belajar. Ada dua jenis motivasi dalam

¹⁹ Harbeng Masni, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Dikdaya* 5, no. 01 (2015), hlm. 35.

²⁰ Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar. Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*, hlm. 67.

²¹ Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*, hlm.68.

belajar, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar. Agar dapat mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan, setiap anak muda perlu memiliki motivasi untuk belajar.²²

Menurut Mathis dan Jackson, motivasi adalah keinginan yang muncul dari dalam diri seseorang. Dalam konteks mengajar, motivasi menjadi faktor utama karena hal ini mendorong seorang guru untuk melaksanakan tugas mendidik dengan baik. Tantangan dalam motivasi di kelas adalah bagaimana mengelolanya agar dapat terus meningkat. Seorang guru akan berhasil dalam proses belajar mengajar jika ia memiliki dorongan kuat dan cinta terhadap motivasi untuk mendidik.²³

Dari pandangan beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kekuatan penggerak yang mengatur perilaku seseorang, baik yang berasal dari dorongan internal maupun pengaruh lingkungan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Sementara itu, arti dari belajar yaitu suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi individu dengan

²² Nur Farida, 'Fungsi Dan Aplikasi Motivasi Dalam Pembelajaran', *Education and Learning Journal*, 2.2 (2022), hlm. 119.

²³ Farida. 'Fungsi Dan Aplikasi Motivasi Dalam Pembelajaran', hlm. 119.

lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Kimble menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku yang terjadi akibat dari praktik yang diperkuat. Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang tercermin dalam perubahan perilaku dan kemampuan merespons secara lebih menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.²⁴

Selanjutnya Winkle juga menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta nilai-nilai sikap. Sedangkan menurut Cronbach, belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, dan pembelajaran yang paling efektif diperoleh melalui pengalaman langsung dengan memanfaatkan panca indera. Selanjutnya Drs. Slameto menyatakan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.²⁵

²⁴ Rifqi Festiawan, 'Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran', *Universitas Jenderal Soedirman*, 2020, hlm. 6.

²⁵ Festiawan. 'Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran', hlm. 7.

Adapun definisi belajar yang terkenal dan mudah dipahami yaitu menurut Robert M. Gagne, ia adalah seorang penulis buku klasik yang berjudul *Principles of Instructional Design* dan menyatakan bahwa "*A natural process that leads to change in what we know, what we can do, and how we behave*" yang dapat diartikan bahwa belajar dipandang sebagai proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang.²⁶

Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli di atas yaitu, belajar merupakan proses yang melibatkan interaksi individu dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, dan perilaku seseorang. Proses ini bersifat relative permanen dan terjadi karena adanya pengalaman serta praktik yang diperkuat.

Sardiman mendefinisikan motivasi belajar sebagai segala bentuk dorongan internal dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk aktif dalam proses belajar, memastikan kelancaran proses belajar dan memberikan arah pada aktivitas belajar sehingga mencapai tujuan yang diinginkan oleh siswa tersebut.²⁷

²⁶ E-book: Eveline Siregar and Reto Widyaningrum, 'Belajar Dan Pembelajaran', *Mkd4004/Modul 01*, 09.02 (2015), hlm. 6.

²⁷ Sudirman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 75.

Dengan demikian, peran motivasi sangat penting dalam meningkatkan tingkat aktivitas individu, ini menunjukkan bahwa orang yang melakukan aktivitas karena dipicu oleh berbagai faktor kebutuhan yang mendasarinya. Dengan kata lain, seseorang didorong untuk melakukan tindakan dalam kehidupannya untuk memenuhi beragam kebutuhan yang ada.

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Motivasi belajar digolongkan menjadi dua jenis, yaitu:

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan-dorongan yang muncul dan berfungsi tanpa perlu rangsangan dari luar, karena setiap individu sudah memiliki dorongan dari dalam untuk melakukan sesuatu. Misalnya, seseorang yang gemar membaca tidak memerlukan paksaan atau dorongan dari orang lain, ia akan secara alami rajin membaca buku untuk dibacanya.²⁸

Dilihat dari tujuan aktivitas yang dilakukan (seperti belajar), motivasi intrinsik ini berarti keinginan untuk mencapai tujuan yang terkandung dalam aktivitas belajar itu sendiri.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Misalnya, seorang

²⁸ Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar. Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*, hlm. 73.

siswa belajar karena mengetahui akan ada ujian esok hari dan berharap mendapatkan nilai baik agar dipuji oleh teman, orang tua atau orang lain. Jadi, yang penting bukanlah ingin mengetahui sesuatu, tetapi lebih kepada keinginan untuk mendapatkan nilai yang baik atau hadiah.²⁹

Oleh karena itu, motivasi ekstrensik dapat diartikan sebagai bentuk motivasi dimana aktivitas belajar dimulai dan dilanjutkan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak sepenuhnya terkait dengan aktivitas belajar itu sendiri.

Salah satu contoh motivasi ekstrinsik yaitu berasal dari orang tua, dimana orang tua adalah orang yang paling dikenal dan paling dekat dengan anak, maka dari itu peran orang tua dianggap sangat penting terutama dalam motivasi belajar siswa. Peran orang tua dalam memotivasi belajar siswa antara lain:

- 1) Mengontrol waktu belajar dan cara belajar anak.
- 2) Memantau perkembangan akademik anak dengan cara memeriksa nilai ulangan dan tugas anak.
- 3) Memantau perkembangan sikap, moral dan tingkah laku anak melalui perantara wali kelas di sekolah.
- 4) Memantau efektifitas jam belajar di sekolah.³⁰

²⁹ Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*, hlm. 74.

³⁰ Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, 'Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa', *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1.3 (2021), hlm. 201.

Terkait dengan hal di atas, ada beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu:

- 1) Menciptakan lingkungan rumah yang mendukung proses belajar anak. Orang tua dapat menyediakan berbagai alat dan permainan edukatif seperti komputer, buku, *puzzle*, dan lainnya.
- 2) Meluangkan waktu guna berinteraksi dalam proses belajar anak. Hal ini bisa dilakukan dengan mendampingi anak saat belajar, memberikan perhatian terhadap aktivitas belajar anak, serta membantu anak ketika mengalami kesulitan. Orang tua juga sebaiknya bersikap hangat dan positif, serta menghindari memarahi anak jika mereka mengalami kesulitan mengerjakan tugas.
- 3) Memberikan apresiasi atas pencapaian anak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan pujian atau hadiah sehingga anak merasa dihargai dan terdorong untuk terus berprestasi.³¹

Dengan demikian, motivasi ekstrinsik dari orang tua memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Orang tua dapat memberikan dukungan dengan mengontrol waktu dan cara belajar anak, memantau perkembangan anak, dan memastikan efektivitas jam belajar di

³¹ Harahap, Anjani, and Sabrina. 'Analisis Artikel Metode Motivasi ...', hlm. 201.

sekolah. Dengan peran aktif dan pendekatan yang positif, orang tua dapat membantu anak mencapai prestasi yang lebih baik.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Peserta didik membutuhkan motivasi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Semakin besar motivasi yang dimiliki, semakin tinggi pula intensitas belajar yang dilakukan untuk meraih tujuan tersebut. menurut Sardiman, ada beberapa fungsi motivasi belajar, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk bergerak. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah tindakan. Motivasi dalam hal ini yaitu menuju tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, motivasi dapat memberikan panduan dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
- 3) Memilih tindakan. Motivasi dalam hal ini yaitu menentukan tindakan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan, sambil mengesampingkan tindakan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.³²

Sedangkan Harmalik menyebutkan beberapa fungsi motivasi belajar, antara lain:

³² A.M. Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Dan Mengajar* (Jakarta: Grasindo, 1996), hlm. 85.

- 1) Mendorong munculnya tindakan atau aktivitas.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, yaitu mengarahkan tindakan menuju pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, yang artinya besar kecilnya motivasi akan menentukan seberapa cepat atau lambat suatu pekerjaan diselesaikan.³³

Menurut fungsinya, motivasi dalam pengajaran dapat di aplikasikan menjadi dua, yaitu:

- 1) Fungsi kognitif

Baharuddin menyatakan bahwa fungsi kognitif mencakup aspek seperti kesadaran, pemikiran, pengetahuan, ide, dan intelektual secara luas. Dalam kaitannya dengan pengaruh *al-jism*, *an-nafs*, *al—'aql*, *al-qalb*, *ar-ruh*, dan *al-fitrah* terhadap dimensi psikologis manusia, muncul tiga kategori fungsi kognitif, yaitu:

- a) Kognitif spiritual.
- b) Kognitif *nafsiah*.
- c) Kognitif fisik.

Proses kognitif spiritual berasal dari dimensi *al-fitrah*, melibatkan pengenalan, kesadaran, dan pengetahuan yang bersifat transendental dan eskatologis, yang mencakup pemahaman serta kesadaran mengenai agama dan iman.

³³ O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), hlm. 161.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif spiritual berperan dalam membentuk sikap seseorang berdasarkan keyakinan agama dan spiritual. Dalam Islam, penilaian dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip dan aturan-aturan agama, yang tercermin dalam konsep ihsan. Ihsan mendorong seseorang untuk berbuat baik dan bertindak dengan kesadaran bahwa Allah SWT selalu mengawasi mereka, dan tidak ada yang luput dari pengawasan-Nya.³⁴

d. Indikator Motivasi Belajar

Adapun di bawah ini adalah indikator motivasi belajar antara lain:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
Siswa memiliki motivasi untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa harus menunda-nunda.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
Siswa akan tekun dalam mengerjakan tugas, karena jika tidak dikerjakan maka tidak akan mendapatkan nilai.
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan
Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajaran yang tinggi, maka ia harus belajar dengan tekun dan menyelesaikan tugasnya dengan tuntas.

³⁴ Farida, "Fungsi Dan Aplikasi Motivasi Dalam Pembelajaran." 'Fungsi Dan Aplikasi...', hlm. 123.

- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
Memberikan pujian atau penghargaan merupakan cara yang mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
Dengan adanya kegiatan yang menarik dapat menyebabkan proses belajar menjadi bermakna, sehingga hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadi aktif di kelas.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
Dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif seperti kelas yang bersih, tertata rapi, tidak bising dan suasana kelas yang nyaman dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan siswa tetap fokus dalam belajar.³⁵

4. Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti

a. Pengertian

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) adalah mata pelajaran yang diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan formal di Indonesia, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang menengah. PAI berfokus pada pengajaran nilai-nilai dan ajaran agama Islam sebagai bagian dari kurikulum pendidikan nasional. Sedangkan BP berfokus pada nilai-nilai

³⁵ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 23.

akhlak pada anak. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa berdasarkan nilai-nilai Islam sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Pendidikan agama secara umum adalah upaya untuk membantu manusia memahami dan mencapai tujuan penciptanya. Manusia diciptakan untuk mengenali hakikat Tuhan mereka, mengesakan-Nya, beribadah dengan tulus hanya kepada-Nya dan bersedia mengabdikan diri dengan melaksanakan semua perintah serta menghindari semua larangan-Nya.³⁶

Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya.³⁷ Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut, salah satunya dalam QS. an-Nahl ayat 125 yang berbunyi:³⁸

أَدْخُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang

³⁶ Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*, hlm. 277.

³⁷ Endang Sulistyowati, 'Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar', *Al-Bidayah*, 4.1 (2012), hlm. 66.

³⁸ Qur'an Kemenag, *Al-Qur'an Terjemahan Kementrian Agama Republik Indonesia*, 16 (An-Nahl) : 125.

lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk (Q.S. an-Nahl/16: 125).

Mempelajari ilmu agama memiliki peranan yang sangat signifikan dalam membentuk arah hidup yang lebih jelas, teratur, dan baik. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap ilmu agama, individu dapat melakukan ibadah sesuai dengan tuntunan dan syariah yang telah ditetapkan, sehingga meningkatkan kualitas kehidupan beragama. Selain itu, ilmu agama berperan dalam memperkuat keimanan, yang pada gilirannya menjadi benteng kokoh dalam menghadapi berbagai tantangan hidup.

Proses belajar Al-Qur'an, sebagai kitab suci umat Islam, bukan hanya memiliki manfaat spiritual, tetapi juga berdampak pada masa depan individu. Al-Qur'an tidak hanya dipandang sebagai sumber dari segala ilmu pengetahuan yang tiada habisnya, melainkan juga menjadi sumber ketenangan dan kebahagiaan yang hakiki. Oleh karena itu, memahami isi dan kandungan Al-Qur'an sangat dianjurkan agar individu memiliki kehidupan yang terarah, selaras dengan ajaran agama Islam, dan mampu menata masa depannya dengan lebih baik sesuai dengan prinsip-prinsip yang diajarkan dalam kitab tersebut.³⁹

³⁹ Akbar Zainudin, *Man Jadda Wajada Ketika Sukses Berawal Dari Pesantren* (Bekasi: Penerbit MJWBook (PT EMJEWE), 2014), hlm. 15.

Dalam konteks akademik, penting untuk menekankan bahwa penguasaan ilmu agama dan Al-Qur'an, termasuk kemampuan membaca serta memahami artinya, memberikan kontribusi yang besar dalam membentuk individu yang berpegang teguh pada nilai-nilai agama dan memiliki pandangan hidup yang jelas. Pemahaman yang mendalam terhadap Al-Qur'an juga akan membawa seseorang untuk menuju kehidupan yang lebih bermakna dan masa depan yang lebih baik, sebagaimana yang dicita-citakan oleh agama Islam.

Sedangkan budi pekerti atau watak merupakan keseluruhan jiwa manusia yang dalam bahasa asing dikenal dengan sebutan "karakter". Orang yang memiliki budi pekerti yang baik akan selalu mempertimbangkan apa yang akan dilakukannya. Oleh karena itu, setiap orang dapat dikenali wataknya dengan jelas, karena watak atau budi pekerti tersebut bersifat tetap dan unik untuk setiap individu. Budi pekerti, watak atau karakter adalah perpaduan gerak pikiran, perasaan dan kemauan yang menghasilkan energi. Jadi budi pekerti merupakan sifat dari jiwa manusia, mulai dari pemikiran hingga tindakan nyata.⁴⁰

⁴⁰ Ki Hadjar Dewantara, *Bagian Pertama Pendidikan* (Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 1977), hlm. 24-25.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki hubungan yang sangat erat dan saling mendukung dalam membentuk individu yang berintegritas dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, pendidikan agama tidak hanya membimbing individu untuk menjadi hamba yang taat kepada Tuhan, tetapi juga membentuk karakter yang baik, sehingga individu tersebut mampu bertindak secara bijaksana, adil dan berperilaku baik dalam interaksi sosialnya. Dengan demikian, pendidikan agama memainkan peran penting dalam pengembangan budi pekerti luhur, yang bersifat tetap dan unik bagi setiap individu.

b. Tujuan

Tujuan pendidikan agama Islam di lembaga formal di Indonesia dibagi menjadi dua macam, yaitu tujuan umum dan khusus. Pertama, tujuan umum pendidikan agama Islam yaitu membimbing anak agar mereka menjadi muslim yang sejati dengan iman yang kuat, amal saleh, akhlak yang mulia serta berguna bagi masyarakat, agama dan negara. Kedua, tujuan khusus pendidikan agama Islam itu bervariasi pada setiap tingkatan pendidikan yang ditempuh.

Adapun tujuan pendidikan agama Islam dan budi pekerti di sekolah dasar, yaitu:

- 1) Penanaman rasa agama kepada peserta didik.
- 2) Menanamkan perasaan cinta kepada Allah dan Rasul-Nya.

- 3) Memperkenalkan ajaran Islam yang bersifat global, seperti rukun Islam dan rukun iman.
- 4) Membiasakan anak-anak untuk memiliki akhlak yang baik dan melatih mereka dalam menjalankan ibadah praktis seperti shalat dan puasa.
- 5) Membiasakan contoh teladan yang baik.⁴¹

c. Ruang Lingkup

Tercakup dalam kurikulum PAI & Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi, yaitu :

- 1) Al-Qur'an dan Al-Hadis, pada materi ini peserta didik diajarkan membaca, menulis dan menerjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan dalam Al-Qur'an dan Al-Hadis.
- 2) Akidah, pada materi ini peserta didik diajarkan untuk memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Akhlak dan Budi Pekerti, pada materi ini peserta didik diajarkan untuk meneladani akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela.

⁴¹ Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar. Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*, hlm. 280.

- 4) Fiqih, pada materi ini peserta didik memahami, meneladani dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar.
- 5) Sejarah Peradaban Islam, pada materi ini peserta didik mampu mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah, meneladani tokoh-tokoh muslim dan mengaitkan dengan fenomena sosial untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan Islam.⁴²

d. Kurikulum PAI

Kurikulum pembelajaran merupakan rencana dan kerangka kerja yang ditetapkan oleh lembaga pendidikan untuk merancang serta melaksanakan proses pembelajaran. Kurikulum ini mencakup berbagai komponen, seperti tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, penilaian, dan evaluasi. Dalam proses pendidikan, kurikulum berfungsi sebagai alat untuk mengukur kemampuan individu dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan oleh sekolah atau lembaga pendidikan tertentu.⁴³

Kurikulum di Indonesia telah mengalami perjalanan panjang dengan berbagai perubahan dan penyempurnaan, mulai dari tahun 1947, 1964, 1968, 1973, 1975, 1984, 1994, 1997

⁴² Fahrudin, Hasan Asari, and Siti Halimah, 'Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1.4 (2017), hlm. 524.

⁴³ Noorzanah, 'Kurikulum Dalam Pendidikan Islam', *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15.28 (2017), hlm. 68.

(revisi Kurikulum 1994), 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi), hingga Kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Kemudian demi meningkatkan mutu pendidikan nasional, pada tahun 2013 pemerintah mengganti kurikulum menjadi kurikulum 2013 (Kurtilas), lalu pada tahun 2018 menjadi Kurikulum 13 Revisi, kemudian ketika pandemi berubah menjadi Kurikulum Darurat, lalu disempurnakan menjadi Kurikulum Merdeka Belajar.⁴⁴

Pemerintah telah menetapkan Kurikulum Merdeka Belajar untuk diterapkan di seluruh Indonesia, meskipun nantinya sekolah memiliki pilihan untuk tidak menggunakannya. Saat ini, sekitar 2.500 sekolah penggerak di Indonesia sudah mulai mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar di lingkungannya. Dengan demikian, semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah tersebut, termasuk mata pelajaran PAI dan BP harus mengacu pada Kurikulum Merdeka Belajar.⁴⁵

Sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membimbing peserta didik menjadi Muslim sejati, memiliki keimanan yang kuat, beramal saleh, berakhlak mulia, serta bermanfaat bagi

⁴⁴ Ulinniam and others, 'Penerapan Kurikulum 2013 Revisi Di Masa Pandemi Pada SMK IBS Tathmainul Quluub Indramayu', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.01 (2021), hlm. 119-120.

⁴⁵ Ahmad Rifa'i, N. Elis Kurnia Asih, and Dewi Fatmawati, 'Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah', *Jurnal Syntax Admiration*, 3.8 (2022), hlm. 1007.

masyarakat, bangsa, dan negara, PAI perlu bersiap untuk mendukung dan menyukseskan implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Karena cakupan materi PAI yang sangat luas, perlu dipilih materi esensial dan mendasar agar dapat dikuasai peserta didik dengan baik, sehingga peserta didik memiliki keimanan dan ketakwaan yang kokoh dalam menghadapi era *society 5.0*.⁴⁶

Dengan demikian, peran guru sangatlah penting dalam mengembangkan kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) di Sekolah Dasar. Guru perlu berperan sebagai fasilitator yang dapat menginspirasi serta membimbing siswa dalam memahami dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, guru membantu siswa tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, berakhlak mulia, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.⁴⁷

Untuk mencapai efektifitas pada pembelajaran PAI dan BP, maka pentingnya memperhatikan penyesuaian materi dengan tahap perkembangan peserta didik. Materi PAI disusun secara bertahap, mencakup aspek al-Qur'an, akidah, akhlak, fikih dan

⁴⁶ Rifa'i, Kurnia Asih, and Fatmawati, Ahmad Rifa'i, N. Elis Kurnia Asih, and Dewi Fatmawati, 'Penerapan Kurikulum Merdeka...', hlm. 1008.

⁴⁷ Firyal Yasmin RF, 'Landasan Psikologis Dalam Perkembangan Kurikulum PAI Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Sekolah Dasar', 01.02 (2022), hlm. 210.

tarikh, namun tingkat pencapaian dan fokus materi berbeda di setiap jenjang. Contohnya, pada tingkat Sekolah Dasar (SD), peserta didik diharapkan mulai menunjukkan pemahaman tentang keimanan qada dan qadar, sedangkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), peserta didik diharapkan mampu mengenali ciri-ciri keimanan tersebut.⁴⁸

Dalam struktur Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah, sebagaimana diatur dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi RI No. 56/M/2022, mencakup dua kegiatan utama, yaitu pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.⁴⁹ Kurikulum Merdeka Belajar memiliki karakteristik utama yang mendukung pemulihan pembelajaran, dengan tiga ciri khas. Pertama, kurikulum ini bertujuan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek yang memperkuat keterampilan dan karakter peserta didik. Kedua, kurikulum ini fokus pada materi esensial, sehingga aspek dasar seperti literasi dan numerasi dapat dikuasai dengan lebih mendalam. Ketiga, kurikulum ini menawarkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks dan

⁴⁸ RF, 'Landasan Psikologis...', hlm. 214.

⁴⁹ Kemendikbudristekditi, "Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran," *Menpendikbudristek*, 2022, 1–112.

kebutuhan lokal serta kemampuan masing-masing peserta didik.⁵⁰

Profil Pelajar Pancasila diperkuat dalam kurikulum ini melalui pelaksanaan proyek-proyek yang berdasarkan tema-tema yang telah ditetapkan pemerintah. Profil ini merupakan hasil akhir dari proses pendidikan yang membentuk individu dengan karakter dan kompetensi yang mengukuhkan nilai-nilai Pancasila. Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi utama yaitu:

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia,
- 2) Terbuka terhadap keragaman global,
- 3) Memiliki semangat gotong royong,
- 4) Mandiri
- 5) Mampu berpikir kritis,
- 6) Bernalar kreatif.⁵¹

B. Kajian Pustaka

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

⁵⁰ RF, 'Landasan Psikologis... ', hlm. 215.

⁵¹ Novita Nur 'Inayah, "Integrasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era 4.0 Di SMK Negeri Tambakboyo," *Journal of Education and Learning Sciences* 1, no. 1 (2021). hlm. 5.

- a. Hasil penelitian dari Firosa Nur 'Aini dengan judul "Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS" (2018). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan hasilnya menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, minat belajar siswa meningkat sebesar 60%, sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Game Based Learning*, peningkatan belajar siswa mencapai 63,2%. Kemudian melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa pada kelas kontrol terjadi peningkatan 69% dan pada kelas eksperimen 81%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* memiliki pengaruh positif pada minat dan hasil belajar siswa.⁵² Persamaan penelitian ini yaitu ada pada penggunaan metode penelitian dan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran. Namun, perbedaan yang terlihat yaitu dari segi variabel dan tempatnya, yang mana penelitian yang akan dilakukan ini ada pada jenjang Sekolah Dasar (SD).
- b. Hasil penelitian Komang Redy dan I Made Dedy Setiawan dengan judul "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar" (2020). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan

⁵² Nur'Aini, "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." 'Pengaruh *Game Based Learning* ...', hlm. 254.

quasiexperimental designs dan berlokasi di STMIK STIKOM Denpasar-Bali. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu, terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan kelas yang menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning*, sehingga kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* mengalami peningkatan motivasi belajar mahasiswa dan hasil prestasi belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan berkat penerapan metode tersebut. Persamaan penelitian ini yaitu ada pada penggunaan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran dan jenis penelitiannya. Namun, perbedaan yang terlihat yaitu dari segi variabel dan dari segi tempatnya. Penelitian yang akan dilakukan ini ada pada jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan pada penelitian Komang Redy dan I Made Dedy Setiawan ada pada jenjang Perguruan Tinggi (PT).⁵³

c. Hasil penelitian dari Farid Hatul Hasanah yang berupa skripsi dengan judul "Penerapan Model *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIIIB Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" (2023). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas

⁵³ Winatha and Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." 'Pengaruh Game-Based Learning...', hlm. 204.

(PTK) dan hasilnya menyebutkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dalam penelitian ini dibuktikan pada hasil tes prasiklus dengan rata-rata nilai siswa 50% dalam kategori kurang. Kemudian pada tes siklus I siswa mengalami peningkatan nilai menjadi 70% siswa mendapatkan nilai kategori baik. Selanjutnya pada tes siklus II rata-rata siswa mendapatkan nilai 85% yang masuk dalam kategori sangat baik.⁵⁴ Persamaan penelitian ini yaitu ada pada penggunaan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran. Namun, perbedaan yang terlihat yaitu dari segi metode penelitian, variabel dan dari segi tempatnya. Penelitian yang akan dilakukan ini ada pada jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan pada penelitian Farid ada pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs).

d. Hasil penelitian Resdilla Pratiwi, dkk. Dengan judul "Peningkatan Kreatifitas belajar Peserta Didik Melalui Metode *Game Based Learning*" (2024) mengungkapkan bahwa penerapan metode *game based learning* dalam proses pembelajaran menghasilkan beberapa dampak positif, antara lain

⁵⁴ Farid Hatul Hasanah, 'Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Kelas VIIIB MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun 2022/2023' (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), hlm. 116.

yaitu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, berkurangnya kesulitan dalam bersosialisasi serta meningkatkan kreatifitas dan bekerja sama dengan teman.⁵⁵ Persamaan penelitian ini yaitu ada pada penggunaan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran. Namun, perbedaan yang terlihat yaitu dari segi variabel dan dari segi tempatnya. Penelitian yang akan dilakukan ini ada pada jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan pada penelitian Resdilla Pratiwi, dkk. ada pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

e. Hasil penelitian Helda dan Ria Susanti dengan judul "Implementasi Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa di mTs Al-Ukhuwwah Lok Bagkai" (2024). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah kelas VIIC yang berjumlah 24 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus memiliki empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Gama Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Peningkatan terlihat pada setiap siklus. Pada

⁵⁵ Pratiwi, Habadi, and Harahap, "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning." "Peningkatan Kreativitas Belajar ...", hlm. 595.

siklus I pertemuan pertama, nilai rata-rata siswa adalah 77,91 dengan presentase 66,67% yang kemudian meningkat menjadi 80,62 dengan presentase 87,50% pada pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan pertama, nilai rata-rata mencapai 90,62 dengan presentase 87,50% dan meningkat menjadi 94,79 dengan presentase 91,67% pada pertemuan kedua.⁵⁶ Persamaan penelitian ini yaitu ada pada penggunaan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran. Namun, perbedaan yang terlihat yaitu dari segi variabel dan dari segi tempatnya. Penelitian yang akan dilakukan ada pada jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan pada penelitian Helda dan Ria Susanti ada pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs).

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang di dalamnya ada hubungan antar variabel dan di uji kebenarannya. Pemahaman atas hipotesis mencakup 3 proses utama, yakni mencari media landasan menyusun hipotesis, menyusun dalil atau teori terkait yang menjadi jembatan antara variabel dependent dan variabel independen, dalam membangun analisis, dan memilih statistika

⁵⁶ Helda Diananti and Ria Susanti, "Implementasi Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Al- Ukhuwwah Lok Bangkai," *Ad-Dirasah: Journal of Education and Learning Sciences* 1, no. 1 (2024): 20. hlm. 20.

yang tepat sebagai alat uji. Oleh karena itu, hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait suatu kejadian atau kasus penelitian yang akan di uji dengan suatu metode atau statistika yang tepat.⁵⁷ Berdasarkan pengertian hipotesis di atas, penelitian ini merumuskan hipotesis bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti di SD Al-Mardliyah kendal.

⁵⁷ Jim Hoy Yam and Ruhayat Taufik, 'Hipotesis Penelitian Kuantitatif', *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3.2 (2021), hlm. 97.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka atau data yang dapat dihitung dan dianalisis secara sistematis dengan menggunakan statistik.⁵⁸ Sedangkan eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali. Penelitian eksperimen menggunakan percobaan yang dirancang khusus untuk menghasilkan data yang diperlukan guna menjawab pertanyaan penelitian.⁵⁹ Jadi, pendekatan kuantitatif eksperimen adalah metode penelitian yang menggunakan data berbentuk angka atau data yang dapat dihitung, lalu adanya percobaan yang dirancang khusus untuk menguji pengaruh variabel terikat.

Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui efektivitas dari penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

⁵⁸ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 16.

⁵⁹ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 111.

PAI & Budi Pekerti. Selanjutnya membandingkan antara kelas yang mendapatkan perlakuan metode *Game Based Learning* dengan kelas konvensional. Selanjutnya data yang diperoleh dari lapangan, dianalisis dengan menggunakan rumus SPSS untuk menarik kesimpulan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan dimulai pada bulan Januari 2025 di SD Al Mardiyah dengan mengambil siswa kelas IV. SD ini beralamatkan di perumahan kaliwungu indah, blok 6 no.1, desa Protomulyo, kecamatan Kaliwungu Selatan, kabupaten Kendal, provinsi Jawa Tengah. SD ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20322014 dan berakreditasi A.

Adapun alasan mengapa peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah ini yaitu, berdasarkan hasil dari *pra-riset* yang sudah dilakukan, ditemukan permasalahan pada siswa yaitu kurangnya perhatian siswa kepada guru ketika guru sedang menjelaskan, sehingga menyebabkan siswa mendapatkan nilai rendah. Oleh karena itu, penelitian ini dibuat untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Kuncoro menyatakan bahwa populasi adalah kumpulan lengkap elemen yang biasanya terdiri dari orang, objek atau peristiwa yang menjadi fokus minat kita untuk dipelajari atau dijadikan objek penelitian.⁶⁰ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 52 orang siswa di SD Al-Mardiyah Kendal.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mencakup sejumlah elemen dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, dan apa yang dipelajari dari sampel ini dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang keseluruhan populasi. Oleh karena itu, sampel harus diambil dari populasi yang benar-benar representatif. Jika sampel tidak representatif, maka kesimpulan yang diambil akan salah.⁶¹ Dalam penelitian ini, teknik penentuan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, sehingga menghasilkan 26 siswa kelas IV Hafsah menjadi kelas eksperimen dan 26 siswa kelas IV Habibah menjadi kelas kontrol.

⁶⁰ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* ..., hlm. 126.

⁶¹ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* ..., hlm. 127.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah hal yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk memperoleh informasi. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

a) *Variable Independent* (Variabel Bebas).

Yaitu variabel yang mempengaruhi, menyebabkan atau memunculkan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* (X).

Indikator variabel metode *Game Based Learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

1) Aspek Guru

Tabel 3.1

Indikator aspek guru pada variabel metode *Game Based Learning*

No	Metode <i>Game Based Learning</i>	Kategori			Ket
		Ya	Kurang	Tidak	
1.	Guru membuka pembelajaran.				
2.	Guru menyampaikan materi.				
3.	Guru menyipkan media pembelajaran.				
4.	Guru menjelaskan peraturan dari metode <i>Game Based Learning</i> .				

5.	Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada <i>game</i> tersebut.				
6.	Guru memberikan penghargaan (poin) kepada siswa yang berhasil menjawab soal.				
7.	Guru memberikan soal LKPD baru kepada siswa.				
8.	Guru dan siswa membuat kesimpulan atas materi pelajaran hari ini.				

2) Aspek Siswa

Tabel 3.2

Kisi-kisi indikator aspek siswa pada variabel metode *Game Based Learning*

No	Komponen	Indikator
1.	Meningkatkan aktivitas kognitif	Adanya interaksi guru dan siswa
		Siswa mendengarkan peraturan yang disampaikan guru
		Siswa dapat mengingat materi yang disampaikan guru untuk menjawab soal soal yang disediakan
2.	Pembelajaran berbasis <i>Game</i>	Suasana ketika proses pembelajaran hidup
		Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan metode <i>Game Based Learning</i>

		Siswa mendapatkan penghargaan (poin) ketika bisa menjawab soal
		Siswa mendapat hukuman ketika tidak bisa menjawab soal
3.	Kemampuan siswa dan peningkatan motivasi belajar	Siswa dapat menjawab soal yang disediakan dalam <i>game</i> ataupun LKPD yang telah dibuat
		Siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
		Siswa memiliki keberanian untuk maju kedepan
		Siswa mampu membuat kesimpulan materi pembelajaran hari ini
4.	Kedisiplinan siswa	Siswa bersungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran

b) *Variable Dependent* (Variabel Terikat)

Yaitu variabel yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas IV mata pelajaran PAI & Budi Pekerti di SD Al-Mardiyah Kendal (Y).

Adapun indikator dari variabel motivasi belajar PAI & Budi Pekerti sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Kriteria	Responden
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Semangat seorang siswa dalam belajar	Siswa
		Keinginan siswa dalam menyelesaikan tugas	
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Keaktifan seorang siswa untuk bertanya kepada guru	Siswa
3.	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	Keinginan siswa untuk mendapatkan nilai tinggi	Siswa
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	Kepuasan siswa ketika mendapatkan pujian atau nilai	

5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Rasa senang siswa saat belajar menggunakan banyak metode pembelajaran	Siswa
		Keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran	
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas	Siswa

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid, maka dalam penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa prosedur pengumpulan data, yaitu:

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner (angket) adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden, yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi. Tujuan dari kuesioner (angket) yaitu untuk

mendapatkan data yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner (angket) harus dirancang dengan jelas agar dapat dipahami oleh responden.⁶² Tujuan dari angket penelitian ini yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti.

Tabel 3.4
Skor Alternatif Jawaban Item Skala Likert

Pertanyaan Positif	Skor	Pertanyaan Negatif	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Ragu-Ragu	2	Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	1	Tidak Setuju	4

2. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mengamati secara langsung objek penelitian yang mencakup aspek ruang, lokasi, perilaku, aktivitas, waktu, kejadian, tujuan dan emosi.⁶³ Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru, lembar tersebut merupakan instrumen penelitian yang digunakan di lapangan, yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang akan diteliti. Selanjutnya, peneliti mengamati proses pembelajaran dengan metode *Game Based*

⁶² E-book: Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS* (Jakarta: PT Elex edia Komputindo, 2019), hlm. 1.

⁶³ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ...*, hlm. 203.

Learning. Pembelajaran ini berlangsung dalam beberapa pertemuan, sehingga penerapan metode *Game Based Learning* dapat memberikan dampak nyata terhadap motivasi belajar siswa.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis dokumen, baik dalam bentuk tulisan, gambar maupun elektronik. Dalam teknik ini, peneliti dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang dimiliki oleh responden atau yang terdapat di tempat tinggal atau tempat aktivitas yang dilakukan sehari-hari.⁶⁴

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mendukung data yang diperoleh pada observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil penilaian angket. Selain itu, dokumentasi foto digunakan untuk memberikan gambaran tentang kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan suasana kelas selama proses pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengolah data yang diperoleh selama penelitian, yang awalnya masih berupa data mentah. Data

⁶⁴ Natalia Nilamsari, "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif," *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 13, no. 2 (2014), hlm. 81.

tersebut kemudian diolah dengan metode tertentu untuk memberikan interpretasi dan menghasilkan suatu kesimpulan.⁶⁵

1. Uji Instrumen

Sebelum kuesioner (angket) digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian, instrumen tersebut harus memenuhi dua syarat utama, yaitu validitas dan reliabilitas. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa angket tersebut layak digunakan dan dapat memberikan data yang akurat. Analisis validitas dan reliabilitas dilakukan melalui uji coba yang menjadi tahap awal sebelum penelitian utama dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji coba instrumen dilaksanakan terhadap siswa kelas V Hasan di SD Al Mardliyah, Kendal, dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 siswa. Instrumen yang di uji coba terdiri dari 15 soal. Penjelasan lebih lanjut mengenai uji validitas dan reliabilitas, sebagai berikut:

a) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas adalah penilaian terhadap tingkat keandalan dan keabsahan alat ukur yang digunakan. Instrumen dianggap valid jika alat ukur tersebut mampu memperoleh data yang benar

⁶⁵ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ...*, hlm.206.

dan sesuai dengan apa yang seharusnya diukur.⁶⁶ Untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah soal, maka perlu dilakukan perhitungan antara skor butir dan skor total. Selanjutnya, untuk mengetahuinya yaitu dengan menggunakan rumus *Product Moment Correlation*.

Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah butir-butir angket layak digunakan atau tidak. Peneliti mengukur motivasi belajar siswa PAI melalui angket. Validitas butir angket di uji dengan membandingkan indeks korelasi *product moment person* menggunakan program SPSS pada tingkat signifikansi 5%.

Dalam uji validitas, setiap item pada kuisioner/angket dibandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} nya berdasarkan kriteria berikut:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (*degree of freedom*) maka instrumen dianggap valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (*degree of freedom*) maka instrumen dianggap tidak valid (drop), sehingga instrumen tidak dapat digunakan dalam penelitian.

⁶⁶ Andi Arsi, 'Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS', *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad*, 2021, hlm. 1.

b) Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah kemampuan suatu instrumen untuk menghasilkan data yang dapat dipercaya dan akurat, sehingga mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya dilapangan.⁶⁷ Rumus yang digunakan pada uji reliabel yaitu koefisien *Alfa Cronbach*.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyak butir yang valid

$\sum s_i^2$ = jumlah varian butir

s_t^2 = varian total

Perhitungan dari alpha diatas akan memberikan nilai $> 0,60$ yang interprestasi pada r_{11} mengacu pendapat *Guilford*:

$0,90 < r_{11} \leq 1,00$ = sangat tinggi

$0,70 < r_{11} \leq 0,90$ = tinggi

$0,40 < r_{11} \leq 0,70$ = cukup

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ = rendah

$r_{11} \leq 0,20$ = sangat rendah⁶⁸

⁶⁷ Arsi, 'Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas ...', hlm. 5.

⁶⁸ Dian Rif'atul A'yun, 'Efektivitas Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Berbantuan Aplikasi Discord Terhadap Pemahaman Konsep Materi Keseimbangan Benda Tegar Dan Dinamika

2. Analisis Data Awal

Analisis data merupakan hal penting ketika melakukan penelitian. Analisis data memiliki tujuan untuk menemukan informasi berharga yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan guna menyelesaikan suatu masalah. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

a) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul apa adanya. Analisis ini tidak dimaksudkan untuk untuk membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau generalisasi. Pendekatan ini hanya menyajikan data dasar dalam bentuk deskripsi, tanpa bertujuan untuk menjelaskan hubungan antar variabel, menguji hipotesis, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan yang lebih luas. Analisis deskriptif disajikan melalui penyajian dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, serta perhitungan nilai-nilai, seperti mean, median, modus, nilai maksimum dan minimum, variansi, serta standar deviasi (SD).⁶⁹

Data hasil penyebaran kuesioner motivasi belajar dianalisis dan dideskripsikan untuk mempermudah penyajiannya. Dari data

Rotasi Di Kelas XI SMA Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan' (UIN Walisongo Semarang, 2021), hlm. 44.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ...*, hlm. 206.

yang terkumpul, dapat dihitung dengan berbagai ukuran statistik, seperti mean (nilai rata-rata), median (nilai tengah setelah data diurutkan dari yang terkecil), dan modus (nilai yang sering muncul). Selain itu, nilai maksimum dan minimum menunjukkan data tertinggi dan terendah, sementara variansi menggambarkan seberapa besar penyebaran data terhadap rata-ratanya. Standar deviasi atau simpangan baku adalah ukuran dispersi yang paling umum digunakan untuk menilai seberapa besar penyimpangan dari rata-ratanya.

Pada tahap awal, setelah kuesioner/angket uji coba dianalisis, angket tersebut diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai *pre-test* sebelum perlakuan diberikan. Nilai *pre-test* kemudian dianalisis untuk menentukan mean, median, modus, nilai maksimum, minimum, variansi, dan standar deviasi (SD).

b) Analisis Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang kita kumpulkan normal atau tidak. Pengujian pada *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* pada program SPSS. Adapun data dikatakan normal apabila:

- H_0 = nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

- $H_a = \text{nilai signifikasi (sig)} > 0,05$ nilai residual berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pemeriksaan untuk menentukan apakah variasi dari dua atau lebih distribusi data adalah sama. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y memiliki homogen atau tidak.⁷⁰ Pengujian *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan *homogeneity of varians* dengan menggunakan bantuan *software* IBM SPSS 25. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- Jika nilai signifikasi (sig) $< 0,05$ maka dapat disimpulkan varian dari dua kelompok data tidak sama (tidak homogen).
- Jika nilai signifikasi (sig) $> 0,05$ maka dapat disimpulkan varian dari dua kelompok data sama (homogen).

3. Analisis Data Akhir

Analisis data akhir dilakukan dengan menggunakan hasil *post-test*, yaitu pengisian angket yang diberikan setelah perlakuan diberikan. Tujuan dari *post-test* ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar masing-masing kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, setelah diterapkan

⁷⁰ E-book: Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm. 14.

model pembelajaran yang berbeda. Proses analisis akhir ini menggunakan metode analisis yang serupa dengan tahap sebelumnya. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

a) Analisis Deskriptif

Pada tahap akhir, analisis menggunakan *post-test*. Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan, yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diberi *post-test*. Nilai *post-test* kemudian dianalisis untuk menentukan mean, median, modus, nilai maksimum, minimum, variansi, dan standar deviasi (SD).

b) Analisis Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang kita kumpulkan normal atau tidak. Pengujian pada *post-test* kelas eksperimen dan kontrol ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* pada program SPSS 25. Adapun data dikatakan normal apabila:

- H_0 = nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.
- H_a = nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ nilai residual berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pemeriksaan untuk menentukan apakah variasi dari dua atau lebih distribusi data adalah sama. Uji

ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y memiliki homogen atau tidak.⁷¹ Pengujian *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan *homogeneity of varians* dengan menggunakan bantuan *software* IBM SPSS 25. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka dapat disimpulkan varian dari dua kelompok data tidak sama (tidak homogen).
- Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka dapat disimpulkan varian dari dua kelompok data sama (homogen).

4. Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Setelah uji normalitas dilakukan dan data terbukti berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji T-Tes. Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau tidak.⁷² Uji hipotesis pada penelitian pre-test dilakukan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan nilai rata-rata nilai di kedua kelas tersebut. Maka dari itu, digunakan uji *independent*

⁷¹ E-book: Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm. 14.

⁷² E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ...*, hlm. 99.

sample t-test dan hasilnya dianalisis dengan taraf signifikansi 5%.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah:

- Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya ada perbedaan rata-rata motivasi belajar.
- Jika signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Yang artinya ada tidak ada perbedaan rata-rata motivasi belajar.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Umum

SD Al Mardiyah merupakan salah satu sekolah swasta yang dikelola oleh pemerintah Kabupaten Kendal. Sekolah ini berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi serta berakreditasi A. Lokasinya terletak di Perumahan Kaliwungu Indah Blok VI/1 RT 8 RW 10, Desa Protomulyo, Kecamatan kaliwungu Selatan, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah, dengan kode pos 51372. Didirikan pada 28 Maret 2002, sekolah ini memiliki sarana dan prasana yang cukup lengkap, dirancang secara menarik dan fungsional untuk mendukung proses pembelajaran. Meskipun setiap kelas belum dilengkapi dengan LCD proyektor, pihak sekolah tetap menyediakannya bagi guru yang ingin menggunakan, yang mana LCD proyektor tersebut di simpan di kantor guru.

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV yang memiliki dua ruang kelas. Satu kelas dijadikan kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Adapun visi dan misi SD Al Mardiyah:

Visi:

- a. Penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut siswa.
- b. Sikap/kesopanan, perilaku dan budi pekerti.
- c. Prestasi akademik.
- d. Kedisiplinan dan tanggung jawab.
- e. Kerukunan, kebersamaan, dan kepedulian terhadap sesama.
- f. Prestasi keterampilan olahraga, kesenian dan keagamaan.
- g. Sikap peduli terhadap lingkungan.

Misi:

- a. Mewujudkan sistem pembelajaran dan bimbingan secara efektif.
- b. Mendidik siswa agar menjadi generasi yang mampu mandiri di tengah-tengah masyarakat modern.
- c. Mendorong dan mengembangkan potensi dan kreativitas siswa.
- d. Menumbuhkan jati diri dalam mewujudkan masyarakat yang islami.
- e. Mengembangkan pengetahuan bidang IPTEK, bahasa, olahraga, seni budaya sesuai dengan bakat, minat dan potensi peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- f. Memberikan layanan yang profesional dan ramah kepada peserta didik.

2. Data Khusus

a) Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Hasil motivasi belajar dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket yang terdiri dari 13 soal kepada 26 siswa kelas IV Habibah, yang berperan sebagai kelas kontrol. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI & Budi Pekerti. Data yang dikumpulkan dari angket tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa di kelas kontrol, sehingga dapat dibandingkan dengan hasil kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pre-test* sebesar 78,42 dan untuk *post-test* sebesar 79,69. Frekuensi hasil penyebaran angket motivasi belajar masing-masing siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1
Frekuensi Skor *Pre-Test* Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Skor Motivasi Belajar	F
1.	61	1
2.	65	1
3.	67	2
4.	71	2
5.	73	2
6.	75	3
7.	76	2
8.	80	5
9.	82	2
10.	86	2

11.	90	1
12.	92	1
13.	96	1
14.	100	1

Tabel 4.2
Frekuensi Skor *Post-Test* Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Skor Motivasi Belajar	F
1.	57	1
2.	67	1
3.	71	1
4.	73	3
5.	76	3
6.	78	2
7.	80	4
8.	82	3
9.	84	2
10.	86	1
11.	88	1
12.	90	2
13.	92	1
14.	94	1

b) Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Hasil motivasi belajar dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket yang terdiri dari 13 soal kepada 26 siswa kelas IV Hafisah, yang berperan sebagai kelas eksperimen. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI & Budi Pekerti. Data yang

dikumpulkan dari angket tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa di kelas kontrol, sehingga dapat dibandingkan dengan hasil kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pre-test* sebesar 78,81 dan untuk *post-test* sebesar 84,69. Hasil penyebaran angket motivasi belajar masing-masing siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3
Frekuensi Skor *Pre-Test* Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Skor Motivasi Belajar	F
1.	61	1
2.	63	1
3.	65	2
4.	67	2
5.	71	1
6.	73	2
7.	76	2
8.	78	2
9.	82	3
10.	84	2
11.	86	1
12.	88	2
13.	90	2
14.	92	1
15.	94	2

Tabel 4.4
Frekuensi Skor *Post-Test* Motivasi Belajar Siswa Kelas
Eksperimen

No	Skor Motivasi Belajar	F
1.	67	1
2.	73	1
3.	75	2
4.	76	2
5.	80	2
6.	82	2
7.	84	3
8.	86	2
9.	88	1
10.	90	4
11.	92	1
12.	94	4
13.	96	1

B. Analisis Data

1. Uji Instrumen

Uji coba instrumen dilaksanakan terhadap siswa kelas V Hasan di SD Al Mardliyah, Kendal, dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 siswa. Instrumen yang di uji coba terdiri dari 15 soal. Berikut adalah hasil dari kelas uji coba:

a) Uji Validitas

Uji kevalidan kuesioner (angket) digunakan untuk melihat butir kuesioner/angket yang valid digunakan, sedangkan untuk hasil yang tidak valid, maka butir tersebut tidak akan dipakai dan dibuang. Validitas butir angket di uji dengan membandingkan

indeks korelasi *product moment person* menggunakan program SPSS pada tingkat signifikansi 5% apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan jumlah siswa sebanyak 36 ($n = 36$) dan derajat bebas (df) sebesar $n-2$, yaitu 34, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,329.

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Uji Coba

Butir Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,329	0,359	Valid
2	0,329	0,341	Valid
3	0,329	0,607	Valid
4	0,329	0,255	Tidak Valid
5	0,329	0,306	Tidak Valid
6	0,329	0,332	Valid
7	0,329	0,547	Valid
8	0,329	0,424	Valid
9	0,329	0,407	Valid
10	0,329	0,709	Valid
11	0,329	0,474	Valid
12	0,329	0,378	Valid
13	0,329	0,437	Valid
14	0,329	0,543	Valid
15	0,329	0,392	Valid

Sumber: data yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas angket yang ditampilkan pada tabel 4.5 diketahui bahwa keseluruhan nilai r_{hitung} lebih

besar daripada r_{tabel} untuk total 15 pertanyaan. Dari jumlah tersebut, terdapat 13 pertanyaan yang dinyatakan valid, dan 2 pertanyaan tidak valid. Pertanyaan-pertanyaan yang valid akan dimasukkan dalam penyebaran angket yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian, jumlah pertanyaan yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebanyak 13 butir pertanyaan. Berikut adalah tabel rincian hasilnya:

Tabel 4.6
Tipe Pertanyaan Instrumen Tes Uji Coba

No	Tipe Soal	Butir Soal Pertanyaan
1.	Valid	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
2.	Tidak Valid	4, 5

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah seluruh butir angket dinyatakan valid melalui uji validitas, dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}) karena instrumen yang digunakan bersifat subjektif. Suatu soal dinyatakan reliabel apabila $r_{11} \geq 0,60$. Berikut ini data uji reliabilitas dari uji instrumen penelitian menggunakan perhitungan SPSS:

Tabel 4.7
Hasil Uji reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbatch's Alpha	N of Item
.695	13

Sumber: data yang diolah, 2025

Hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar adalah $r_{hitung} = 0,695$. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,695 > 0,60$. Maka dapat dinyatakan bahwa instrumen angket uji coba tersebut dinyatakan reliabel dengan kriteria cukup.

2. Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan pada sampel sebelum diberi perlakuan tertentu. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada tahap awal, analisis dilakukan berdasarkan nilai *pre-test* yang diperoleh melalui angket yang disebarkan, yang sebelumnya telah diuji cobakan pada kelompok tertentu untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Analisis data awal mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk membandingkan rata-rata keduanya. Penjelasan lebih lanjut mengenai analisis data awal adalah sebagai berikut:

a) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk memahami gambaran data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk perhitungan seperti modus, median, mean, nilai maksimum dan minimum, varians, serta standar deviasi (SD). Untuk analisis data *pre-test*,

perhitungan menggunakan SPSS pada fitur *descriptive statistic*.

Berikut adalah hasil dari analisis deskriptif:

Tabel 4.8
Analisis Deskriptif Data Awal

	<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen IV Hafshah	<i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol IV Habibah
Mean	78.81	78.42
Median	80.00	78.00
Modus	82	80
Maksimum	94	100
Minimum	61	61
Standar Deviasi	10.127	9.394

Sumber: Data yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4.8, diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai perbedaan nilai yang signifikan berdasarkan hasil *pre-test* yang diperoleh dari responden. Secara presentase, nilai rata-rata (mean) *pre-test* di kelas eksperimen adalah 78,81 dengan nilai maksimum 94 dan nilai minimum 61. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata (mean) 78,42 dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 61.

b) Analisis Prasyarat

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Karena sampel penelitian berjumlah 52, maka

menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov*. Hasil uji normalitas untuk *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan disajikan dalam bentuk tabel. Berikut adalah hasil uji normalitas data *pre-test* pada kedua kelas:

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas Data Awal

Tests Of Normality				
Jenis Variabel	Kelas	Kolmogorov Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	.124	26	.200
	Kelas Kontrol	.126	26	.200
*. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction				

Sumber: data yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas *kolmogorov-smirnov* pada tabel 4.9, nilai *pre-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang sama, yaitu sebesar 0,200. Karena nilai kedua tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05), dapat disimpulkan bahwa data awal pada kelas eksperimen ($0,200 > 0,05$) dan kelas kontrol ($0,200 > 0,05$) berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu persyaratan dalam analisis statistik yang bertujuan untuk memastikan apakah varians dari beberapa populasi adalah sama atau tidak. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dalam kondisi yang setara. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan metode *homogeneity of variance*. Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas.

Tabel 4.10
Hasil Uji Homogenitas Data Awal

Test of Homogeneity of Variance					
Hasil motivasi belajar		Levene statistic	df1	df2	Sig.
	Based on mean	.749	1	50	.391
	Based on median	.729	1	50	.397
	Based on median and with adjusted df	.729	1	49.529	.397
	Based on trimmed mean	.748	1	50	.391

Sumber: Data yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji homogenitas data awal *homogeneity of variance* pada tabel 4.10 diatas, diperoleh pada taraf signifikansi 0,391 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu $0,391 > 0,05$. Karena nilai signifikansi pada data *pre-test* lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi bersifat homogen.

3. Analisis Data Akhir

Analisis data pada tahap akhir dilakukan setelah sampel menerima perlakuan. Analisis ini juga bertujuan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis berasal dari hasil *post-test*, yaitu hasil kuesioner/angket motivasi belajar yang diperoleh setelah sampel mendapatkan perlakuan. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantu media *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menerapkan metode pembelajaran konvensional. Analisis data akhir mencakup uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan rata-rata. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai analisis data akhir:

a) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data

yang telah dikumpulkan. Dalam analisis deskriptif data *post-test* ini, perhitungan dilakukan menggunakan bantuan SPSS melalui pengujian *Descriptive Statistic*. Berikut adalah hasil dari analisis deskriptif tersebut:

Tabel 4.11
Analisis Deskriptif Data Akhir

	Post-Test kelas Eksperimen IV Hafsah	Post-Test kelas Kontrol IV Habibah
Mean	84.69	79.69
Median	85.00	80.00
Modus	90	80
Maksimum	96	94
Minimum	67	57
Standar Deviasi	7.755	8.157

Sumber: data yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4.11, diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai perbedaan nilai yang signifikan berdasarkan hasil *post-test* yang diperoleh dari responden. Secara presentase, nilai rata-rata (mean) *post-test* di kelas eksperimen adalah 84,69 dengan nilai maksimum 96 dan nilai minimum 67. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata (mean) 79,69 dengan nilai maksimum 94 dan nilai minimum 57.

b) Analisis Prasyarat

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada data *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan metode *kolmogorov-smirnov*, dan hasilnya akan disajikan dalam bentuk tabel. Berikut adalah hasil uji normalitas data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.12

Hasil Uji Normalitas Data Akhir

Tests Of Normality				
Jenis Variabel	Kelas	Kolmogorov Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	.138	26	.200
	Kelas Kontrol	.095	26	.200
*. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction				

Sumber: data yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas *kolmogorof-smirnov* pada tabel 4.12, nilai *post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang

sama, yaitu sebesar 0,200. Karena nilai kedua tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05), dapat disimpulkan bahwa data awal pada kelas eksperimen ($0,200 > 0,05$) dan kelas kontrol ($0,200 > 0,05$) berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan untuk menentukan apakah hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dalam kondisi yang setara atau tidak. Dalam pengujian ini, digunakan metode *homogeneity of variance* dengan bantuan SPSS. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil uji homogenitas tersebut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Homogenitas Data Akhir

Test of Homogeneity of Variance					
Hasil motivasi belajar		Levene statistic	df1	df2	Sig.
	Based on mean	.064	1	50	.801
	Based on median	.082	1	50	.776
	Based on median and with adjusted df	.082	1	47.248	.776
	Based on trimmed mean	.078	1	50	.781

Sumber: data yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji homogenitas data akhir pada tabel 4.13 diatas, diperoleh pada taraf signifikansi 0,801 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu $0,801 > 0,05$. Karena nilai signifikansi pada data *post-test* lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi bersifat homogen.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan rata-rata hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang tidak berpasangan, yang berasal dari subjek berbeda, maka digunakan uji *independent sample t-test*. Sementara itu, untuk melihat efektivitas metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa, maka dilakukan uji *paired sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelompok yang berpasangan. Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil uji *independent sample t-test*:

Tabel 4.14
Hasil Uji Hipotesis Data Akhir

		Lave'ns Test for Equality of Variabces		t-test for Equality of means						
		F	Sig.	T	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lo we	Up per
Hasil motivasi belajar siswa	Equal Variances assumed	.064	.801	2.265	50	.028	5.000	2.207	.566	9.434
	Equal Variance not assumed			2.265	49.873	.028	5.000	2.207	.566	9.434

Sumber: data yang diolah, 2025

Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* pada tabel 4.14 diatas, dengan tingkat signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* pada *equal variances assumed* untuk *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,028. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji hipotesis adalah $0,028 < 0,05$ yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada

perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa PAI pada *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall*.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dapat dibuktikan dengan menganalisis perbedaan rata-rata nilai antara dua kelompok yang berpasangan, yaitu nilai *pre-test* dan *post-test*. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai kedua kelompok tersebut, digunakan uji *paired sampel t-test* dengan bantuan SPSS IBM versi 25. Berikut adalah data yang diperoleh:

Tabel 4.15
Hasil Uji Paired Sample T-test

	Paired Differences							
	Me an	Std. Deviat on	Std. Err or me an	95% Confidence Interval Of the Differences		T	D f	Sig. (2- taile d)
				Low er	Upp er			
Pre-Test Eksperi men – Post- Test Eksperi men	- 5.8 85	9.074	1.7 80	- 9.55 0	- 2.21 9	- 3.3 07	2 5	.003

Sumber: data yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4.15 di atas, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan

keputusan dalam uji *paired sample t-test*, hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dengan judul efektivitas penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SD Al-Mardiyah Kendal, yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebasnya adalah metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa kelas IV. Metode pembelajaran *Game Based Learning* mampu menggeser paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Maka dari itu, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satunya adalah menggunakan metode *Game Based Learning* tersebut. Metode *Game Based Learning* merupakan sistem dalam Pendidikan yang memungkinkan pendidik mengadaptasi permainan untuk

meningkatkan minat kognitif serta motivasi belajar siswa.⁷³ Adapun penggunaan media *wordwall* memiliki tujuan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan berbeda. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia, *wordwall* dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini didukung dengan penelitian Atika Yuliana dkk, yang menyatakan bahwa media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.⁷⁴

Penggunaan media *wordwall* diawali dengan membuat soal dalam bentuk permainan terlebih dahulu, permainan bisa dibuat setelah mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> dan melengkapi data yang diperlukan. Selanjutnya, pilih template yang tersedia, baik yang gratis maupun berbayar. Setelah memilih template masukkan pertanyaan beserta jawaban pada kolom yang disediakan. Jika ingin menambahkan soal, klik opsi

⁷³ Winatha and Setiawan, “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” ‘Pengaruh Game-Based Learning...’, hlm. 199.

⁷⁴ Hatta Atika Yuliana Ichsani, Asriyani Adelia, Restriari, Aloysius Hardoko, “Implementasi Mediwa Wordwall Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn,” *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023*, 2023. hlm. 11.

"tambahkan item", lalu pilih "selesai" setelah semua pertanyaan dimasukkan.⁷⁵ Sementara itu, saat pembelajaran PAI dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan materi yang akan dipelajari, kemudian menguraikan aturan permainan *wordwall*. Setelah itu, guru menampilkan *wordwall* kepada siswa yang telah dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing beranggotakan 5-6 siswa. siswa akan menjawab pertanyaan secara bergantian dalam format kompetitif, dengan batas waktu maksimal satu menit untuk setiap soal.

Selanjutnya, motivasi belajar merupakan dorongan internal dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, membantu kelancaran belajar, serta memberikan arah pada kekuatan belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.⁷⁶ Motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan dalam diri individu tanpa pengaruh eksternal, seperti seseorang yang gemar membaca karena ingin memahami ilmu. Sementara itu, motivasi ekstrinsik muncul karena faktor luar, misalnya seorang siswa belajar demi memperoleh nilai tinggi

⁷⁵ Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall..." , hlm. 454.

⁷⁶ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Dan Mengajar. Interaksi Dan Motivasi...*, hlm. 75.

atau pujian. Salah satu faktor eksternal yang berperan besar dalam motivasi adalah orang tua. Mereka dapat mendukung anak dengan mengatur waktu dan metode belajar, memantau perkembangan akademik, lalu memberikan interaksi yang positif dan apresiasi atas pencapaian anak. Dengan keseimbangan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik, anak akan lebih terdorong untuk belajar secara konsisten dan mencapai hasil yang optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti di SD Al-Mardiyah Kendal. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil dua sampel yaitu kelas eksperimen (IV Hafsa) yang diberi perlakuan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* dan kelas kontrol (IV Habibah) dengan model pembelajaran konvensional. Dengan perbedaan perlakuan tersebut, dapat diketahui apakah penggunaan metode pada kelas eksperimen terbukti efektif terhadap motivasi belajar atau tidak.

Sebelum melakukan penelitian, langkah awal yang dilakukan yaitu melakukan uji coba terhadap instrumen penelitian untuk memastikan kelayakannya dalam tahap penelitian berikutnya. Uji coba dilakukan dalam bentuk kuesioner/angket yang berisi 15 pertanyaan dan diberikan kepada 36 siswa. pengujian ini mencakup uji validitas dan reliabilitas,

yang hasilnya menunjukkan bahwa 13 pernyataan dinyatakan valid dan reliabel, sementara 2 pertanyaan lainnya tidak valid. Dengan demikian, 13 pertanyaan yang memenuhi kriteria sebagai instrumen penelitian.

Instrumen penelitian yang telah dikategorikan valid dan reliabel kemudian diberikan kepada sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan, yakni pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai data awal. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kesamaan rata-rata antara kedua kelas tersebut. Setelah data awal terkumpul, maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas dengan tingkat signifikansi 5%, diperoleh nilai *pre-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sama, yaitu sebesar 0,200 hal ini menunjukkan bahwa $0,200 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas berdasarkan mean menunjukkan $0,391 > 0,05$. Karena nilai signifikansi pada data *pre-test* lebih besar dari taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi bersifat homogen.

Setelah diperoleh kesamaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta dinyatakan normal dan homogen, maka selanjutnya yaitu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* pada materi beriman kepada Rasul-

Rasul Allah, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional pada materi yang sama. Setelah kedua kelas menjalani perlakuan tersebut, motivasi belajar siswa diukur melalui *post-test* sebagai data akhir penelitian. Hasil dari *post-test* ini kemudian digunakan sebagai acuan dalam uji hipotesis.

Pada pengujian akhir, dilakukan analisis untuk mengukur perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas dengan tingkat signifikansi 5%. Pada uji normalitas diperoleh nilai *post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai signifikansi yang sama, yaitu sebesar 0,200 hal ini menunjukkan bahwa $0,200 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas berdasarkan mean menunjukkan $0,801 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Hasil uji hipotesis pada *post-test* menggunakan *independent sample t-test* dengan tingkat signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* pada *equal variances assumed* sebesar $0,028 < 0,05$ yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa PAI pada *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall*. Hal ini didukung oleh penelitian Maxsel Koro dkk (2024) yang menyatakan bahwa media

pembelajaran *wordwall* cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, *wordwall* juga dapat meningkatkan minat siswa dalam menyelesaikan soal, baik dalam bentuk tulisan maupun permainan mencari kata, sehingga membantu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan bagi siswa yang menggunakannya. Penerapan tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang kelas V di SDN Batulat 1.⁷⁷

Efektivitas metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* memiliki nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test*, sehingga hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Hal ini didukung oleh penelitian Yosef dan Dedi (2024) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas IX SMPN 02 Abung Pekurun. Dalam penelitian ini juga

⁷⁷ Maxsel Koro et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Yang Seimbang Di SDN Batuplat 1," *Fondatia* 8, no. 2 (2024). hlm. 495.

menekankan bahwa pentingnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk merangsang minat dan keterlibatan siswa, dengan cara pemanfaatan teknologi dan media interaktif.⁷⁸

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* efektif terhadap motivasi belajar PAI dan Budi Pekerti. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diterapkan dengan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* dan siswa yang diterapkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Al-Mardiyah Kendal.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan masih jauh dari kesempurnaan. Banyak hambatan dan tantangan yang dihadapi selama penelitian, yang mana faktor-faktor tersebut terjadi tanpa adanya unsur kesengajaan dari peneliti. Beberapa keterbatasan dalam penelitian antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

⁷⁸ Yosef Setiawan and Dedi Andrianto, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN 02 Abung Pekurun," *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2024). hlm. 95.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall*, guru sedikit kesulitan dalam mengkondisikan siswa yang tidak dapat membentuk barisan yang rapi dan memanjang ke belakang dalam setiap kelompok. Kondisi ini menyulitkan guru dalam memantau dan mengarahkan siswa dengan efektif, serta mempengaruhi kelancaran pelaksanaan permainan yang menjadi inti dari metode pembelajaran ini.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Keterbatasan waktu menjadi salah satu faktor penting dalam penelitian ini. Selama pelaksanaan penelitian, peneliti hanya dapat melakukan penelitian saat jam pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas IV SD Al-Mardliyah Kendal. Waktu yang terbatas menyebabkan pengambilan data tidak dapat dilakukan secara optimal.

3. Keterbatasan Kemampuan Peneliti

Penelitian ini dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan peneliti, serta disesuaikan dengan kapasitas tenaga dan pemahaman yang dimiliki. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki kekurangan dan keterbatasan. Selain itu, cakupan pertanyaan dalam instrumen yang digunakan hanya mencakup materi yang dipahami atau yang dapat dijangkau oleh peneliti. Meskipun demikian, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk

melaksanakan penelitian sesuai dengan kemampuan yang ada.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Metode *Game Based Learning* berbantu media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan ini didasarkan pada hasil uji *paired sample t-test*, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam proses pembelajaran di SD Al Mardiyah Kendal. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat dirancang agar lebih efektif, kreatif, inovatif, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan tercapai dengan optimal.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SD Al Mardiyah Kendal serta memperluas

wawasan. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan ide-ide yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar di sekolah. Dengan adanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, siswa diharapkan semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan diharapkan mampu menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode sebelumnya.

C. Kata Penutup

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, serta kekuatan lahir dan batin yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, saran, kritik, dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, bagi penulis maupun para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sudirman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2007.
- A'yun, Dian Rif'atul. "Efektivitas Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Berbantuan Aplikasi Discord Terhadap Pemahaman Konsep Materi Keseimbangan Benda Tegar Dan Dinamika Rotasi Di Kelas XI SMA Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan." UIN Walisongo Semarang, 2021.
- Arianti. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Didaktika Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2018).
- Arsi, Andi. "Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS." *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad*, 2021..
- Atika Yuliana Ichsani, Asriyani Adelia, Restriari, Aloysius Hardoko, Hatta. "Implementasi Mediwa Wordwall Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn." *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023*, 2023.
- Das, St. Wardah Hanafie, Abdul Halik, and Budiman. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Parepare." *Seminar Nasional Sains, Teknologi, Dan Sosial Humaniora UIT 1* (2019).
- Dewantara, Ki Hadjar. *Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 1977.
- Diananti, Helda, and Ria Susanti. "Implementasi Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Al- Ukhuwwah Lok Bangkai." *Ad-Dirasah:Journal of Education and Learning Sciences* 1, no. 1 (2024):.
- Fahrudin, Hasan Asari, and Siti Halimah. "Implementasi Kurikulum

- 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 1, no. 4 (2017).
- Farida, Nur. “Fungsi Dan Aplikasi Motivasi Dalam Pembelajaran.” *Education and Learning Journal* 2, no. 2 (2022).
- Festiawan, Rifqi. “Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran.” *Universitas Jenderal Soedirman*, 2020.
- Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika, 2004.
- Harahap, Neni Fitriana, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina. “Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa.” *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021).
- Hasanah, Farid Hatul. “Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Kelas VIIIB MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun 2022/2023.” UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT Elex edia Komputindo, 2019.
- Kamaruddin, Ilham, Deri Firmansah, Zulkifli, Ade Putra ode Omane, Mohammad Ardani Samad, and Haerudin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Karimah, Ummah. “Pondok Pesantren Dan Pendidikan : Relevansinya Dalam Tujuan Pendidikan.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).
- Kepmendikbudristekdikti. “Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.” *Menpendikbudristek*, 2022.
- Koro, Maxsel, Martha Khristin Kota, Anselmus Banu, and Eka Putra Novrianto Katu. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis

- Website Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Yang Seimbang Di SDN Batuplat 1.” *Fondatia* 8, no. 2 (2024).
- Lomu, Lidia, and Sri Adi Widodo. “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa,” 2018.
- Martono, Kurniawan Tegu, and H. “Perancangan Game Edukasi ‘Fish Identity’ Dengan Menggunakan JavaTM.” *Jurnal Sistem Komputer* 1, no. 1 (2011).
- Masni, Harbeng. “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Dikdaya* 5, no. 1 (2015).
- Meilina, Agnes. “7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital,” n.d. <https://blog.kejarcita.id/7-tips-efektif-penerapan-pembelajaran-berbasis-game-digital/>.
- Muhson, A. “Teknik Analisis Kuantitatif.” *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2006.
- Mulidina, Mochammad Arbayu, Susilaningsih, and Zainul Abidin. “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *JINOTEP* 4, no. 2 (2018).
- Nilamsari, Natalia. “Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif.” *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 13, no. 2 (2014).
- Noorzanah. “Kurikulum Dalam Pendidikan Islam.” *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 28 (2017).
- Novita Nur ‘Inayah. “Integrasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era 4.0 Di SMK Negeri Tambakboyo.” *Journal of Education and Learning Sciences* 1, no. 1 (2021).

- Nur'Aini, Firosa. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 3 (2018).
- Pradani, Tatsa Galuh. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022).
- Pratiwi, Resdilla, Niki Habadi, and Risma Harahap. "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning" 1, no. 7 (2024).
- RF, Firyal Yasmin. "Landasan Psikologis Dalam Perkembangan Kurikulum PAI Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Sekolah Dasar" 01, no. 02 (2022).
- Rifa'i, Ahmad, N. Elis Kurnia Asih, and Dewi Fatmawati. "Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah." *Jurnal Syntax Admiration* 3, no. 8 (2022).
- Santosa, Dwi Tri, and Tawardjono Us. "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dan Solusi Penanganan Pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor." *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif* 13, no. 2 (2016).
- Sardiman, A.M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Dan Mengajar*. Jakarta: Grasindo, 1996.
- Sari, Imelda Helsy, Riri Aisyah, and Ferli S. Irwansyah. *Modul MEDIA PEMBELAJARAN*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Bandung, 2019.
- Setiawan, Yosef, and Dedi Andrianto. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN 02 Abung Pekurun." *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2024).
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas &*

- Homogenitas Data Dengan SPSS*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Sinaga, Dameria. *Buku Ajar Statistic Dasar*. Jakarta: UKI PRESS, 2014.
- Siregar, Eveline, and Reto Widyaningrum. “Belajar Dan Pembelajaran.” *Mkdk4004/Modul 01 09*, no. 02 (2015): 193–210.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Jakarta: Alfabeta, 2012.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 5th ed. Bandung: Alfabeta, 2023.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sulistiyowati, Endang. “Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar.” *Al-Bidayah* 4, no. 1 (2012).
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*. 5th ed. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Ulinniam, Hidayat, Ujang Cepi Barlian, and Yosol Iriantara. “Penerapan Kurikulum 2013 Revisi Di Masa Pandemi Pada SMK IBS Tathmainul Quluub Indramayu.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 01 (2021).
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Widana, I Wayan, and Putu Lia Muliani. *Uji Prasyarat Analisis*. Sukodono: Lumajang: Klik Media, 2020.
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10,

no. 3 (2020).

Yam, Jim Hoy, and Ruhayat Taufik. “Hipotesis Penelitian Kuantitatif.” *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021)..

Zainuddin, Zainuddin. “Konsep Pendidikan Budi Pekerti Perspektif Ki Hadjar Dewantara.” *KABILAH: Journal of Social Community* 6, no. 1 (2021).

Zainudin, Akbar. *Man Jadda Wajada Ketika Sukses Berawal Dari Pesantren*. Bekasi: Penerbit MJWBook (PT EMJEWE), 2014.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat penunjukan pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
Fax : +62 24 7615387
Email :
s1.pai@walisongo.ac.id
Website:
<http://rik.walisongo.ac.id/>

Nomor : 1226/un.10.3/J1/DA04/04/2024 04/01/2024
Lamp. :
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada
Yth. Ibu Dr. Nur Asiyah, M.Si.
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : AISYAH SISILIA PRATYANINGRUM
2. NIM : 2103016041
3. Semester ke- : 6
4. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SD AL MARDLIYAH KENDAL*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.



n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Dr. Fihris, M.Ag.

Lampiran 2

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://ftrk.walisongo.ac.id>

Nomor : 5660/Un.10.3/K/DA.04.10/12/2024

Semarang, 17 Desember 2024

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD Al Mardiyah
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahkkan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Aisyah Sisilia Pratyuningrum
NIM : 2103016041
Semester : 8 (delapan)

Judul Skripsi: Efektivitas Penggunaan Metode *Game Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti di SD Al Mardiyah Kendal

Dosen Pembimbing: Dr. Hj. Nur Asiyah, M.SI

untuk melakukan riset/penelitian di SD Al Mardiyah yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2025 sampai dengan tanggal 30 Januari 2025

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha

Dr. Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 3

Surat Keterangan Telah Riset

	YAYASAN AL MARDLIYAH SD AL MARDLIYAH KECAMATAN KALIWUNGU SELATAN Alamat : Kompleks Perum Kaliwungu Indah Blok BVT No.1 Protomulyo ☎ 0294-3691611 Hp. 081325904300 , E-mail: sdalmardiyah@yahoo.co.id													
NSS <table border="1" style="border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>0</td><td>4</td><td>0</td><td>3</td><td>2</td><td>4</td><td>0</td><td>8</td><td>0</td><td>4</td><td>4</td></tr></table> NPSN : 20322014			1	0	4	0	3	2	4	0	8	0	4	4
1	0	4	0	3	2	4	0	8	0	4	4			
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 421.2 / 012-AM / 1 / 2025														
Yang bertanda tanda tangan dibawah ini : <table style="width: 100%;"><tr><td>Nama</td><td>: Nur Hidayati, S.Ag</td></tr><tr><td>NIP</td><td>: -</td></tr><tr><td>Jabatan</td><td>: Kepala Sekolah</td></tr><tr><td>Unit Kerja</td><td>: SD Al Mardiyah</td></tr></table>			Nama	: Nur Hidayati, S.Ag	NIP	: -	Jabatan	: Kepala Sekolah	Unit Kerja	: SD Al Mardiyah				
Nama	: Nur Hidayati, S.Ag													
NIP	: -													
Jabatan	: Kepala Sekolah													
Unit Kerja	: SD Al Mardiyah													
Menerangkan bahwa : <table style="width: 100%;"><tr><td>Nama</td><td>: Aisyah Sisilia Pratyaningrum</td></tr><tr><td>Mahasiswa</td><td>: UIN Walisongo Semarang</td></tr><tr><td>NIM</td><td>: 2103016041</td></tr><tr><td>Semester</td><td>: VIII (delapan)</td></tr><tr><td>Dosen Pembimbing</td><td>: Dr. Hj. Nur Asiyah, M.Si</td></tr></table>			Nama	: Aisyah Sisilia Pratyaningrum	Mahasiswa	: UIN Walisongo Semarang	NIM	: 2103016041	Semester	: VIII (delapan)	Dosen Pembimbing	: Dr. Hj. Nur Asiyah, M.Si		
Nama	: Aisyah Sisilia Pratyaningrum													
Mahasiswa	: UIN Walisongo Semarang													
NIM	: 2103016041													
Semester	: VIII (delapan)													
Dosen Pembimbing	: Dr. Hj. Nur Asiyah, M.Si													
Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian/riset di SD Al Mardiyah Ds. Protomulyo Kec. Kaliwungu Selatan, Kab. Kendal pada tanggal 05 Januari 2025 s/d 30 Januari 2025 dengan judul skripsi "Efektivitas Penggunaan Metode Game Based Learning Berbantu Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Al Mardiyah Kendal". Demikian Surat Keterangan ini kami keluarkan untuk dipergunakan sebagai mestinya														
 Kaliwungu Selatan, 30 Januari 2025 Kepala Sekolah SD Al Mardiyah <u>Nur Hidayati, S.Ag</u> NIP. -														

Lampiran 4

Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS EKSPERIMEN

Nama Penyusun	:	Aisyah Sisilia Pratyaningrum
Sekolah	:	SD Al Mardliyah
Fase/Kelas/Semester	:	B/IV/II (Genap)
Alokasi Waktu	:	2x4 JP
Tahun Ajaran	:	2024/2025
Elemen	:	Akidah
Profil Peserta Didik	:	Kondisi peserta didik terbagi dalam dua kelompok (1) Sebagian besar sudah mengenal Rasul-Rasul Allah (2) Sebagian kecil belum mengenal Rasul-Rasul Allah
Dimensi Profil Pelajar Pancasila	:	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia; gotong royong, mandiri, bernalar kritis.

A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaul husna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani.

B. Tujuan Pembelajaran

Memahami iman kepada Rasul-Rasul Allah

C. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Menjelaskan pengertian iman kepada rasul-rasul Allah.
2. Menyebutkan sifat-sifat rasul
3. Menjelaskan tujuan diutusnya rasul

D. Asesmen Awal

Untuk menilai pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk mempelajari iman kepada rasul-rasul Allah, serta mengevaluasi sejauh mana pemahaman atau pengalaman peserta didik dalam hal tersebut, guru dapat secara acak meminta satu atau dua peserta didik untuk menjawab pertanyaan terkait iman kepada rasul-rasul Allah.

Instrumen: (menyiapkan beberapa pertanyaan)

1. Mengapa Allah mengangkat seseorang menjadi rasul?
2. Tulislah contoh meneladani sifat wajib rasul!
3. Tulislah contoh menghindari sifat mustahil rasul!
4. Apa tujuan diutusnya rasul?

E. Langkah-langkah/Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Pertama (KKTP 1)

Kegiatan Pendahuluan:

Peserta didik menjawab salam pembuka dari guru dilanjutkan dengan pembukaan pembelajaran oleh guru. Peserta didik memimpin doa bersama yang dilanjutkan dengan membaca al-Qur'an secara bersama-sama (surat at-tin). Guru menyampaikan indikator/kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif agar terbangun sikap pembelajar mandiri.

Kegiatan Inti:

1. Guru bertanya, "Taukah kalian, bagaimana iman itu?"
2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
3. Guru memberikan penguatan dengan strategi analogi makna iman, "Ada sahabatmu berkata, "Di saku celanaku ada uang sebanyak sepuluh ribu rupiah." Hatimu membenarkan yang diucapkan sahabatmu. Itu berarti kamu percaya ada uang dalam saku. Tetapi jika sebelumnya kalian telah melihat uang itu di saku sahabatmu, lalu mendengar ucapan di atas, itu tidak dinamai percaya, tetapi tahu."

4. Guru bertanya, “Tahukah kalian, apa sajakah empat sifat baik yang dimiliki rasul?”
5. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
6. Guru menyampaikan, “Ayo, kita belajar tentang sifat-sifat rasul”.
7. Peserta didik mendengarkan lagu sifat-sifat rasul, kemudian menyanyikannya bersama.
8. Peserta didik menulis lirik lagu sifat-sifat rasul.
9. Guru memberikan penguatan pembelajaran dengan bertanya, “Anak-anak, tahukah kalian, apa arti sifat wajib rasul? Apa sajakah empat sifat wajib bagi Rasul? Kebalikan dari sifat wajib bagi rasul yaitu sifat mustahil. Anak-anak, tahukah kalian apa arti sifat mustahil bagi rasul? Apa sajakah sifat mustahil bagi rasul?”
10. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dan melakukan pencarian tentang sifat-sifat rasul.
11. Peserta didik membentuk kelompok kecil (4-5 orang).
12. Peserta didik menentukan ketua kelompok.
13. Peserta didik secara berkelompok mendapatkan kertas berisikan sifat-sifat rasul dan artinya secara acak.
14. Peserta didik memasang sifat-sifat rasul dengan benar.
15. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok.

16. Guru menayangkan *game* dengan menggunakan media *wordwall* yang berisikan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. (secara individu)
17. Peserta didik mendapatkan bintang apabila menjawab pertanyaan dengan benar.
18. Peserta didik menyimpan bintang yang di dapat, kemudian dikumpulkan kembali ke guru di pertemuan selanjutnya.
19. Guru menanyakan pertanyaan reflektif, “Anak-Anak, apa yang bisa kalian lakukan setelah mengetahui sifat rasul? Bagaimana caranya?”

KegiatanPenutup:

Gurumemberikan refleksi materi sifat-sifat rasul Allah kepada peserta didik. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran dan informasi berkaitan dengan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Peserta didik bersama guru menutup pembelajaran dengan berdo’a.

Pertemuan Kedua (KKTP 2)

Kegiatan Pendahuluan:

Peserta didik menjawab salam pembuka dari guru dilanjutkan dengan pembukaan pembelajaran oleh guru. Peserta didik memimpin doa bersama yang dilanjutkan dengan membaca al-Qur’an secara bersama-sama (nama surah sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya). Guru menyampaikan

indikator/kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif agar terbangun sikap pembelajar mandiri.

Kegiatan Inti:

1. Guru bertanya, “Anak-Anak, tahukah kalian, mengapa ada nabi dan rasul? Apa tujuan diutusny rasul?” lalu, “Siapa saja kah 25 nabi dan rasul?”
2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
3. Peserta didik menyanyikan lagu 25 nabi dan rasul bersama-sama.
4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.
5. Peserta didik secara berkelompok mengerjakan tugas, Temukan 12
6. Guru menayangkan *game* dengan menggunakan media *wordwall* yang berisikan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. (secara individu)
7. Peserta didik mendapatkan bintang apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
8. Peserta didik mendapatkan *reward*, dengan cara mengumpulkan hasil bintang yang diperoleh.
9. Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru.
10. Peserta didik mengumpulkan LKPD yang sudah dijawab kepada guru.

Kegiatan Penutup:

Guru memberikan refleksi materi kepada peserta didik. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran dan informasi berkaitan dengan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Peserta didik bersama guru menutup pembelajaran dengan berdo'a.

F. Asesmen Formatif (dalam proses pembelajaran)

Asesmen di dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui perkembangan peserta didik dan sekaligus pemberian umpan balik yang cepat. Dilakukan sepanjang proses pembelajaran, atau di akhir pembelajaran. Asesmen ini untuk mengecek pula pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran materi manfaat orang yang beriman kepada kitab-kitab Allah Swt. Dan akibat orang yang tidak beriman kepada kitab-kitab Allah Swt., sekaligus memberikan perbaikanperbaikan/ pembimbingan langsung (direct teching) pada peserta didik pada hal-hal yang masuk pada kriteria perlu pembimbingan.

Nama peserta didik:.....

Berilah tanda (√)

No	Kriteria Ketercapaian	Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Menjelaskan pengertian iman kepada rasul-rasul Allah				
2.	Menyebutkan sifat-sifat rasul				
3.	Menjelaskan tujuan diutusnya rasul				

Keterangan:

4 = sudah muncul secara keseluruhan, 3 = muncul sebagian besar, 2 = muncul sebagian kecil, 1 = belum muncul.

G. Asesmen Akhir (Sumatif)

KKTP 1,2:

Menjelaskan pengertian iman kepada rasul-rasul Allah, menyebutkan sifat-sifat rasul, menjelaskan tujuan diutusnya rasul.

Asesmen sumatif dilakukan dengan test tertulis bentuk soal uraian.

Instrumen:

Soal Uraian

Pertanyaan	Jawaban
Apa pengertian iman kepada rasul-rasul Allah?	Percaya bahwa Allah mengutus rasul-rasul-Nya sebagai teladan

	dan contoh bagi manusia
Sebutkan empat sifat wajib dan mustahil rasul beserta artinya!	Sifat Wajib 1. Sidik artinya berucap dan bertindak laku yang benar 2. Tablig artinya menyampaikan seluruh wahyu kepada umatnya 3. Amanah artinya dapat dipercaya 4. Fatanah artinya cerdas Sifat Mustahil 1. Kidzib artinya berbohong 2. Kitman artinya menyembunyikan 3. Khianat artinya tidak dapat dipercaya atau ingkar janji 4. Baladah artinya bodoh
Tulislah contoh meneladani sifat wajib rasul!	Selalu berucap dan bertindak dengan benar, berani karena benar, menepati janji, menjaga titipan, dan rajin belajar. Jika sahabatmu bertanya tentang pelajaran, bantulah ia
Tulislah contoh menghindari sifat mustahil rasul!	Tidak berkata dusta, tidak berkhianat, tidak

	malas belajar dan tidak pelit ilmu
Apa tujuan diutusny rasul?	Rasul diutus untuk menyampaikan pesan agar manusia selalu menyembah Allah tanpa syarat dan tanpa menyekutukan-Nya. Rasul diutus dengan tugas menyampaikan pesan berupa kabar gembira dan kabar buruk. Kabar gembira bagi siapa pun yang beriman dan beramal saleh. Kabar buruk berupa peringatan agar menghindarkan diri dari amal buruk. Rasul juga diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia.

Kriteria Penilaian

Bobot Soal	Skor
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 1	5
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 2	10
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 3	10
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 4	10
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 5	15

Keterangan: $Total\ Nilai = \frac{Jumlah\ nilai\ siswa\ per\ soal}{Jumlah\ bobot\ soal} \times 100$

Kendal, 10 Januari 2025

Lampiran 5

Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS KONTROL

Nama Penyusun	:	Aisyah Sisilia Pratyanningrum
Sekolah	:	SD Al Mardliyah
Fase/Kelas/Semester	:	B/IV/II (Genap)
Alokasi Waktu	:	2x4 JP
Tahun Ajaran	:	2024/2025
Elemen	:	Akidah
Profil Peserta Didik	:	Kondisi peserta didik terbagi dalam dua kelompok (1) Sebagian besar sudah mengenal Rasul-Rasul Allah (2) Sebagian kecil belum mengenal Rasul-Rasul Allah
Dimensi Profil Pelajar Pancasila	:	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia; gotong royong, mandiri, bernalar kritis

A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaul husna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani.

B. Tujuan Pembelajaran

Memahami iman kepada Rasul-Rasul Allah

C. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Menjelaskan pengertian iman kepada rasul-rasul Allah.
2. Menyebutkan sifat-sifat rasul
3. Menjelaskan tujuan diutusnya rasul

D. Asesmen Awal

Untuk menilai pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk mempelajari iman kepada rasul-rasul Allah, serta mengevaluasi sejauh mana pemahaman atau pengalaman peserta didik dalam hal tersebut, guru dapat secara acak meminta satu atau dua peserta didik untuk menjawab pertanyaan terkait iman kepada rasul-rasul Allah.

Instrumen: (menyiapkan beberapa pertanyaan)

1. Mengapa Allah mengangkat seseorang menjadi rasul?
2. Tulislah contoh meneladani sifat wajib rasul!
3. Tulislah contoh menghindari sifat mustahil rasul!
4. Apa tujuan diutusnya rasul?

E. Langkah-langkah/Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Pertama (KKTP 1)

Kegiatan Pendahuluan:

Peserta didik menjawab salam pembuka dari guru dilanjutkan dengan pembukaan pembelajaran oleh guru. Peserta didik memimpin doa bersama yang dilanjutkan dengan membaca al-Qur'an secara bersama-sama (surat at-tin). Guru menyampaikan indikator/kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif agar terbangun sikap pembelajar mandiri.

Kegiatan Inti:

1. Guru bertanya, "Taukah kalian, bagaimana iman itu?"
2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
3. Guru memberikan penguatan dengan strategi analogi makna iman, "Ada sahabatmu berkata, "Di saku celanaku ada uang sebanyak sepuluh ribu rupiah." Hatimu membenarkan yang diucapkan sahabatmu. Itu berarti kamu percaya ada uang dalam saku. Tetapi jika sebelumnya kalian telah melihat uang itu di saku sahabatmu, lalu mendengar ucapan di atas, itu tidak dinamai percaya, tetapi tahu."
4. Guru bertanya, "Tahukah kalian, apa sajakah empat sifat baik yang dimiliki rasul?"

5. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
6. Guru menyampaikan, “Ayo, kita belajar tentang sifat-sifat rasul”.
7. Peserta didik mendengarkan lagu sifat-sifat rasul, kemudian menyanyikannya bersama.
8. Peserta didik menulis lirik lagu sifat-sifat rasul.
9. Guru memberikan penguatan pembelajaran dengan bertanya, “Anak-anak, tahukah kalian, apa arti sifat wajib rasul? Apa sajakah empat sifat wajib bagi Rasul? Kebalikan dari sifat wajib bagi rasul yaitu sifat mustahil. Anak-anak, tahukah kalian apa arti sifat mustahil bagi rasul? Apa sajakah sifat mustahil bagi rasul?”
10. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dan melakukan pencarian tentang sifat-sifat rasul.
11. Peserta didik membentuk kelompok kecil (4-5 orang).
12. Peserta didik menentukan ketua kelompok.
13. Peserta didik secara berkelompok mendapatkan kertas berisikan sifat-sifat rasul dan artinya secara acak.
14. Peserta didik memasang sifat-sifat rasul dengan benar.
15. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok.
16. Guru menanyakan pertanyaan reflektif, “Anak-Anak, apa yang bisa kalian lakukan setelah mengetahui sifat rasul? Bagaimana caranya?”

Kegiatan Penutup:

Guru memberikan refleksi materi sifat-sifat rasul Allah kepada peserta didik. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran dan informasi berkaitan dengan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Peserta didik bersama guru menutup pembelajaran dengan berdo'a.

Pertemuan Kedua (KKTP 2)**Kegiatan Pendahuluan:**

Peserta didik menjawab salam pembuka dari guru dilanjutkan dengan pembukaan pembelajaran oleh guru. Peserta didik memimpin doa bersama yang dilanjutkan dengan membaca al-Qur'an secara bersama-sama (nama surah sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya). Guru menyampaikan indikator/kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif agar terbangun sikap pembelajar mandiri.

Kegiatan Inti:

1. Guru bertanya, "Anak-Anak, tahukah kalian, mengapa ada nabi dan rasul? Apa tujuan diutusny rasul?" lalu, "Siapa saja kah 25 nabi dan rasul?"
2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
3. Peserta didik menyanyikan lagu 25 nabi dan rasul bersama-sama.

4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.
5. Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru.
6. Peserta didik mengumpulkan LKPD yang sudah dijawab kepada guru.

Kegiatan Penutup:

Guru memberikan refleksi materi kepada peserta didik. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran dan informasi berkaitan dengan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Peserta didik bersama guru menutup pembelajaran dengan berdo'a.

F. Asesmen Formatif (dalam proses pembelajaran)

Asesmen di dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui perkembangan peserta didik dan sekaligus pemberian umpan balik yang cepat. Dilakukan sepanjang proses pembelajaran, atau di akhir pembelajaran. Asesmen ini untuk mengecek pula pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran materi manfaat orang yang beriman kepada kitab-kitab Allah Swt. Dan akibat orang yang tidak beriman kepada kitab-kitab Allah Swt., sekaligus memberikan perbaikanperbaikan/ pembimbingan langsung (direct teching) pada peserta didik pada hal-hal yang masuk pada kriteria perlu pembimbingan.

Nama peserta didik:.....

Berilah tanda (√)

No	Kriteria Ketercapaian	Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Menjelaskan pengertian iman kepada rasul-rasul Allah				
2.	Menyebutkan sifat-sifat rasul				
3.	Menjelaskan tujuan diutusnya rasul				

Keterangan:

4 = sudah muncul secara keseluruhan, 3 = muncul sebagian besar, 2 = muncul sebagian kecil, 1 = belum muncul.

G. Asesmen Akhir (Sumatif)

KKTP 1,2:

Menjelaskan pengertian iman kepada rasul-rasul Allah, menyebutkan sifat-sifat rasul, menjelaskan tujuan diutusnya rasul.

Asesmen sumatif dilakukan dengan test tertulis bentuk soal uraian.

Instrumen:

Soal Uraian

Pertanyaan	Jawaban
Apa pengertian iman kepada rasul-rasul Allah?	Percaya bahwa Allah mengutus rasul-rasul-Nya sebagai teladan dan contoh bagi manusia
Sebutkan empat sifat wajib dan mustahil rasul beserta artinya!	Sifat Wajib 1. Sidik artinya berucap dan bertindak laku yang benar 2. Tablig artinya menyampaikan seluruh wahyu kepada umatnya 3. Amanah artinya dapat dipercaya 4. Fatanah artinya cerdas Sifat Mustahil 1. Kidzib artinya berbohong 2. Kitman artinya menyembunyikan 3. Khianat artinya tidak dapat dipercaya atau ingkar janji 4. Baladah artinya bodoh
Tulislah contoh meneladani sifat wajib rasul!	Selalu berucap dan bertindak dengan benar, berani karena benar, menepati janji, menjaga titipan, dan rajin belajar. Jika sahabatmu

	bertanya tentang pelajaran, bantulah ia
Tulislah contoh menghindari sifat mustahil rasul!	Tidak berkata dusta, tidak berkhianat, tidak malas belajar dan tidak pelit ilmu
Apa tujuan diutusny rasul?	Rasul diutus untuk menyampaikan pesan agar manusia selalu menyembah Allah tanpa syarat dan tanpa menyekutukan-Nya. Rasul diutus dengan tugas menyampaikan pesan berupa kabar gembira dan kabar buruk. Kabar gembira bagi siapa pun yang beriman dan beramal saleh. Kabar buruk berupa peringatan agar menghindarkan diri dari amal buruk. Rasul juga diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia.

Kriteria Penilaian

Bobot Soal	Skor
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 1	5

Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 2	10
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 3	10
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 4	10
Jika jawaban peserta didik benar yang nomor 5	15

Keterangan:

Total Nilai =

$$\frac{\text{Jumlah nilai siswa per soal}}{\text{Jumlah bobot soal}} \times 100$$

Kendal, 10 Januari 2025

Lampiran 6

Lembar Observasi Guru

Pertemuan 1

OBSERVASI ASPEK GURU

PELAKSANAAN EKSPERIMEN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA *WORDWALL* DI KELAS

IV

Petunjuk Pengisian:

Berilah ceklis (✓) pada salah satu kolom jawaban kategori yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Metode <i>Game Based Learning</i>	Kategori			Ket
		Ya	Kurang	Tidak	
1.	Guru membuka pembelajaran.	✓			Sudah bagus
2.	Guru menyampaikan materi.	✓			Sudah bagus
3.	Guru menyipkan	✓			Sudah bagus

	media pembelajaran.				
4.	Guru menjelaskan peraturan dari metode <i>Game Based Learning</i> .		✓		Guru masih kurang jelas dalam menjelaskan peraturan permainan, karena siswa masih banyak yang bingung
5.	Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada <i>game</i> tersebut.	✓			Sudah bagus
6.	Guru memberikan penghargaan (poin) kepada siswa yang berhasil menjawab soal.	✓			Sudah bagus
7.	Guru memberikan soal LKPD baru kepada siswa.	✓			Sudah bagus
8.	Guru dan siswa membuat kesimpulan atas materi	✓			Sudah bagus

	pelajaran hari ini.				
--	------------------------	--	--	--	--

Lampiran 7

Lembar Observasi Guru

Pertemuan 2

OBSERVASI ASPEK GURU

PELAKSANAAN EKSPERIMEN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA *WORDWALL* DI KELAS

IV

Petunjuk Pengisian:

Berilah ceklis (✓) pada salah satu kolom jawaban kategori yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Metode <i>Game Based Learning</i>	Kategori			Ket
		Ya	Kurang	Tidak	
1.	Guru membuka pembelajaran.	✓			Sudah bagus
2.	Guru menyampaikan materi.	✓			Sudah bagus
3.	Guru menyipkan media pembelajaran.	✓			Sudah bagus

4.	Guru menjelaskan peraturan dari metode <i>Game Based Learning</i> .	✓			Sudah bagus
5.	Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada <i>game</i> tersebut.	✓			Sudah bagus
6.	Guru memberikan penghargaan (poin) kepada siswa yang berhasil menjawab soal.	✓			Sudah bagus
7.	Guru memberikan soal LKPD baru kepada siswa.	✓			Sudah bagus
8.	Guru dan siswa membuat kesimpulan atas materi pelajaran hari ini.	✓			Sudah bagus

Lampiran 8

Instrumen Penelitian Angket Motivasi Belajar Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Lengkap :

Kelas :

Petunjuk :

- a. Bacalah dengan teliti pertanyaan dan isilah dengan baik sesuai dengan yang kamu rasakan.
- b. Pilih salah satu kolom dan berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan.
- c. 1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Ragu-Ragu
4 = Setuju

No	Pertanyaan	Skala			
		4	3	2	1
1.	Saya merasa semangat ketika belajar PAI				
2.	Saya berusaha mengerjakan tugas-tugas PAI dengan sungguh-sungguh				
3.	Saya berusaha mencari tahu hal-hal baru tentang Islam di luar jam pelajaran				
4.	Saya belajar PAI karena keinginan saya sendiri				

5.	Saya mempelajari materi PAI sebelum diberikan guru di sekolah				
6.	Saya diberi penghargaan oleh guru PAI ketika memperoleh hasil belajar yang baik				
7.	Saya diberi pujian oleh orang tua, sehingga lebih termotivasi ketika belajar PAI				
8.	Saya lebih bersemangat belajar PAI jika ada hadiah atau penghargaan				
9.	Teman-teman saya yang membuat saya semangat dalam belajar PAI				
10.	Suasana kelas saya sangat mendukung untuk belajar PAI				
11.	Saya merasa lebih semangat belajar PAI ketika ada permainan				
12.	Saya merasa lebih tertantang untuk lebih aktif belajar PAI di kelas				
13.	Saya akan bertanya jika tidak mengerti saat pelajaran PAI				

Lampiran 9

Daftar Nama Siswa dan Rekapitulasi Skor Uji Coba

No	Nama	Skor
1	M. Fauzan Habibi	52
2	Dimas Setiawan	55
3	Nisa'ullabibah	58
4	Jessica Marieanna	49
5	Yudistira Adiyana	54
6	Yumna Hanaa A	55
7	Mahardhika P. A	48
8	Nayla Saffa A	53
9	Aqila Zahra A. P	59
10	Tristan Ardhani S	59
11	Syifa Aulia N	55
12	Anas Fahrurrifai	55
13	M. Yusuf Maulana	59
14	Nafisa Ainun N	59
15	Diah Ayu Putri R	59
16	Niko Aidan Syam	47
17	Rakhshandirina A	54
18	Vega Diah Diyanti	57
19	Alvaro Insan M	59
20	Aisyah Maulida	51
21	Raziq Hanan S	58
22	Ameera Shanum A	59
23	Hafizh Abrisama S	60
24	Fajra Nada N	59
25	D. Excel K	57
26	Brilliant A	56

27	Nasya Khaira A	59
28	Zahiya Thafana	51
29	Arif Septian P	59
30	Ambar Andriyani S	58
31	Arif Rahman Hakim	58
32	Elysia Sadira Putri	45
33	Amad Galang W	58
34	Jihan Talita Ulfa	47
35	Azzalea M. N	57
36	Roihan Zaky T	60

Lampiran 10

Hasil Uji Coba Instrumen Soal

Responden	Nama Lengkap	Pertanyaan															Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	M. Fauzan Habibi	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	3	3	4	52	
2	Dimas Setiawan	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	55	
3	Nisa'ullahibah	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	58	
4	Jessica Marleanna	4	4	4	4	4	3	1	4	1	1	4	3	4	4	49	
5	Yudistira Adiyana	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	54	
6	Yumina Hanaa A.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	55	
7	Mahardhika P. A.	4	4	4	4	3	3	3	4	3	1	4	3	3	2	48	
8	Nayla Saffra A.	1	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	53	
9	Aqila Zahra A. P.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59	
10	Tristan Ardhani S.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59	
11	Syifa Aulia N.	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	55	
12	Anas Fahrurrital	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	55	
13	M. Yusuf Maulana	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59	
14	Nafisa Ainun N.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59	
15	Diah Ayu Putri R.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59	
16	Niko Aidan Syam	4	4	2	4	4	3	2	4	4	1	2	2	4	3	47	
17	Rakhshandirina A.	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	3	3	4	54	
18	Vega Diah Dilyanti	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	57	
19	Alvaro Insan M.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59	
20	Aisyah Maulida	1	4	4	4	1	4	4	4	3	2	4	4	4	4	51	
21	Raziq Hanan S.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58	
22	Ameera Shanum A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59	
23	Halizh Abrisama S.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
24	Fajra Nada N.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59	
25	D. Excel K.	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	57	
26	Brilliant A.	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	56	
27	Nasya Khaira A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59	
28	Zahiyah Thafana	1	4	3	1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	51	
29	Anif Septian P.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	
30	Ambar Andriyanti S.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	
31	Anif Rahman Hakim	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	58	
32	Elysia Sadira Putri	4	2	1	4	4	4	4	3	4	1	4	4	1	4	45	
33	Amad Galang W.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	58	
34	Jihan Talita Ulfa	3	4	4	1	4	4	3	3	1	2	4	4	3	3	47	
35	Azzalea M. N.	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57	
36	Rolhan Zaky T.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
TOTAL		131	141	136	133	143	135	136	138	139	101	131	136	129	130	139	1998
rHitung		0,36	0,34	0,6	0,25	0,3	0,3	0,5	0,42	0,41	0,7	0,5	0,38	0,4	0,54	0,39	
rTabel		0,33	0,33	0,3	0,33	0,3	0,3	0,3	0,33	0,33	0,3	0,3	0,33	0,3	0,33	0,33	
VIT		V	V	V	V	T	T	V	V	V	V	V	V	V	V	V	

Lampiran 11

Panduan Nilai R tabel Product Moment Sig 5% dan 1%

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Lampiran 12

Uji Validitas Instrumen Kuesioner Uji Coba

Butir Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,329	0,359	Valid
2	0,329	0,341	Valid
3	0,329	0,607	Valid
4	0,329	0,255	Tidak Valid
5	0,329	0,306	Tidak Valid
6	0,329	0,332	Valid
7	0,329	0,547	Valid
8	0,329	0,424	Valid
9	0,329	0,407	Valid
10	0,329	0,709	Valid
11	0,329	0,474	Valid
12	0,329	0,378	Valid
13	0,329	0,437	Valid
14	0,329	0,543	Valid
15	0,329	0,392	Valid

Lampiran 13

Rekapitulasi hasil skor siswa angket penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol

A. IV Hafsa (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	Adelia Prastita Paramitha	84	82
2.	Ahmad Al Ghozali	92	92
3.	Akifa Naila Aslami	88	76
4.	Alvin Putra Maulana	65	82
5.	Arvaro Arifianto	67	73
6.	Azka Khoirummajid	76	90
7.	Azzam Alif Afandi	73	80
8.	Bagus Cahya Wibowo Harjono	65	75
9.	Brigit Edo Z. A.	90	90
10.	Fabian Agha Virendra	86	94
11.	Hana Ayyatul Husna	76	96
12.	Jafni Athmar Ghaizan	78	94
13.	Keisya Syifa Alina	82	84
14.	Kenzi Lazhio	73	86
15.	Khaizuran Javier Santoso	94	94
16.	Lettycia Eglenntine	94	94
17.	Marsyalena Nirmala Putri	82	76
18.	Muhammad Fadhil Khoiril A'la	63	67
19.	Muhammad Nizam Al Fariz	61	86
20.	Naila Citra Atiqah	88	90
21.	Nasywa Azalia Quratu'ain	71	88
22.	Naura Hasan Nur Afika	90	84
23.	Septiyani Adiva	78	75

24.	Shaif Naufal Adany	67	80
25.	Taffana Adzkia Salsabilla	84	84
26.	Triwulan Septiani	82	90

B. IV Habibah (Kelas Kontrol)

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	Adzkia Samha Saufa	75	73
2.	Afika Jannati Syauqia	86	90
3.	Alfredo Octaviano	80	80
4.	Athar Rizqy Yudistira	76	80
5.	Athoilah Kiyano S.N	86	92
6.	Atmaja Rafardhan Mahardika	82	88
7.	Biancha Nadrian Zafeera	71	76
8.	Bunga Maura Khoiruni	65	71
9.	Civania Ridwan Ashar	100	82
10.	Dewi Wulandari Putri	76	80
11.	Dzikra Maulia T	73	73
12.	Fadlan Sahhab Ardiyanshah	67	78
13.	Gavrilla Maritza Anbiya	75	67
14.	Ghaitsa Azzahra	61	57
15.	Hafsya Amrullah Z	73	78
16.	Jafin Athar Ghaizan	82	76
17.	Mahardhika Putra Ramadhan	67	84
18.	Muhammad Ainur Rofiq	92	90
19.	Muhammad Hisyam N	90	86
20.	Muhamaad Naufaluddin A	80	82
21.	Naila Tsaniyyah R	80	84
22.	Raniya Hanin A.W	80	76

23.	Reihan Cetta Fisla Putra	71	73
24.	Shafa Adibatul Husna	96	94
25.	Ufaera Nur Afifa	80	80
26.	Sandrina Zora El Shahghani	75	82

Lampiran 14

Data Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

A. Data Skor Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Pre-test Eksperimen

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	Skor	Nilai
1.	Adelia Prasita Paramitha	4	4	4	4	3	3	4	3	1	2	4	4	4	44	84
2.	Ahmad Al Ghozali	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	48	92
3.	Akifa Naila Aslami	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	46	88
4.	Alvin Putra Maulana	4	4	1	3	1	4	1	1	4	3	2	4	2	34	65
5.	Arvaro Arifianto	4	3	4	2	1	4	3	4	1	2	4	2	1	35	67
6.	Azka Khoirumajid	4	4	3	4	2	2	4	2	2	4	2	3	4	40	76
7.	Azzam Alif Afandi	4	4	2	2	1	4	3	2	4	3	4	1	4	38	73
8.	Bagus Cahya Wibowo Harjono	4	4	3	4	3	4	4	1	1		1	4	1	34	65
9.	Brigit Edo Z. A.	4	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	47	90
10.	Fabian Agha Virendra	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	45	86
11.	Hana Ayyatul Husna	4	4	1	2	4	4	2	2	4	1	4	4	4	40	76
12.	Jafni Athmar Ghaizan	4	4	3	4	3	4	4	1	1	4	1	4	4	41	78
13.	Keisya Syifa Alina	4	4	4	4	3	3	4	3	1	1	4	4	4	43	82
14.	Kenzi Lazhio	4	4	2	2	1	4	3	2	4	4	3	1	4	38	73
15.	Khaizuran Javier Santoso	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	49	94
16.	Lettycia Eglenntine	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	49	94
17.	Marsyalena Nirmala Putri	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	3	2	43	82
18.	Muhammad Fadhil Khoiril A'la	4	3	4	1	4	1	4	1	1	4	1	1	4	33	63
19.	Muhammad Nizam Al Fariz	4	3	1	3	1	2	4	4	4	2	1	1	2	32	61
20.	Naila Citra Atiqah	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	46	88
21.	Nasywa Azalia Quratu'ain	4	4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	4	4	37	71
22.	Naura Hasan Nur Afrika	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	47	90
23.	Septiyani Adiva	3	4	4	3	2	2	4	4	4	3	3	3	2	41	78
24.	Shaif Naufal Adany	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4	1	2	4	35	67
25.	Taffana Adzka Salsabila	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	4	4	44	84
26.	Triwulan Septiani	4	4	2	4	4	3	3	2	4	4	1	4	4	43	82

Post-test Eksperimen

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	Skor	Nilai
1.	Adelia Prasita Paramitha	4	4	4	4	3	1	3	4	2	2	4	4	4	43	82
2.	Ahmad Al Ghozali	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	48	92
3.	Akifa Naila Aslami	2	3	2	1	4	4	4	4	2	3	4	3	4	40	76
4.	Alvin Putra Maulana	4	4	3	2	2	3	4	2	4	4	3	4	4	43	82
5.	Arvaro Arifianto	2	4	1	4	4	2	1	4	4	4	3	1	4	38	73
6.	Azka Khoirumajid	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	47	90
7.	Azzam Alif Afandi	4	4	2	3	1	4	2	3	4	4	4	3	4	42	80
8.	Bagus Cahya Wibowo Harjono	4	2	4	1	4	4	1	2	4	4	2	3	4	39	75
9.	Brigit Edo Z. A.	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	47	90
10.	Fabian Agha Virendra	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	49	94
11.	Hana Ayyatul Husna	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	50	96
12.	Jafni Athmar Ghaizan	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	49	94
13.	Keisya Syifa Alina	4	4	4	3	4	2	4	4	3	1	4	3	4	44	84
14.	Kenzi Lazhio	4	4	2	4	1	4	4	3	4	4	3	4	4	45	86
15.	Khaizuran Javier Santoso	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	49	94
16.	Lettycia Eglenntine	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	49	94
17.	Marsyalena Nirmala Putri	4	3	3	2	4	4	3	2	2	3	4	4	2	40	76
18.	Muhammad Fadhil Khoiril A'la	4	4	1	1	4	1	4	1	1	4	4	2	4	35	67
19.	Muhammad Nizam Al Fariz	1	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	45	86
20.	Naila Citra Atiqah	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	47	90
21.	Nasywa Azalia Quratu'ain	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	46	88
22.	Naura Hasan Nur Afrika	4	4	4	3	1	4	4	4	3	2	4	3	4	44	84
23.	Septiyani Adiva	4	3	3	2	4	3	4	4	2	2	4	2	2	39	75
24.	Shaif Naufal Adany	4	3	3	3	4	3	4	2	1	4	3	4	4	42	80
25.	Taffana Adzka Salsabila	4	4	2	4	2	4	4	2	2	2	4	4	4	44	84
26.	Triwulan Septiani	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	47	90

B. Data Skor Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Pre-test Kelas Kontrol

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	Skor	Nilai
1.	Adkia Samha Saufa	3	4	4	3	3	2	2	3	3	2	4	2	4	39	75
2.	Afika Jannati Syaqlia	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	2	4	45	86
3.	Alfredo Octaviano	4	4	3	3	4	4	3	2	4	2	4	3	2	42	80
4.	Athar Rizqy Yudistira	4	4	3	4	2	2	4	2	2	4	2	3	4	40	76
5.	Athoillah Kiyano S.N	4	4	4	4	1	3	4	2	4	4	3	4	4	45	86
6.	Atmaja Rafardhan Mahardika	4	3	1	4	4	3	4	4	4	3	1	4	4	43	82
7.	Biancha Nadrian Zafeera	4	3	1	2	4	3	4	1	3	4	1	3	4	37	71
8.	Bunga Maura Khoiruni	3	4	2	3	3	2	3	1	2	4	4	2	1	34	65
9.	Civanla Ridwan Ashar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100
10.	Dewi Wulandari Putri	4	4	3	4	3	4	4	2	4	1	1	2	4	40	76
11.	Dzikra Maulia T	4	3	4	4	1	4	2	1	4	1	4	2	4	38	73
12.	Fadlan Sahhab Ardiyanshah	3	4	4	3	2	1	1	1	3	3	2	4	4	35	67
13.	Gavrilla Maritza Anbiya	3	4	3	2	4	1	4	1	4	1	4	2	6	39	75
14.	Ghaitsa Azzahra	3	4	2	2	2	3	2	1	1	2	4	2	4	32	61
15.	Hafsy Amrullah Z	4	3	4	4	1	4	2	1	4	1	4	2	4	38	73
16.	Jafin Athar Ghaizan	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	43	82
17.	Mahardhika Putra Ramadhan	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4	1	2	4	35	67
18.	Muhammad Ainur Rofiq	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	48	92
19.	Muhammad Hisyam N	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	47	90
20.	Muhamaad Naufaluddin A	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	42	80
21.	Naila Tsaniyyah R	3	3	4	2	4	4	3	4	2	2	4	3	4	42	80
22.	Raniya Hanin A.W	3	3	4	2	4	4	3	4	2	2	4	3	4	42	80
23.	Reihan Cetta Fislal Putra	2	4	3	4	4	3	1	1	4	4	2	3	2	37	71
24.	Shafa Adibatul Husna	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	50	96
25.	Ufaera Nur Afifa	4	4	1	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	42	80
26.	Sandrina Zora El Shahghani	3	4	3	3	3	3	2	2	4	2	4	2	4	39	75

Post-test Kelas Kontrol

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	Skor	Nilai
1.	Adkia Samha Saufa	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	4	2	4	38	73
2.	Afika Jannati Syaqlia	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	47	90
3.	Alfredo Octaviano	4	3	4	2	4	3	4	4	3	2	4	3	2	42	80
4.	Athar Rizqy Yudistira	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	2	3	4	42	80
5.	Athoillah Kiyano S.N	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	48	92
6.	Atmaja Rafardhan Mahardika	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	46	88
7.	Biancha Nadrian Zafeera	4	4	4	1	3	3	4	1	4	4	1	3	4	40	76
8.	Bunga Maura Khoiruni	3	4	2	2	3	3	4	1	3	2	3	4	3	37	71
9.	Civanla Ridwan Ashar	4	4	4	1	4	3	4	2	3	4	2	4	4	43	82
10.	Dewi Wulandari Putri	4	4	1	4	3	4	4	1	4	1	4	4	4	42	80
11.	Dzikra Maulia T	3	4	4	4	1	1	3	4	4	1	2	3	4	38	73
12.	Fadlan Sahhab Ardiyanshah	2	4	4	4	3	4	4	4	2	3	1	3	3	41	78
13.	Gavrilla Maritza Anbiya	3	4	1	2	3	4	4	3	2	1	4	1	3	35	67
14.	Ghaitsa Azzahra	2	2	3	2	2	1	2	4	1	1	4	2	4	30	57
15.	Hafsy Amrullah Z	3	4	4	4	1	3	4	4	1	2	4	3	4	41	78
16.	Jafin Athar Ghaizan	4	2	4	3	4	4	3	1	4	4	2	3	2	40	76
17.	Mahardhika Putra Ramadhan	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	3	44	84
18.	Muhammad Ainur Rofiq	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	47	90
19.	Muhammad Hisyam N	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	45	86
20.	Muhamaad Naufaluddin A	3	4	2	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	43	82
21.	Naila Tsaniyyah R	3	3	4	2	4	4	4	4	2	2	3	4	3	44	84
22.	Raniya Hanin A.W	3	3	4	2	2	3	3	4	3	2	4	3	4	40	76
23.	Reihan Cetta Fislal Putra	4	4	3	2	2	3	4	1	4	3	3	4	1	38	73
24.	Shafa Adibatul Husna	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	49	94
25.	Ufaera Nur Afifa	4	4	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	42	80
26.	Sandrina Zora El Shahghani	3	4	4	4	3	3	3	3	4	1	4	3	4	43	82

Lampiran 15

Perhitungan SPSS Reliabilitas Uji Coba

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.695	13

Lampiran 16

Uji Normalitas Pre-test dan Post-test

1. Uji Normalitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.124	26	.200 [*]	.950	26	.232
	Pre-Test Kontrol	.126	26	.200 [*]	.974	26	.718

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji Normalitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen	.138	26	.200 [*]	.951	26	.239
	Post-Test Kontrol	.095	26	.200 [*]	.965	26	.506

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 17

Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test

1. Uji Homogenitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	.749	1	50	.391
	Based on Median	.729	1	50	.397
	Based on Median and with adjusted df	.729	1	49.529	.397
	Based on trimmed mean	.748	1	50	.391

2. Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	.064	1	50	.801
	Based on Median	.082	1	50	.776
	Based on Median and with adjusted df	.082	1	47.248	.776
	Based on trimmed mean	.078	1	50	.781

Lampiran 18

Uji Independent Sample t-test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Hasil Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	.064	.801	2.265	50	.028	5.000	2.207	Lower .566 Upper 9.434
	Equal variances not assumed			2.265	49.873	.028	5.000	2.207	.566 9.434

Lampiran 19

Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-5.885	9.074	1.780	-9.550	-2.219	-3.307	25	.003

Lampiran 20

Dokumentasi Penelitian





Lampiran 21

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Aisyah Sisilia Pratyningrum

Tempat & Tgl. Lahir : Kendal, 19 Februari 2003

Alamat Rumah : Perumahan Kaliwungu Indah Blok
B17/ No 21 RT 14/ RW 10, Ds.
Protomulyo, Kec. Kaliwungu
Selatan, Kab. Kendal

Nomor HP : 085876131943

E-mail : aisyahsisilia19@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:

- a. TK : TK Tarbiyatul Athfal 04 Kendal Tahun 2007-2009
- b. SD : SD Al Mardliyah Kendal Tahun 2009-2015
- c. MTs : MTs Darul Amanah Kendal Tahun 2015-2018
- d. MA : MA Darul Amanah Kendal Tahun 2018-2021

2. Pendidikan Non Formal:

- a. TPQ Al Mardliyah Kendal
- b. Pondok Pesantren Darul Amanah Kendal

Semarang, 10 Februari 2025
Penulis

A handwritten signature in red ink, appearing to be 'Aisyah' followed by a stylized flourish.

Aisyah Sisilia Pratyaningrum
NIM. 2103016041