

**PENGARUH AKTIVITAS PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G
SMP NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Kholifatuz Zulfa Nur Azizah

NIM : 204101010052

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN *CROSSWORD PUZZLE*
BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PRESTASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G
SMP NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:
Kholifatuz Zulfa Nur Azizah
NIM : 204101010052

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI **ACHMAD SIDDIQ**
J E M B E R

Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198808232019031009

**PENGARUH AKTIVITAS PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G
SMP NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Selasa

Tanggal : 10 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Hafidz, S.Ag., M.Hum.

NIP 197402182003121002

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

NIP 199006012019031012

Anggota :

1. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag.

2. Shidiq Ardianta, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



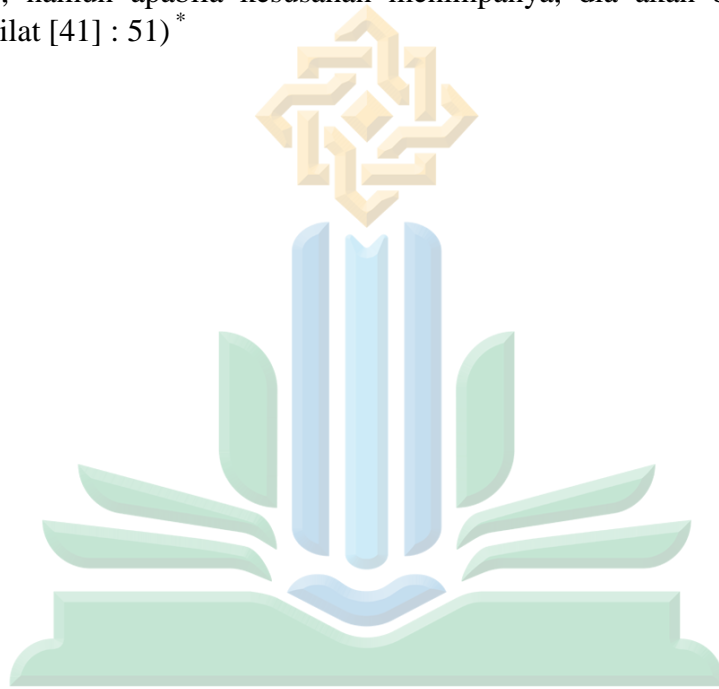
Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP 197304242000031005

MOTTO

وَإِذَا أَنْعَمْنَا عَلَى الْإِنْسَانِ أَعْرَضَ وَنَا بَاجِنَةً وَإِذَا مَسَّهُ الشَّرُّ فَذُو دُعَاءٍ عَرِيضٍ

“Apabila Kami menganugerahkan kenikmatan kepada manusia, niscaya dia berpaling (tidak mensyukuri nikmat-Nya) dan menjauhkan diri (dari Allah dengan sombong), namun apabila kesusahan menimpanya, dia akan banyak berdoa.” (QS. Fussilat [41] : 51)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Jakarta: Kementerian Agama RI). 2019, 693.

PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Teriring doa dan rasa syukur kepada Allah Swt. dengan setulus hati skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suyono dan Ibu Elfi Ni'amah, atas segala cinta serta selalu memberikan dukungan dan pengorbanan tanpa henti yang tidak ternilai untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Saudara saya, Muhammad Yusuf Abdul Hakim, yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

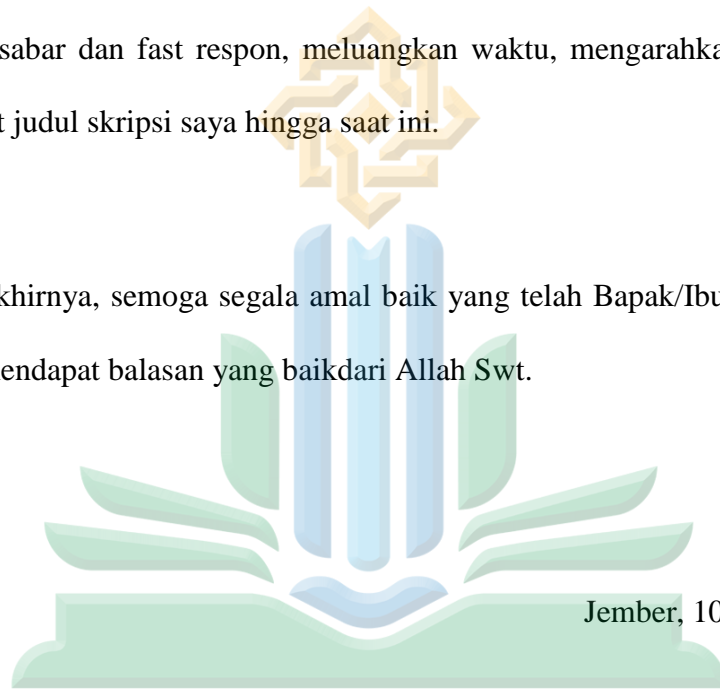
Sege nap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah Swt. karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terealisasi dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas selesainya skripsi ini.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan peneliti dalam melakukan penelitian ini.
3. Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu dan mempermudah dalam menyelesaikan tugas skripsi ini.
4. Dr. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi dan inspirasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dengan sabar, petunjuk, pengarahan, serta motivasi yang begitu maksimal kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
6. Ari Dwi Widodo, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing akademik yang telah sabar dan fast respon, meluangkan waktu, mengarahkan, membimbing terkait judul skripsi saya hingga saat ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah Swt.



Jember, 10 Desember 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Penulis
J E M B E R

ABSTRAK

Kholifatuz Zulfa Nur Azizah, 2024: *Pengaruh Aktivitas Pembelajaran Crossword Puzzle Berbantuan Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember.*

Kata kunci: *crossword puzzle, wordwall, prestasi belajar*

Pembelajaran konvensional di era modern seringkali menghadapi tantangan dalam menarik minat peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar dan motivasi peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran inovatif dan interaktif, seperti *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*, menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Rumusan masalah penelitian ini adalah pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

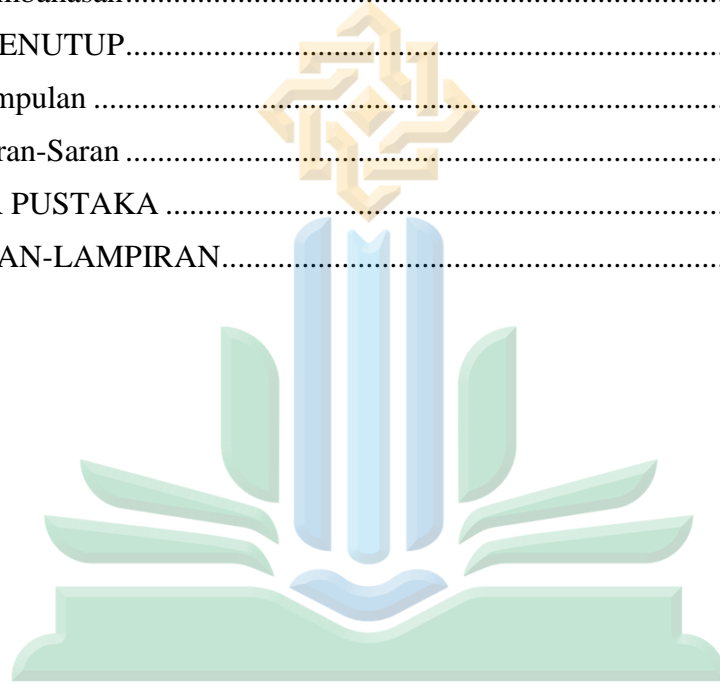
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 32 peserta didik kelas VII G. Data dikumpulkan melalui tes (*pretest* dan *posttest*), angket motivasi, serta penilaian praktik. Menggunakan uji validitas *pearson/product moment*, uji reliabilitas *cronbach's alpha*, uji normalitas *shapiro wilk*, uji homogenitas *levene statistic*, dan uji hipotesis *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam prestasi belajar peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah menggunakan *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* yang dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* kognitif adalah 67,81 dan meningkat menjadi 77,50. Dalam aspek afektif, skor rata-rata naik dari 28,59 menjadi 30,53. Sementara itu, skor psikomotorik meningkat dari 13,06 menjadi 17,19. Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik dengan nilai $p < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup Penelitian	8
1. Variabel Penelitian	8
2. Indikator Variabel	8
F. Definisi Operasional	9
G. Asumsi Penelitian	11
H. Hipotesis	11
I. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	19
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Populasi dan Sampel	37

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
D. Analisis Data	51
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	54
A. Gambaran Obyek Penelitian	54
B. Penyajian Data	56
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	60
D. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	73
A. Simpulan	73
B. Saran-Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	78

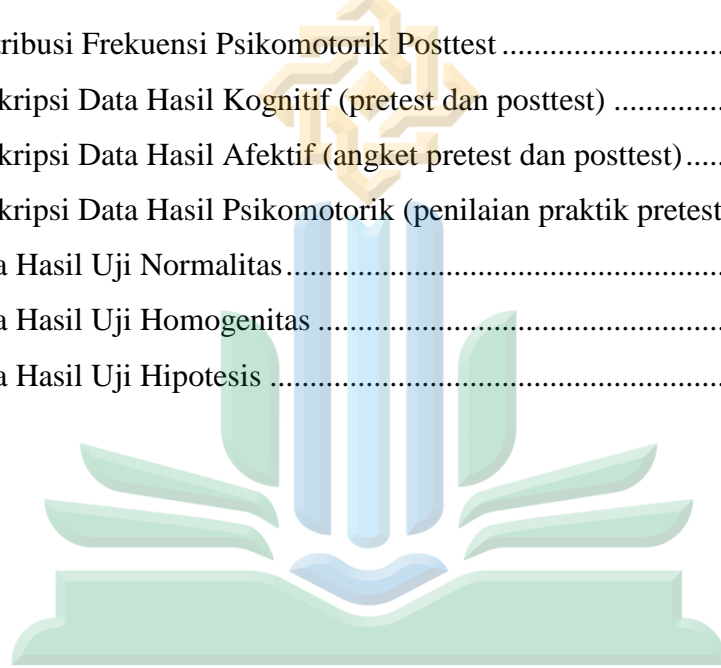


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2. 1	Penelitian Terdahulu	17
2. 2	Kisi-Kisi Soal Tes (Pretest Dan Posttest).....	23
2. 3	Kisi-Kisi Angket Pretest	27
2. 4	Kisi-Kisi Angket Posttest.....	28
2. 5	Instrumen Penilaian Psikomotorik.....	29
3. 1	One Group Pretest-Posttest Design.....	37
3. 2	Distribusi Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember	38
3. 3	Hasil Uji Validitas Kognitif Pretest	41
3. 4	Hasil Uji Validitas Kognitif Posttest.....	41
3. 5	Kriteria Penskoran Angket.....	42
3. 6	Hasil Uji Validitas Afektif Angket Pretest.....	43
3. 7	Hasil Uji Validitas Afektif Angket Posttest	43
3. 8	Kriteria Penskoran Psikomotorik Penilaian Praktik.....	44
3. 9	Hasil Uji Validitas Psikomotorik Penilaian Praktik Pretest.....	44
3. 10	Hasil Uji Validitas Psikomotorik Penilaian Praktik Posttest	45
3. 11	Kriteria Penskoran Validasi Ahli	45
3. 12	Hasil Validitas Ahli.....	46
3. 13	Kriteria Reliabilitas Cronbach's Alpha.....	47
3. 14	Hasil Uji Reliabilitas Kognitif <i>Pretest</i>	47
3. 15	Hasil Uji Reliabilitas Kognitif <i>Posttest</i>	48
3. 16	Hasil Uji Reliabilitas Afektif Angket <i>Pretest</i>	49
3. 17	Hasil Uji Reliabilitas Afektif Angket <i>Posttest</i>	49
3. 18	Hasil Uji Reliabilitas Psikomotorik Penilaian Praktik <i>Pretest</i>	50
3. 19	Hasil Uji Reliabilitas Psikomotorik Penilaian Praktik <i>Posttest</i>	50
4. 1	Identitas SMP Negeri 3 Jember	55
4. 2	Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII G.....	55
4. 3	Data Hasil Kognitif (Pretest dan Posttest)	57

4. 4 Data Hasil Afektif (Angket Pretest dan Posttest).....	58
4. 5 Data Hasil Psikomotorik (Penilaian Praktik Pretest dan Posttest)	59
4. 6 Distribusi Frekuensi Kognitif Pretest.....	60
4. 7 Distribusi Frekuensi Kognitif Posttest	61
4. 8 Distribusi Frekuensi Afektif Pretest.....	62
4. 9 Distribusi Frekuensi Afektif Posttest	62
4. 10 Distribusi Frekuensi Psikomotorik Pretest.....	63
4. 11 Distribusi Frekuensi Psikomotorik Posttest	63
4. 12 Deskripsi Data Hasil Kognitif (pretest dan posttest)	64
4. 13 Deskripsi Data Hasil Afektif (angket pretest dan posttest).....	65
4. 14 Deskripsi Data Hasil Psikomotorik (penilaian praktik pretest dan posttest) 65	
4. 15 Data Hasil Uji Normalitas	66
4. 16 Data Hasil Uji Homogenitas	66
4. 17 Data Hasil Uji Hipotesis	67



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
4. 1	Grafik Kognitif (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>)	61
4. 2	Grafik Afektif (angket <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>)	63
4. 3	Grafik Psikomotorik (penilaian praktik <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>)	64



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Uraian	Hal.
	Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan	78
	Lampiran 2 Matriks Penelitian.....	79
	Lampiran 3 Surat Permohonan Bimbingan Skripsi	81
	Lampiran 4 SK Dosen Pembimbing	82
	Lampiran 5 Surat Permohonan Ujian Seminar Proposal	83
	Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Penelitian	84
	Lampiran 7 Jurnal Kegiatan Penelitian	85
	Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian	86
	Lampiran 9 Lembar Validasi Modul.....	87
	Lampiran 10 Modul Ajar	91
	Lampiran 11 Lembar Validasi Kognitif.....	98
	Lampiran 12 Lembar Validasi Kognitif Revisi.....	101
	Lampiran 13 Kisi-Kisi Kognitif.....	104
	Lampiran 14 Lembar Soal Kognitif.....	106
	Lampiran 15 Lembar Jawaban Soal Kognitif	108
	Lampiran 16 Tabulasi Data Kognitif Pretest	110
	Lampiran 17 Uji Validitas Kognitif Pretest	112
	Lampiran 18 Uji Reliabilitas Kognitif Pretest	114
	Lampiran 19 Tabulasi Data Kognitif Posttest.....	115
	Lampiran 20 Uji Validitas Kognitif Posttest.....	117
	Lampiran 21 Uji Reliabilitas Kognitif Posttest.....	119
	Lampiran 22 Uji Normalitas Kognitif.....	120
	Lampiran 23 Uji Homogenitas Kognitif	120
	Lampiran 24 Uji Hipotesis Kognitif	120
	Lampiran 25 Distribusi Frekuensi Kognitif	121
	Lampiran 26 Lembar Validasi Afektif.....	122
	Lampiran 27 Kisi-Kisi Afektif Pretest	124
	Lampiran 28 Kisi-Kisi Afektif Posttest	125

Lampiran 29 Lembar Angket Afektif Pretest.....	127
Lampiran 30 Lembar Angket Afektif Posttest.....	128
Lampiran 31 Tabulasi Data Afektif Pretest	130
Lampiran 32 Uji Validitas Afektif Pretest	132
Lampiran 33 Uji Reliabilitas Afektif Pretest	134
Lampiran 34 Tabulasi Data Afektif Posttest.....	135
Lampiran 35 Uji Validitas Afektif Posttest.....	137
Lampiran 36 Uji Reliabilitas Afektif Posttest.....	139
Lampiran 37 Uji Normalitas Afektif.....	140
Lampiran 38 Uji Homogenitas Afektif.....	140
Lampiran 39 Uji Hipotesis Afektif	140
Lampiran 40 Distribusi Frekuensi Afektif.....	141
Lampiran 41 Lembar Penilaian Psikomotorik	143
Lampiran 42 Tabulasi Data Psikomotorik Pretest	144
Lampiran 43 Uji Validitas Psikomotorik Pretest	145
Lampiran 44 Uji Reliabilitas Psikomotorik Pretest	145
Lampiran 45 Tabulasi Data Psikomotorik Posttest.....	146
Lampiran 46 Uji Validitas Psikomotorik Posttest.....	147
Lampiran 47 Uji Reliabilitas Psikomotorik Posttest.....	147
Lampiran 48 Uji Normalitas Psikomotorik.....	148
Lampiran 49 Uji Homogenitas Psikomotorik	148
Lampiran 50 Uji Hipotesis Psikomotorik	148
Lampiran 51 Distribusi Frekuensi Psikomotorik.....	149
Lampiran 52 Dokumentasi	150
Lampiran 53 Biodata Penulis	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang menarik menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Adanya perubahan kurikulum memunculkan kekhawatiran terhadap proses pembelajaran konvensional yang di era sekarang mungkin tidak mampu membangkitkan minat serta kurangnya keterlibatan peserta didik. Hal seperti itu yang dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar dan dapat menurunnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga memunculkan ide bagaimana mengintegrasikan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, seperti menggunakan *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*.

Dalam Islam pendidikan Al-Qur'an surat Al – Mujadalah ayat 11 Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا فَأَنْشُرُوا لِرِجَالِكُمُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.¹

Firman Allah ini menegaskan bahwa ilmu memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan orang yang berilmu akan mendapatkan

¹ Terjemahan Kemenag 2019

kedudukan yang lebih tinggi di sisi-Nya. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan termasuk dalam pendidikan formal, yakni menciptakan generasi yang berilmu dan berakhlak baik.

Di sisi lain, konstitusi negara kita yaitu Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1 juga mengamanatkan bahwa:

“Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”

Pasal ini menegaskan pentingnya akses pendidikan yang berkualitas bagi setiap warga negara, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik. Berdasarkan peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 menegaskan:

“Pendidikan agama dan keagamaan merupakan pendidikan yang dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta keterampilan dan kemampuan peserta didik yang dapat menjalankan dan mengamalkan nilai-nilai agamanya”²

Terdapat lima komponen penting dalam proses pembelajaran: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Semua komponen ini mempengaruhi satu sama lain dalam proses pembelajaran. Misalnya, memilih metode untuk menyampaikan materi akan mempengaruhi media apa yang

² Mokh. Iman Firmansyah. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta’lim* (2019): 83-84.

akan digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sesuai dengan persyaratan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi lingkungan, situasi, dan lingkungan belajar. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.³

Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik juga dapat meningkatkan prestasi belajarnya dan meningkatkan keaktifannya di kelas. Ini karena penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.⁴

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru memberikan pelajaran secara interaktif kepada peserta didik dan membuat waktu pembelajaran lebih menyenangkan. Media juga dapat mendorong otak peserta didik untuk belajar dan peserta didik cenderung tidak bosan saat menggunakannya.⁵

Salah satu metode potensial untuk diterapkan adalah penggunaan media permainan edukatif, seperti *crossword puzzle* tidak hanya membantu peserta didik mengingat materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis. Dengan bantuan platform interaktif seperti *wordwall*, proses pembuatan dan penerapan *crossword puzzle* dalam pembelajaran menjadi

³ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 587.

⁴ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar." 588.

⁵ D Anggara and R M Fahlevi, "Pembelajaran Agama Islam Dengan Teknologi Augmented Reality Untuk Kelompok Diniyah Anak," *Proceedings Uin Sunan ...* 50, no. Desember (2021): 589, <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/913>.

lebih mudah dan menarik. *Wordwall* sebagai media digital memungkinkan guru untuk membuat latihan-latihan interaktif yang dapat diakses peserta didik lebih fleksibel, sehingga diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar peserta didik.

Dalam konteks ini, pentingnya menguji pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik menjadi sangat relevan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu telah dilakukan untuk menguji efektivitas *crossword puzzle* dalam pembelajaran. Sebagian besar penelitian menunjukkan hasil yang positif, meskipun terdapat pula temuan yang menunjukkan keterbatasan atau bahkan ketidakefektifan media ini dalam konteks tertentu. Penelitian-penelitian ini memberikan landasan teoretis dan empiris untuk menggambarkan kompleksitas dan tantangan dalam mengadopsi media *crossword puzzle* sebagai strategi pembelajaran.

Penelitian oleh Santi dengan judul “Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik” mengkaji penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Bustanul Ulum Bangsalsari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* dapat

meningkatkan minat belajar peserta didik, yang pada gilirannya berpotensi meningkatkan prestasi belajar mereka.⁶

Penelitian ini memiliki kedudukan sebagai penelitian kuantitatif yang mengukur pengaruh spesifik aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* terhadap evaluasi belajar peserta didik. Evaluasi belajar dalam penelitian ini mencakup pengukuran pemahaman peserta didik terhadap materi ajar berdasarkan taksonomi Bloom (C1-C6).

Penelitian ini menempati posisi penting dalam upaya mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang banyak berfokus pada efektivitas media pembelajaran digital dalam mata pelajaran umum, penelitian ini secara spesifik mengukur pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* terhadap evaluasi belajar peserta didik.

Pemilihan lokasi penelitian di SMP Negeri 3 Jember dilatarbelakangi oleh pengalaman peneliti saat mengikuti program Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP) di sekolah tersebut. Selama pelaksanaan PLP, peneliti mengamati bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam belum sepenuhnya mampu menarik minat peserta didik. Hal ini memunculkan gagasan pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik.

⁶ Santi Siringoringo, "Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik" 5, no. 6 (2022).

Penelitian ini didorong oleh keinginan peneliti untuk mengevaluasi pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik dan berharap dalam implementasinya dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Meskipun terdapat penelitian terdahulu mengenai pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* namun pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih terbatas terutama di di SMP Negeri 3 Jember. Terdapatnya penelitian terdahulu yang masih terbatas menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini guna mengisi kesenjangan literatur dan memberikan perspektif baru. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh yang signifikan pada aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian yang harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIIG SMP Negeri 3 Jember aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan peran-peran serta dalam perkembangan ilmu pengetahuan dengan kajian teori-teori baru, untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan konsep teori yang sudah ada, serta dapat memperkuat teori yang sudah ada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti dibidang pendidikan dan menambah bekal untuk peneliti supaya menjadi calon pendidik yang aktif dalam dunia pendidikan.

b. Bagi peserta didik

Untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan berkomunikasi yang dapat melatih dan merangsang peserta didik untuk mengembangkan daya nalarnya, serta meningkatkan pemahaman materi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana informasi yang aktual, serta menambah wawasan pengetahuan mengenai *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*.

e. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi yang aktual serta dapat menambah wawasan masyarakat mengenai *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab berubahnya variabel dependen. Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen merupakan aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*.

b. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel independen. Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen merupakan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Indikator Variabel

a. Indikator kognitifnya yakni peningkatan skor tes pemahaman peserta didik

- b. Indikator afektifnya yakni peningkatan minat dan motivasi terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- c. Indikator psikomotoriknya yakni peningkatan keterampilan dalam praktik ibadah.

F. Definisi Operasional

1. *Crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*

Crossword puzzle berbantuan *Wordwall* ini dirancang sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang mampu memfasilitasi keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan pendekatan berbasis teknologi, *Wordwall* menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan guru untuk membuat permainan teka-teki silang dengan mudah, sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan, sekaligus memberikan umpan balik secara instan kepada peserta didik. Penggunaan media ini diintegrasikan dalam pembelajaran untuk mengakomodasi gaya belajar yang beragam, seperti visual, kinestetik, dan auditori, sehingga meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi.

2. Prestasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Prestasi belajar peserta didik merupakan tingkat pencapaian peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan yang diukur melalui tes.

Prestasi belajar dalam penelitian ini mengacu pada hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Prestasi belajar dinilai berdasarkan tiga domain utama, yaitu:

- a. Kognitif: Peningkatan pemahaman peserta didik terhadap konsep dan materi Pendidikan Agama Islam, yang diukur melalui tes pretest dan posttest, mencakup kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran agama.
- b. Afektif: Perubahan sikap, minat, dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk bagaimana peserta didik menunjukkan kesungguhan, antusiasme, dan penghargaan terhadap materi yang diajarkan.
- c. Psikomotorik: Keterampilan praktis peserta didik dalam menerapkan ajaran Islam, seperti praktik sujud syukur, pengucapan doa, atau kegiatan keagamaan lainnya yang relevan dengan materi.

3. *Crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik

Pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember dapat dijelaskan sebagai suatu upaya untuk menganalisis sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi dapat memberikan dampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks ini, media *crossword puzzle* berbantuan

Wordwall dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari konsep-konsep dasar dalam Pendidikan Agama Islam secara lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

G. Asumsi Penelitian

1. Aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik yang berdampak pada prestasi belajar peserta didik.
2. Aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
3. Pembelajaran yang menggunakan *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan sehingga meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

H. Hipotesis

1. H_a (Hipotesis alternatif)

Aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* secara signifikan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. H_0 (Hipotesis nol)

Aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini mencakup penjelasan tentang alur pembahasan skripsi. Penelitian ini disusun secara sistematis dalam lima bab:

Bab I, membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan.

Bab II, membahas penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab III, membahas pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, populasi dan sampel, teknik instrumen pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV, isi didalamnya meliputi penyajian dan analisis data yang terjadi dari gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis serta pembahasan

Bab V, berisi penutup yang mencakup kesimpulan, yang diharapkan bermanfaat bagi peneliti dan penelitian literatur.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dari Syukron Ma'mun⁷

Dari penelitian yang dilakukan oleh Syukron Ma'mun tahun 2023 dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Games Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI IPA Di SMA Negeri 01 Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023*". Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental design* dengan bentuk penelitian *Nonequivalent Group Post-test Only Design*. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dokumentasi dan kuesioner (angket). Teknik analisis data menggunakan uji *Mann Whitney-U*.

Rumusan masalah pada penelitian ini untuk: 1) mendeskripsikan keaktifan belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen; 2) mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen; 3) mengetahui pengaruh media pembelajaran *games wardwall* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi; 4) mengetahui pengaruh media pembelajaran *games wardwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi.

⁷ Syukron Ma'mun, "Pengaruh Media Pembelajaran Games Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI IPA DI SMA Negeri 01 Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023" 1, no. September (2023): 2022.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa 1) Skor rata-rata angket Keaktifan Belajar peserta didik kelas ekperimen lebih tinggi dari kelas control; 2) Nilai rata-rata *post-test* kelas ekperimen lebih tinggi dari kelas control; 3) Ada pengaruh yang signifikan Media pembelajaran *games wordwall* terhadap keaktifan belajar peserta didik; 4) Ada pengaruh yang signifikan Media pembelajaran *games wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Penelitian dari Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi, Endang Wahyu Andjariani⁸

Dari penelitian yang dilakukan oleh Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi, Endang Wahyu Andjariani tahun 2023 dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD*”. Jenis penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain *pretest-postest control group design*. Pengumpulan data menggunakan tes pembelajaran.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah mengidentifikasi hasil belajar peserta didik dalam penggunaan bahan pembelajaran *crossword puzzle* dan mengetahui jawaban peserta didik ketika menggunakan teka-teki silang.

Hasil penelitian ini bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, hal ini disebabkan adanya pengaruh

⁸ Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi, and Endang Wahyu Andjariani, “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 590–96, <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4744>.

penggunaan alat peraga crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Penelitian dari Heny Apriani Putri⁹

Dari Penelitian Heny Apriani Putri tahun 2020 dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi”*. Penelitian menggunakan penelitian Eksperimen dan jenis penelitian ini *Quasi Experimental*.

Rumusan masalah penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif dan signifikan antara: (1) Penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Peserta didik kelas XI Putra, (2) Penggunaan media pembelajaran *Spelling Puzzle* terhadap Hasil Belajar Peserta didik kelas XI Putri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar, Namun, Penggunaan media *Crossword Puzzle* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar.

4. Penelitian dari Siti Zulaikhah¹⁰

Dari penelitian Siti Zulaikhah tahun 2023 dengan judul *“Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*

⁹ Heny Apriani Putri, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi’, 2507.February (2020), pp. 1–9.

¹⁰ Siti Zulaikhah, “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Tema Hijrah Ke Madinah Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Jember,” 2023, 1–182.

Tema Hijrah Ke Madinah Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Jember.” Menggunakan metode PTK dan menggunakan lembar observasi pendidik dan peserta didik, lembar kerja serta dokumentasi.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan hasil belajar pesertadidik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan di SMP Negeri 9 Jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya strategi pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi hijrah ke Madinah.

5. Penelitian dari Widiya¹¹

Dari penelitiabn Widiya tahun 2022 dengan judul “*Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MIN 3 Aceh Besar.*” Menggunakan metode penelitian quasi eksperimen design dan desain penelitian nonequivalent pretest posttest. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan soal tes.

Rumusan masalah penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru dengan penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar, untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle* dalam

¹¹ Widiya, “Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar,” *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam*, 2022.

pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar, dan untuk mengetahui pengaruh media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No.	Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Syukron Ma'mun (Skripsi, 2023) "Pengaruh Media Pembelajaran <i>Games Wordwall</i> Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI IPA Di SMA Negeri 01 Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baik penelitian dari Syukron Ma'mun maupun peneliti sama-sama menggunakan metode kuantitatif 2. Baik penelitian dari Syukron Ma'mun maupun peneliti sama-sama menggunakan <i>wordwall</i> 3. Baik penelitian dari Syukron Ma'mun maupun peneliti sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data tes dan dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian dari Syukron Ma'mun berada di SMA Negeri 01 Kunir Lumajang, sedangkan peneliti berada di SMP Negeri 3 Jember 2. Penelitian dari Syukron Ma'mun menggunakan mata pelajaran Biologi (Sistem Reproduksi), sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 3. Objek penelitian dari Syukron Ma'mun adalah kelas XI SMA, sedangkan peneliti kelas VII SMP
2.	Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi, Endang Wahyu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baik penelitian dari Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi, Endang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek penelitian dari Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi, Endang Wahyu

	Andjariani (Jurnal, 2023) “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD”	Wahju Andjariani maupun peneliti sama-sama menggunakan metode kuantitatif 2. Baik penelitian dari Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi, Endang Wahju Andjariani maupun peneliti sama-sama menggunakan <i>crossword puzzle</i>	Andjariani adalah kelas V SD, sedangkan peneliti kelas VII SMP
3.	Heny Apriani Putri (Skripsi, 2020) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Dan <i>Spelling Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi”.	1. Baik penelitian dari Heny Apriani Putri maupun peneliti sama-sama menggunakan <i>crossword puzzle</i>	1. Lokasi penelitian dari Heny Apriani Putri berada di Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi, sedangkan peneliti di SMP Negeri 3 Jember 2. Penelitian dari Heny Apriani Putri menggunakan mata pelajaran Ekonomi, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 3. Objek penelitian dari Heny Apriani Putri adalah kelas XI MA, sedangkan peneliti kelas VII SMP
4.	Siti Zulaikhah (Skripsi, 2023) “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran	1. Baik penelitian dari Siti Zulaikhah maupun peneliti sama-sama menggunakan <i>crossword puzzle</i> 2. Baik penelitian dari Siti Zulaikhah maupun peneliti sama-sama mata	1. Lokasi penelitian dari Siti Zulaikhah berada di SMP Negeri 9 Jember, sedangkan peneliti berada di SMP Negeri 3 Jember 2. Metode yang digunakan Siti Zulaikhah adalah

	Pendidikan Agama Islam Tema Hijrah Ke Madinah Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Jember.”	pelajaran Pendidikan Agama Islam 3. Baik penelitian dari Siti Zulaikhah maupun peneliti sama-sama di SMP	PTK, sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif
5.	Widiya (Skripsi, 2022) “Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MIN 3 Aceh Besar.”	1. Baik penelitian dari Widiya maupun peneliti sama-sama menggunakan metode kuantitatif 2. Baik penelitian dari Widiya maupun peneliti sama-sama menggunakan <i>crossword puzzle</i>	1. Lokasi penelitian dari Widiya berada di MIN 3 Aceh Besar, sedangkan peneliti berada SMP Negeri 3 Jember 2. Objek penelitian dari Widiya adalah kelas IV MIN, sedangkan peneliti kelas VII SMP

Sumber: Skripsi dan jurnal penelitian

B. Kajian Teori

1. *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle atau teka-teki silang adalah salah satu permainan edukatif yang melibatkan peserta didik dalam mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Sebagai media pembelajaran, *crossword puzzle* memiliki potensi untuk:

- a. Meningkatkan *vocabulary* dan pemahaman konsep
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis
- c. Meningkatkan minat belajar melalui pembelajaran yang menyenangkan

- d. Melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung¹²

Kekurangan media *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:¹³

- a. Sedikit menimbulkan kesulitan bagi peserta didik yang kemampuan terbatas.
- b. Jika terjadi kesalahan dalam pemahaman materi ajar, akan sulit menemukan kata yang diminta.
- c. Memerlukan persiapan instrumen yang lama.

2. *Wordwall*

Wordwall merupakan platform digital yang memungkinkan pembuatan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, termasuk *crossword puzzle*. Penggunaan *Wordwall* memberikan beberapa keunggulan:

- a. Mudah digunakan dan diakses
- b. Menyediakan berbagai template interaktif
- c. Memungkinkan penyimpanan dan berbagi aktivitas pembelajaran
- d. Mendukung pembelajaran jarak jauh

Kekurangan dari *Wordwall* adalah sebagai berikut:¹⁴

- a. Font size pada *wordwall* tidak bisa digunakan untuk mengatur ukuran atau besar kecilnya tulisan
- b. Ketika jaringan internet tidak stabil atau mengalami gangguan maka penggunaan *Wordwall* akan terganggu.

¹² Arin Aryana et al., "Penggunaan Model Game Based-Learning Dengan Bantuan Media Cross Historic Pada Pembelajaran Sejarah Di Kurikulum Merdeka Belajar," *King Jurnal Sejarah Indonesia* 1, no. 1 (2024): 17.

¹³ Aryana et al., 19.

¹⁴ Dhillan Zalillah and Alfurqan Alfurqan, "Penggunaan Game Interaktif *Wordwall* Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang," *Manazhim* 4, no. 2 (2022): 494, <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam. Dalam implementasinya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam seringkali menghadapi tantangan dalam hal metode pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif, yang dapat menyebabkan rendahnya minat dan prestasi belajar peserta didik.

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran, yang umumnya diukur melalui tes atau evaluasi pembelajaran.

Prestasi atau hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Dalam pencapaiannya prestasi dapat diketahui dengan adanya suatu evaluasi dari suatu kegiatan yang dilaksanakan. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran disekolah atau diperguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sementara prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.¹⁵

¹⁵ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Peserta didik* (Jakarta: Grasindo, 2004), 75.

Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi:¹⁶

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar. Yang dalam faktor intern adalah faktor jasmani, (meliputi: faktor kesehatan, cacat tubuh) termasuk faktor psikologis, (meliputi: faktor intelegensi, perhatian minat, bakat motif, kematangan dan kesepian)
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar diri individu. Faktor ini meliputi faktor keluarga (berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan rumah tangga serta keadaan ekonomi keluarga), faktor sekolah (meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas peserta didik), faktor masyarakat (meliputi: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).¹⁷

Prestasi belajar dapat diukur melalui tiga ranah:

- a. Kognitif (pengetahuan)
 - 1) Hasil belajar pengetahuan, pengetahuan yang dimaksud sebagai terjemah dari kata *knowledge* dalam Taksonomi Bloom. Meskipun demikian maknanya tidak selamanya tepat sebab istilah tersebut

¹⁶ Azizah, N. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), (2022), 45-62.

¹⁷ Slameto, *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Renika Cipta, 2003), 54.

termasuk pula fakta disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, defenisi, istilah, pasal, undang-undang, nama-nama tokoh, dan nama-nama kota.

- 2) Hasil belajar pemahaman. Menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri sesuatu yang dibaca, didengar, memberi contoh lain dari contoh yang telah diberikan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada khusus teknis.
- 3) Hasil belajar aplikasi, aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi ini mungkin bisa berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.
- 4) Hasil belajar analisis, analisis adalah usaha memilih sesuatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya.
- 5) Hasil belajar sintesis. Sintesis adalah pengetahuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh.
- 6) Hasil belajar evaluasi. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, mateial.

Kisi-kisi soal tes (*pretest* dan *posstest*) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 2
KISI-KISI SOAL TES (PRETEST DAN POSTTEST)

No	Indikator Soal	Kompetensi yang Diukur	Pertanyaan	Jawaban	Level Kognitif
1.	Peserta didik dapat	Memahami ketentuan	Hukum melakukan	Sunnah	C1 (Mengingat)

	menyebutkan hukum dari sujud syukur.	hukum dalam pelaksanaan sujud syukur.	sujud syukur		
2.	Peserta didik dapat menunjukkan pentingnya niat dalam beribadah, terutama sebelum melakukan sujud.	Memahami peran niat dalam melaksanakan ibadah.	Apa hal yang menunjukkan kesungguhan hati dalam beribadah, terutama sebelum melakukan sujud?	Niat	C2 (Memahami)
3.	Peserta didik dapat menyebutkan syarat kebersihan yang diperlukan dalam pelaksanaan sujud syukur.	Membangun kesadaran Peserta didik akan pentingnya menjaga kebersihan dalam beribadah.	Salah satu syarat sujud syukur adalah badan dan pakaian harus dalam keadaan...	Suci	C2 (Memahami)
4.	Peserta didik dapat mengidentifikasi situasi yang tepat untuk melakukan sujud syukur.	Menilai dan menerapkan konsep sujud syukur dalam situasi kehidupan nyata.	Di salah satu wilayah terjadi musibah banjir. Kebetulan salah seorang saudara Pak Joko tinggal di wilayah tersebut. Dia mendapat kabar bahwa saudaranya selamat dari musibah tersebut. Pak Joko kemudian melakukan sujud apa?	Syukur	C3 (Menerapkan)
5.	Peserta didik dapat	Mendorong Peserta didik	Sujud syukur mengajarkan	Bersyukur	C3 (Menerapkan)

	menunjukkan sikap bersyukur dalam berbagai situasi.	untuk menerapkan sikap bersyukur dalam kehidupan sehari-hari.	kita untuk selalu ... dalam segala situasi.		
6.	Peserta didik dapat menjelaskan hikmah yang terkandung dalam nikmat yang diterima dan disyukuri.	Mengembangkan kemampuan analisis Peserta didik dalam memahami hikmah di balik nikmat yang diberikan Allah.	Dalam sujud syukur, kita tidak hanya bersyukur atas nikmat, tetapi juga merenungkan ... yang terkandung di dalamnya.	Hikmah	C4 (Menganalisis)
7.	Peserta didik dapat mengidentifikasi bagaimana sujud syukur memperkuat hubungan dengan Allah.	Menilai pengaruh sujud syukur dalam membangun hubungan spiritual dengan Allah.	Sujud syukur dapat memperkuat ... antara individu dengan Allah SWT.	Hubungan	C4 (Menganalisis)
8.	Peserta didik dapat mengidentifikasi hikmah melakukan sujud syukur dalam meningkatkan taqwa kepada Allah.	Menganalisis hikmah melakukan sujud syukur.	Salah satu hikmah melakukan sujud syukur adalah meningkatkan ... kepada Allah SWT.	Taqwa	C5 (Mengevaluasi)
9.	Peserta didik dapat menilai peran sujud syukur dalam menghindari sifat sombong.	Memahami dan mengevaluasi peran sujud syukur dalam mencegah sifat negatif.	Sujud syukur membantu kita untuk menghindari sifat ... setelah menerima nikmat.	Sombong	C5 (Evaluasi)
10.	Peserta didik dapat menyusun rencana atau kegiatan yang	Merancang cara-cara baru yang kreatif untuk mengekspresika	Setelah mendapat nikmat besar, seorang Muslim	Kebaikan	C6 (Kreasi)

	mencerminkan rasa syukur melalui perbuatan kebaikan yang berdampak positif bagi diri sendiri dan lingkungan.	n rasa syukur melalui perbuatan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.	melakukan sujud syukur kepada Allah SWT. Selain sujud syukur, salah sikap atau perbuatan apa yang bisa dilakukan agar rasa syukur tersebut tampak dalam kehidupan sehari-hari melakukan apa?		
--	--	---	--	--	--

b. Afektif (sikap)

1) *Receiving/attending* yaitu semacam kecakapan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah situasi, dan gejala.

2) *Responding* atau jawaban yaitu reaksi yang diberikan oleh peserta didik terhadap rangsangan dari luar seperti perasaan, kepuasan, dan menjawab stimulasi dari luar yang datang kepadanya.

3) *Valuing* atau penilaian yaitu penilaian dari kepercayaan terhadap gejala.

4) Organisasi pengembangan nilai kedalam suatu sistem organisasi.

5) Karakteristik yaitu keterpaduan semua sistem yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku peserta didik.

Kisi-kisi angket *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 3
KISI-KISI ANGKET PRETEST

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan
Minat	Ketertarikan	Ketertarikan dalam mengikuti pelajaran.	Saya merasa antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Kesenangan	Kesenangan dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam.	Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Keinginan untuk belajar	Keinginan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.	Saya ingin belajar Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih menyenangkan.
	Peningkatan minat	Ketertarikan untuk mengikuti metode pembelajaran yang berbeda.	Saya merasa pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik ketika disajikan dengan media yang berbeda.
Motivasi	Semangat belajar	Semangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam setiap kali masuk kelas.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam setiap kali masuk kelas.
	Motivasi intrinsik	Motivasi yang tinggi untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam.	Saya memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam.
	Partisipasi aktif	Keinginan untuk aktif dalam diskusi atau aktivitas pembelajaran.	Saya ingin aktif dalam diskusi atau aktivitas saat pelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Pemahaman materi	Kemudahan dalam memahami materi saat disampaikan secara menarik dan interaktif.	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika disampaikan secara menarik dan interaktif.

Tabel 2. 4
KISI-KISI ANGKET POSTTEST

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan
Minat	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap pembelajaran berbantuan teknologi	Saya merasa aktivitas pembelajaran <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menarik daripada pembelajaran biasa.
	Kesenangan	Kesenangan dalam menggunakan media pembelajaran	Saya merasa senang saat menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Keinginan untuk belajar	Keinginan untuk lebih sering menggunakan metode pembelajaran ini	Saya ingin guru lebih sering menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Peningkatan minat	Pengaruh aktivitas pembelajaran media terhadap minat belajar	Aktivitas pembelajaran <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> meningkatkan minat saya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Motivasi	Semangat belajar	Peningkatan semangat belajar saat menggunakan media pembelajaran	Saya lebih bersemangat belajar ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Motivasi intrinsik	Motivasi untuk belajar lebih dalam	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .
	Partisipasi aktif	Tingkat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran	Saya lebih aktif berpartisipasi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .
	Pemahaman materi	Kemudahan dalam memahami materi saat disampaikan	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan <i>crossword</i>

		secara menarik dan interaktif.	<i>puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .
--	--	--------------------------------	--

c. Psikomotorik (keterampilan)

- 1) Gerakan refleksi (yaitu keterampilan pada gerakan tidak sadar).
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar.
- 3) Kemampuan perspektual, termasuk di dalamnya membedakan visual, audiotif, dan motorik.
- 4) Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan.
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Instrumen penilaian psikomotorik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 5
INSTRUMEN PENILAIAN PSIKOMOTORIK

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Pilihan Penilaian				
			Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1.	Kesiapan	Memulai sujud syukur dengan niat yang benar dan kesadaran penuh.					
2.	Ketepatan gerakan	Melakukan gerakan sujud syukur sesuai urutan dan aturan dengan benar.					

3.	Kekhusyukan	Menunjukkan sikap khusyuk saat melaksanakan sujud syukur.					
4.	Kemandirian	Mampu melaksanakan sujud syukur secara mandiri tanpa bantuan.					

5. Evaluasi Pembelajaran

Ada tiga aspek utama yang sering dievaluasi:

- a. Evaluasi Kognitif: Mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Misalnya, soal-soal tes berbentuk pilihan ganda, isian, dan esai.
- b. Evaluasi Afektif: Mengukur sikap, motivasi, dan perasaan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan, yang biasanya diukur melalui angket atau observasi.
- c. Evaluasi Psikomotorik: Mengukur keterampilan peserta didik dalam melaksanakan tugas atau praktik yang telah dipelajari, seperti gerakan dalam ibadah atau keterampilan lain dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai C1-C6, yang menggambarkan proses berpikir peserta didik dalam pembelajaran:

- a. C1 – Pengetahuan (*Knowledge*): Pada tingkatan ini, peserta didik diharapkan dapat mengingat fakta, informasi, atau konsep dasar yang telah diajarkan. Penilaian dapat dilakukan dengan soal tes seperti

pilihan ganda atau isian yang mengukur kemampuan peserta didik untuk mengingat materi.

- b. C2 – Pemahaman (*Comprehension*): Di sini, peserta didik mulai menunjukkan pemahaman tentang informasi yang mereka terima. Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan dengan kata-kata mereka sendiri, seperti dalam soal-soal yang meminta peserta didik untuk mendeskripsikan atau menafsirkan suatu konsep.
- c. C3 – Penerapan (*Application*): Peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam konteks baru. Sebagai contoh, peserta didik dapat diminta untuk memecahkan masalah atau menerapkan konsep dalam situasi nyata. Dalam evaluasi PAI, ini bisa berarti mempraktikkan gerakan atau doa dalam shalat.
- d. C4 – Analisis (*Analysis*): Pada tingkatan ini, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi dan memecah informasi menjadi komponen-komponen untuk memahami struktur atau pola. Misalnya, peserta didik menganalisis alasan mengapa suatu ibadah dilakukan atau memecah masalah dalam suatu cerita agama.
- e. C5 – Sintesis (*Synthesis*): Peserta didik diajak untuk menggabungkan berbagai informasi atau ide menjadi suatu konsep yang baru. Pada tahap ini, peserta didik dapat diminta untuk merancang atau membuat sesuatu berdasarkan pengetahuan yang mereka pelajari, seperti membuat sebuah karya yang berkaitan dengan ajaran agama.

- f. C6 – Evaluasi (*Evaluation*): Peserta didik diminta untuk menilai atau membuat keputusan berdasarkan kriteria yang ada. Pada tahap ini, evaluasi pembelajaran bisa berupa tugas atau ujian yang menguji kemampuan peserta didik untuk membuat penilaian kritis terhadap suatu topik atau permasalahan.

Setiap tingkatan kognitif ini bisa diintegrasikan dalam pembuatan instrumen evaluasi pembelajaran yang bervariasi. Misalnya, dalam pembelajaran menggunakan crossword puzzle berbantuan Wordwall, soal-soal yang dibuat dapat mengukur seluruh tingkatan ini, dari mengingat fakta (C1) hingga menilai dan mengevaluasi informasi (C6).

6. Materi Sujud Syukur

Sujud Syukur adalah salah satu bentuk ibadah dalam agama Islam yang dilakukan sebagai tanda rasa syukur atas nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sujud ini dilakukan ketika seseorang merasa sangat bersyukur atas nikmat yang diterimanya, baik berupa nikmat berupa kesehatan, keselamatan, keberhasilan, ataupun nikmat lainnya. Sujud Syukur bukanlah bagian dari rukun salat, namun dilakukan setelah salat atau dalam kondisi tertentu untuk menunjukkan kesyukuran kepada Allah.

Sujud Syukur dilakukan berdasarkan hadits dari Rasulullah Saw. yang mengajarkan bahwa ketika seseorang mendapatkan nikmat atau terhindar dari musibah, maka disarankan untuk melakukan sujud syukur sebagai bentuk pengakuan dan rasa terima kasih kepada Allah.

Melakukan sujud syukur membawa banyak hikmah bagi seorang Muslim, baik dari segi spiritual maupun sosial. Beberapa hikmah sujud syukur adalah sebagai berikut:

- a. Mengakui Nikmat Allah: Dengan melakukan sujud syukur, kita mengakui bahwa segala sesuatu yang kita peroleh, baik itu nikmat besar maupun kecil, semuanya berasal dari Allah. Hal ini mengingatkan kita untuk tidak sombong atau merasa bahwa segala keberhasilan kita adalah hasil dari usaha kita semata.
- b. Menumbuhkan Rasa Syukur: Sujud syukur dapat menumbuhkan rasa syukur yang mendalam dalam diri kita. Ketika kita menghadapi nikmat atau kesulitan, kita diajarkan untuk selalu bersyukur dan melihat hikmah di balik setiap peristiwa. Hal ini mengarahkan kita pada kehidupan yang lebih positif dan penuh rasa terima kasih kepada Allah.
- c. Mendekatkan Diri kepada Allah: Melalui sujud, seseorang merendahkan dirinya di hadapan Allah. Sujud syukur adalah salah satu cara untuk mempererat hubungan kita dengan Sang Pencipta dan mendekatkan diri kepada-Nya.
- d. Meningkatkan Keimanan dan Ketakwaan: Melakukan sujud syukur dengan ikhlas dapat memperkuat keimanan seseorang. Setiap kali merasakan nikmat yang luar biasa, kita menjadi lebih sadar bahwa Allah adalah sumber segala kebaikan.

Untuk melaksanakan sujud syukur dengan benar, terdapat beberapa syarat yang perlu diperhatikan. Berikut adalah syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam melakukan sujud syukur:

- a. Niat yang ikhlas: Sujud syukur harus dilaksanakan dengan niat yang tulus dan ikhlas hanya karena Allah. Niat ini menjadi hal utama dalam setiap ibadah, termasuk dalam sujud syukur. Niat ini tidak perlu diucapkan secara lisan, namun harus ada dalam hati bahwa sujud tersebut dilakukan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah atas nikmat yang diterima.
- b. Mengetahui nikmat atau keberhasilan yang diterima: Sujud syukur dilakukan sebagai bentuk pengakuan dan rasa terima kasih kepada Allah atas nikmat yang diberikan. Oleh karena itu, seseorang harus menyadari terlebih dahulu nikmat atau keberhasilan yang telah diperoleh, baik berupa kesehatan, rezeki, keselamatan, atau keberhasilan lainnya. Sujud syukur dilakukan setelah seseorang merasa menerima nikmat yang besar atau terhindar dari musibah.
- c. Dalam keadaan suci (wudhu): Meskipun tidak diwajibkan seperti dalam salat, melaksanakan sujud syukur dalam keadaan suci lebih dianjurkan. Artinya, meskipun sujud syukur bukan bagian dari salat, sebaiknya seseorang melakukan wudhu terlebih dahulu sebelum melaksanakannya, sebagaimana layaknya dalam salat.
- d. Tidak dalam keadaan salat: Sujud syukur dilakukan di luar salat. Artinya, sujud ini dilakukan pada waktu selain waktu salat wajib atau

sunnah. Oleh karena itu, tidak ada kewajiban untuk melaksanakan sujud syukur dalam rangkaian salat. Meskipun demikian, seseorang dapat melakukan sujud syukur setelah selesai melaksanakan salat.

- e. Tidak ada keadaan yang menghalangi (seperti menstruasi atau nifas): Seperti halnya dalam ibadah salat, wanita yang sedang menstruasi atau nifas dilarang untuk melakukan sujud syukur. Oleh karena itu, sujud syukur hanya boleh dilakukan oleh orang yang dalam keadaan suci dari hadas besar maupun hadas kecil.
- f. Keikhlasan dalam melakukan sujud: Sujud syukur dilakukan semata-mata karena Allah, tanpa ada tujuan lain seperti riya' (pamer) atau untuk mencari pujian dari orang lain. Keikhlasan adalah syarat utama dalam setiap ibadah dalam Islam, termasuk sujud syukur.
- g. Waktu yang tepat: Sujud syukur sebaiknya dilakukan setelah menerima nikmat atau terhindar dari musibah. Waktu yang tepat untuk melakukan sujud syukur adalah ketika kita merasa sangat bersyukur atau ketika mendapat kabar gembira. Sujud syukur dapat dilakukan kapan saja dan tidak terikat dengan waktu tertentu, asalkan dilakukan di luar waktu salat.
- h. Tidak ada halangan atau kejadian yang membatalkan ibadah: Sama seperti dalam ibadah lainnya, sujud syukur tidak boleh dilakukan jika ada sesuatu yang membatalkan ibadah, seperti gangguan kesehatan yang menghalangi seseorang untuk sujud atau keadaan tertentu yang menghalangi pelaksanaan ibadah ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan statistika dan data dalam bentuk angka untuk melihat signifikansi dari pengaruh variabel independen (Aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*) terhadap variabel dependen (prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam). Penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹⁸ Dengan menggunakan metode tersebut akan diteliti mengenai pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik SMP Negeri 3 Jember.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain dengan tahapan satu kelompok akan diberikan *pretest* (O_1) sebelum *treatment* (X), lalu diberikan *treatment* (X) dan terakhir diberikan *posttest* (O_2) setelah *treatment* (X). Paradigma dalam

¹⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2021), 1.

penelitian eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* digambarkan melalui tabel 3.1 berikut:

Tabel 3. 1
One Group Pretest-Posttest Design

Eksperimen	O ₁	X	O ₂
------------	----------------	---	----------------

Sumber: Sugiyono, 2021.

Keterangan:

O₁ : *Pretest* sebelum mendapat *treatment* (perlakuan)

X : *Treatment* (perlakuan)

O₂ : *Posttest* setelah mendapat *treatment* (perlakuan)

Dalam hal ini *pretest* diberikan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan *treatment* kemudian diberikan *posttest*. Tujuan dilakukannya penelitian eksperimen ini untuk mengetahui pengaruh variabel independen (aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*) terhadap variabel dependen (prestasi belajar peserta didik) dan hasilnya diperoleh dengan membandingkan pengukuran awal dari hasil *pretest* dengan pengukuran akhir setelah diberikan *treatment* berupa *posttest*.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan sekumpulan orang/subyek dan obyek yang diamati. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada

obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek yang diteliti itu.¹⁹

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember yang berjumlah 33 peserta didik tetapi peneliti mengambil 32 sampel dikarenakan satu peserta didik beragama nonIslam. Berikut distribusi peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember pada tabel 3.2:

Tabel 3. 2
Distribusi Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII G	17	15	32

Sumber: Dokumentasi dari SMP Negeri 3 Jember

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.²⁰ Pada jenis penelitian *pre experimental design* dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* ini menggunakan sampling nonrandom (*nonprobability sampling*) dengan pengambilan sampelnya menggunakan *purposive sampling* karena berdasarkan data akademik dan observasi guru kelas ini dianggap relevan untuk digunakan sebagai penelitian, penelitian ini mengambil sampel dari populasi itu yakni seluruh peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember yang berjumlah 33 peserta didik.

¹⁹ Sugiyono, 61.

²⁰ Sugiyono, 62.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan:

a. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yakni *pretest* yang dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan *posttest* yang dilakukan setelah diberikannya *treatment* (perlakuan).

b. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yakni angket *pretest* minat dan motivasi belajar peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui minat dan motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan angket *posttest* minat dan motivasi belajar peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui minat dan motivasi belajar peserta didik setelah diberikannya *treatment* (perlakuan).

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kegiatan pada saat penelitian.

d. Penilaian Praktik

Penilaian praktik dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur dalam aspek psikomotorik peserta didik.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.²¹

Untuk menguji validitas alat ukur dihitung menggunakan harga korelasi setiap butir alat ukur dengan rumus *pearson/product moment*,²² dengan menggunakan IBM SPSS versi 25.

Uji validitas dengan pada penelitian ini ada tiga yakni kognitif (*pretest* dan *posttest*), afektif (angket *pretest* dan *posttest*), dan psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*). Dalam menentukan valid atau tidaknya item yaitu dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} atau membandingkan nilai *p-value* dengan nilai α yang besarnya 0,05 (tingkat kesalahan 5%). Adapun kaidah keputusannya sebagai berikut:²³

- 1) Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau nilai *p-value* < nilai α (0,05), maka item dalam instrumen dinyatakan “valid”.
- 2) Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau nilai *p-value* > nilai α (0,05), maka item dalam instrumen dinyatakan “tidak valid”.

²¹ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018), 59.

²² Sundayana, 60.

²³ Imam Machali, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*, ed. Abdau Qurani Habib, 3rd ed. (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021), 107.

Adapun hasil uji validitas kognitif (*pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 17 halaman 112 dan lampiran 20 halaman 117 dengan rincian sebagaimana tabel 3.3 dan tabel 3.4 di bawah ini:

Tabel 3. 3
Hasil Uji Validitas Kognitif *Pretest*

Item	r hitung		r tabel	Signifikansi (< 0,05)	Keterangan
1	0,565	>	0,349	0,001	Valid
2	0,617	>		0,000	Valid
3	0,491	>		0,004	Valid
4	0,419	>		0,017	Valid
5	0,565	>		0,001	Valid
6	0,617	>		0,000	Valid
7	0,397	>		0,024	Valid
8	0,617	>		0,000	Valid
9	0,491	>		0,004	Valid
10	0,419	>		0,017	Valid

Sumber: Uji SPSS 25

Tabel 3. 4
Hasil Uji Validitas Kognitif *Posttest*

Item	r hitung		r tabel	Signifikansi (< 0,05)	Keterangan
1	0,575	>	0,349	0,001	Valid
2	0,525	>		0,002	Valid
3	0,729	>		0,000	Valid
4	0,450	>		0,010	Valid
5	0,729	>		0,000	Valid
6	0,575	>		0,001	Valid
7	0,607	>		0,000	Valid
8	0,729	>		0,000	Valid
9	0,504	>		0,003	Valid
10	0,662	>		0,000	Valid

Sumber: Uji SPSS 25

Hasil uji validitas kognitif (*pretest* dan *posttest*) sebagaimana tabel 3.3 dan tabel 3.4 menunjukkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ juga nilai signifikansinya $< 0,05$ menyatakan bahwa item tersebut valid dan dapat digunakan.

Pada penelitian ini menggunakan angket minat dan motivasi belajar peserta didik dengan indikator, sebagai berikut:

- 1) Ketertarikan dalam mengikuti pelajaran.
- 2) Kesenangan dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam.
- 3) Keinginan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.
- 4) Ketertarikan untuk mengikuti metode pembelajaran yang berbeda.
- 5) Semangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam setiap kali masuk kelas.
- 6) Motivasi yang tinggi untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam.
- 7) Keinginan untuk aktif dalam diskusi atau aktivitas pembelajaran.
- 8) Kemudahan dalam memahami materi saat disampaikan secara menarik dan interaktif.

Skala yang digunakan yakni skala likert menggunakan jenis *checklist* yang dilengkapi dengan lima pilihan jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Kisi-kisi atau pernyataan angket diberi skor sesuai jawaban responden dengan kriteria penskoran angket sebagaimana tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3. 5
Kriteria Penskoran Angket

Aspek yang dinilai		Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono, 2022.

Adapun hasil uji validitas afektif (angket *pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 32 halaman 132 dan lampiran 35 halaman 137 dengan rincian sebagaimana tabel 3.6 dan tabel 3.7 di bawah ini:

Tabel 3. 6
Hasil Uji Validitas Afektif Angket *Pretest*

Item	r hitung		r tabel	Signifikansi (< 0,05)	Keterangan
1	0,772	>	0,349	0,000	Valid
2	0,708	>		0,000	Valid
3	0,702	>		0,000	Valid
4	0,575	>		0,001	Valid
5	0,669	>		0,000	Valid
6	0,755	>		0,000	Valid
7	0,620	>		0,000	Valid
8	0,463	>		0,008	Valid

Sumber: Uji SPSS 25

Tabel 3. 7
Hasil Uji Validitas Afektif Angket *Posttest*

Item	r hitung		r tabel	Signifikansi (< 0,05)	Keterangan
1	0,673	>	0,349	0,000	Valid
2	0,595	>		0,000	Valid
3	0,730	>		0,000	Valid
4	0,673	>		0,000	Valid
5	0,730	>		0,000	Valid
6	0,730	>		0,000	Valid
7	0,673	>		0,000	Valid
8	0,595	>		0,000	Valid

Sumber: Uji SPSS 25

Hasil uji validitas afektif (angket *pretest* dan *posttest*) sebagaimana tabel 3.6 dan tabel 3.7 menunjukkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ juga nilai signifikansinya $< 0,05$ menyatakan bahwa item tersebut valid dan dapat digunakan.

Pada penelitian ini instrumen psikomotorik penilaian praktiknya dengan indikator, sebagai berikut:

- 1) Memulai sujud syukur dengan niat yang benar dan kesadaran penuh.
- 2) Melakukan gerakan sujud syukur sesuai urutan dan aturan dengan benar.
- 3) Menunjukkan sikap khusyuk saat melaksanakan sujud syukur.
- 4) Mampu melaksanakan sujud syukur secara mandiri tanpa bantuan.

Skala yang digunakan yakni skala likert yang dilengkapi dengan lima pilihan penilaian yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Kriteria penskoran sebagaimana tabel 3.8 di bawah ini:

Tabel 3. 8
Kriteria Penskoran Psikomotorik Penilaian Praktik

Aspek yang dinilai		Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

Sumber: Sugiyono, 2021.

Adapun hasil uji validitas psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 43 halaman 145 dan lampiran 46 halaman 147 dengan rincian sebagaimana tabel 3.9 dan tabel 3.10 di bawah ini:

Tabel 3. 9
Hasil Uji Validitas Psikomotorik Penilaian Praktik *Pretest*

Item	r hitung		r tabel	Signifikansi (< 0,05)	Keterangan
1	0,735	>	0,349	0,000	Valid
2	0,482	>		0,005	Valid
3	0,577	>		0,001	Valid
4	0,775	>		0,000	Valid

Sumber: Uji SPSS 25

Tabel 3. 10
Hasil Uji Validitas Psikomotorik Penilaian Praktik *Posttest*

Item	r hitung		r tabel	Signifikansi (< 0,05)	Keterangan
1	0,728	>	0,349	0,000	Valid
2	0,426	>		0,015	Valid
3	0,564	>		0,001	Valid
4	0,590	>		0,000	Valid

Sumber: Uji SPSS 25

Hasil uji validitas psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*) sebagaimana tabel 3.9 dan tabel 3.10 menunjukkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ juga nilai signifikansinya $< 0,05$ menyatakan bahwa item tersebut valid dan dapat digunakan.

Selain menggunakan uji validitas dengan menggunakan IBM SPSS peneliti juga menggunakan uji validitas para ahli yang digunakan untuk mengukur kelayakan tes dan angket. Kriteria kevalidan para ahli dapat diukur melalui rumus di bawah ini.²⁴

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validasi ahli dengan penskoran sebagaimana pada tabel 3.11 di bawah ini.²⁵

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Tabel 3. 11
Kriteria Penskoran Validasi Ahli

No.	Skor	Kriteria Kevalidan
1.	85,01-100,00 %	Sangat valid
2.	70,01-85,00 %	Valid
3.	50,01-70,00 %	Kurang valid
4.	01,00-50,00 %	Tidak valid

²⁴ Sirajuli Laili, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Ekosistem Kelas X MIPA Di MA Wahid Hasyim Balung Jember Tahun Pelajaran 2022/2023," 2023, 93.

²⁵ Laili, 92.

Sumber: Sirajul Laili, 2023.

Setelah dilakukan uji validitas oleh para ahli sebagaimana dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 87, lampiran 11-12 halaman 98-101, dan lampiran 26 halaman 122. Adapun rincian hasil validitas ahli sebagaimana tabel 3.12 di bawah ini:

Tabel 3. 12
Hasil Validitas Ahli

No.	Nama	Keterangan Validator	Skor		Kesimpulan
1.	Maulana Malik Ibrahim, S.PdI.	Modul	100%		Sangat valid
2.	Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.	Modul	100%		Sangat valid
		Tes	Tes	83,33%	Valid
			Revisi	91,67%	Sangat valid
		Angket	100%		Sangat valid

Sumber: Lembar Validasi Peneliti

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama.²⁶ Keputusan secara umum reliabilitas instrumen dapat

diketahui dari nilai *Cronbach's Alpha* pada output *reliability statistics* dengan kriteria adalah sebagai berikut:²⁷

- 1) Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,70$, maka dinyatakan kurang reliabel.
- 2) Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$, maka dinyatakan reliabel

Dalam menguji reliabilitas ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* menggunakan IBM SPSS versi 25.

²⁶ Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 69.

²⁷ Machali, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*, 106.

Adapun kriteria reliabilitas *Cronbach's Alpha* adalah sebagaimana tabel 3.13 di bawah ini:²⁸

Tabel 3. 13
Kriteria Reliabilitas *Cronbach's Alpha*

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat tetap/ sangat baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Tetap/ baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Cukup	Cukup tetap/ cukup baik
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Tidak tetap/ tidak baik
$r < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tetap/ sangat tidak baik

Sumber: Sirajul Laili, 2023.

Hasil uji reliabilitas dengan IBM SPSS pada penelitian ini ada tiga yakni kognitif (*pretest* dan *posttest*), afektif (angket *pretest* dan *posttest*), dan psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*).

Adapun hasil uji reliabilitas kognitif (*pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 114 dan lampiran 21 halaman 119 dengan rincian sebagaimana tabel 3.14 dan tabel 3.15 di bawah ini:

Tabel 3. 14
Hasil Uji Reliabilitas Kognitif *Pretest*

Item	<i>Cronbach's Alpha</i> (0,817 > 0,70)	r tabel	Keterangan
1	0,803	>	Reliabel (Tetap/ baik)
2	0,801	>	Reliabel (Tetap/ baik)
3	0,798	>	Reliabel (Tetap/ baik)
4	0,816	>	Reliabel (Tetap/ baik)
5	0,801	>	Reliabel (Tetap/ baik)
6	0,786	>	Reliabel (Tetap/ baik)
7	0,816	>	Reliabel (Tetap/ baik)
8	0,786	>	Reliabel (Tetap/ baik)
9	0,798	>	Reliabel (Tetap/ baik)
10	0,801	>	Reliabel (Tetap/ baik)

Sumber: Uji SPSS 25

²⁸ Laili, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Ekosistem Kelas X MIPA Di MA Wahid Hasyim Balung Jember Tahun Pelajaran 2022/2023," 102.

Tabel 3. 15
Hasil Uji Reliabilitas Kognitif *Posttest*

Item	<i>Cronbach's Alpha</i> (0,831 > 0,70)		r tabel	Keterangan
1	0,814	>	0,349	Reliabel (Tetap/ baik)
2	0,816	>		Reliabel (Tetap/ baik)
3	0,803	>		Reliabel (Tetap/ baik)
4	0,834	>		Reliabel (Tetap/ baik)
5	0,816	>		Reliabel (Tetap/ baik)
6	0,803	>		Reliabel (Tetap/ baik)
7	0,834	>		Reliabel (Tetap/ baik)
8	0,803	>		Reliabel (Tetap/ baik)
9	0,814	>		Reliabel (Tetap/ baik)
10	0,816	>		Reliabel (Tetap/ baik)

Sumber: Uji SPSS 25

Hasil uji reliabilitas kognitif *pretest* sebagaimana tabel 3.14 pada lampiran 18 halaman 114 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > r_{tabel} 0,349 dan nilai *Cronbach's Alpha* 0,817 > 0,70 menyatakan bahwa item tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas kognitif *posttest* sebagaimana tabel 3.15 pada lampiran 21 halaman 119 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > r_{tabel} 0,349 dan nilai *Cronbach's Alpha* 0,831 > 0,70 menyatakan bahwa item tersebut reliabel.

Adapun hasil uji reliabilitas afektif (angket *pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 33 halaman 134 dan lampiran 36 halaman 139 dengan rincian sebagaimana tabel 3.16 dan tabel 3.17 di bawah ini:

Tabel 3. 16
Hasil Uji Reliabilitas Afektif Angket *Pretest*

Item	<i>Cronbach's Alpha</i> (0,763 > 0,70)		r tabel	Keterangan
1	0,715	>	0,349	Reliabel (Tetap/ baik)
2	0,736	>		Reliabel (Tetap/ baik)
3	0,738	>		Reliabel (Tetap/ baik)
4	0,750	>		Reliabel (Tetap/ baik)
5	0,738	>		Reliabel (Tetap/ baik)
6	0,725	>		Reliabel (Tetap/ baik)
7	0,745	>		Reliabel (Tetap/ baik)
8	0,757	>		Reliabel (Tetap/ baik)

Sumber: Uji SPSS 25

Tabel 3. 17
Hasil Uji Reliabilitas Afektif Angket *Posttest*

Item	<i>Cronbach's Alpha</i> (0,767 > 0,70)		r tabel	Keterangan
1	0,745	>	0,349	Reliabel (Tetap/ baik)
2	0,749	>		Reliabel (Tetap/ baik)
3	0,734	>		Reliabel (Tetap/ baik)
4	0,745	>		Reliabel (Tetap/ baik)
5	0,734	>		Reliabel (Tetap/ baik)
6	0,734	>		Reliabel (Tetap/ baik)
7	0,745	>		Reliabel (Tetap/ baik)
8	0,749	>		Reliabel (Tetap/ baik)

Sumber: Uji SPSS 25

Hasil uji reliabilitas afektif angket *pretest* sebagaimana tabel 3.16 pada lampiran 33 halaman 134 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > r_{tabel} 0,349 dan nilai *Cronbach's Alpha* 0,763 > 0,70 menyatakan bahwa item tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas afektif angket *posttest* sebagaimana tabel 3.17 pada lampiran 36 halaman 139 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > r_{tabel} 0,349 dan nilai *Cronbach's Alpha* 0,767 > 0,70 menyatakan bahwa item tersebut reliabel.

Adapun hasil uji reliabilitas psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 44 halaman 145 dan lampiran 47 halaman 147 dengan rincian sebagaimana tabel 3.18 dan tabel 3.19 di bawah ini:

Tabel 3. 18
Hasil Uji Reliabilitas Psikomotorik Penilaian Praktik *Pretest*

Item	<i>Cronbach's Alpha</i> (0,753 > 0,70)		r tabel	Keterangan
1	0,695	>	0,349	Reliabel (Tetap/ baik)
2	0,765	>		Reliabel (Tetap/ baik)
3	0,743	>		Reliabel (Tetap/ baik)
4	0,673	>		Reliabel (Tetap/ baik)

Sumber: Uji SPSS 25

Tabel 3. 19
Hasil Uji Reliabilitas Psikomotorik Penilaian Praktik *Posttest*

Item	<i>Cronbach's Alpha</i> (0,705 > 0,70)		r tabel	Keterangan
1	0,622	>	0,349	Reliabel (Tetap/ baik)
2	0,725	>		Reliabel (Tetap/ baik)
3	0,684	>		Reliabel (Tetap/ baik)
4	0,684	>		Reliabel (Tetap/ baik)

Sumber: Uji SPSS 25

Hasil uji reliabilitas psikomotorik penilaian praktik *pretest* sebagaimana tabel 3.18 pada lampiran 44 halaman 145 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > r_{tabel} 0,349 dan nilai *Cronbach's Alpha* 0,753 > 0,70 menyatakan bahwa item tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas psikomotorik penilaian praktik *posttest* sebagaimana tabel 3.19 pada lampiran 47 halaman 147 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > r_{tabel} 0,349 dan nilai *Cronbach's Alpha* 0,705 > 0,70 menyatakan bahwa item tersebut reliabel.

D. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal tidak, pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena pada penelitian ini ukuran sampel kurang dari 50 sampel. Dalam melakukan interpretasi hasil pengujian normalitas menggunakan cara melihat nilai signifikansi (*sig.*) atau probabilitas (*p-value*) pada tabel *Test of Normality* bagian *Shapiro-Wilk* kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi *alpha* (α) 0,05.²⁹ Dasar pengambilan Keputusan Uji Normalitas sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Sig.* Atau *P-value* $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b. Jika nilai *Sig.* Atau *P-value* $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama. Pada penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic*. Kaidah keputusan uji *Levene Statistic* adalah sebagai berikut:³⁰

- a. Jika nilai *Levene Statistic* atau nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen

²⁹ Ryan Andi Iriyanto, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Persiapan Di SMK Negeri 11 Semarang," *Skripsi*, 2015, 3.

³⁰ Nuryadi, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 1st ed. (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), 112.

- b. Jika nilai *Lavene Statistik* atau nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variasi data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan sebuah proses untuk melakukan evaluasi dengan tujuan untuk menarik kesimpulan mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel populasi. Uji hipotesisnya menggunakan uji – t berpasangan (*Paired sample t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda.³¹ Dasar pengambilan keputusan berdasarkan tingkat signifikansi:³²

- a. Jika probabilitas/tingkat signifikansi $\leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak
- b. Jika probabilitas/tingkat signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas

³¹ Nuryadi, 108.

³² Illiyyiin Yunda Putri and Swantyka Ilham Prahesti, "Keefektifan Permainan Sebut Kata Dan Ular Tangga Kata (SETUTA) Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Untuk Anak Usia 4-6 Tahun," *Repository UNW*, no. 21 (2021): 7.

VII G SMP Negeri 3 Jember dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Jember yang berlokasi di Jl. Jawa No. 8, Tegal Boto Lor, Sumbersari, Jember, Jawa Timur. Adapun visi dan misi SMP Negeri 3 Jember sebagai berikut:

1. Visi:

“Terwujudnya Insan Yang Beriman dan Bertakwa, Smart, Kreatif, Menyala, Berwawasan Global”

2. Misi:

- a. Menanamkan nilai-nilai Iman dan Takwa pada setiap pribadi agar dapat mengintegrasikan ilmu dengan dilandasi nilai-nilai kemanusiaan.
- b. Mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mandiri, menyenangkan, kritis, kreatif, dan kolaboratif sehingga mampu menciptakan peserta didik yang inovatif dan berdaya saing.
- c. Meningkatkan mutu manajemen dan sumber daya manusia di satuan pendidikan yang adaptif, berkarakter mulia.
- d. Mewujudkan system pembelajaran dan penilaian yang berbasis pembelajaran berdiferensiasi.
- e. Mewujudkan lingkungan sekolah sebagai tempat pengembangan kecerdasan intelektual, spiritual dan sosial budaya dalam kebhinekaan global.

- f. Mewujudkan budaya literasi dan numerasi yang terintegrasi dalam proses pembelajaran
- g. Mewujudkan hak belajar peserta didik termasuk yang berkebutuhan khusus (inklusi) dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.
- h. Meningkatkan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat dalam keberagaman yang mendukung kreatifitas peserta didik.

Identitas dan daftar peserta didik SMP Negeri 3 Jember sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4. 1
Identitas SMP Negeri 3 Jember

Didirikan	5 Juli 1977
Jenis	Negeri
Akreditasi	A
Nomor Pokok Sekolah Nasional	20523891
Kepala Sekolah	Heru Wahyudi, S.Pd., M.Pd.
Jumlah Kelas	25 Kelas
Kurikulum	Kurikulum Merdeka (Kelas 7 dan 8) Kurikulum 2013 (Kelas 9)
Jumlah Peserta didik	807 peserta didik
Lokasi	Jl. Jawa No. 8, Tegal Boto Lor, Sumpersari, Jember, Jawa Timur,
Tel./Faks.	0331-334335
Situs Web	www.smpn3jember.sch.id
Motto	PEGA ISTIMEWA

Sumber: Dokumentasi sekolah SMP Negeri 3 Jember

Tabel 4. 2
Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII G
SMP Negeri 3 Jember
Tahun Pelajaran 2024 / 2025

No.	Nama Peserta Didik	L/P
1.	ADINATA DHIKA PUTRAWIJAYA	L
2.	ALMIRA ATHIFA ZULFA	P

3.	ANINDITA FILIA QUINZA ISMANTO	P
4.	ARDHANI RADITHYA TYAGA	L
5.	ARISTA RATIH MAHARANI	P
6.	ASLAM PRADIPTA ABYANTARA	L
7.	ATALYA ARTHA PUTRI TRIANTO	P
8.	ATHALLAH IBRAHIM RAFA RAMADHAN	L
9.	CAESAR DAFFA ANARGHYA MUHAMMAD	L
10.	CHERYL VILONIA QUEEN SALAMAH	P
11.	DANIEL ENOCH HARDIANTO (NONISLAM)	L
12.	EXCEL NOAH PRANATA	L
13.	FAKHRIAH FAWWAZ AMMAR BAHY	L
14.	FATHIR ACHMAD AZZAMY	L
15.	GILANG MUYASSAR ARSA	L
16.	HAFIZ DAMAR MAULANA	L
17.	HANUM AULIYA NASHIRAH	P
18.	INDIRA BELVA DAHAYU	P
19.	KSATRIA LINTANG DEWANTARA	L
20.	MAKAYLA LUNA AMEERA HARDIYANTO	P
21.	MAULANA AZAM SYAHDANI IBRAHIM	L
22.	MIKAEL RISKY TJOKROWIRJONO	L
23.	MIKHAIL DZULFIQAR PURWANTO	L
24.	MUHAMMAD GUEVA AVERROES	L
25.	NASYWA SALSABILA ARIANTI	P
26.	RENDRA ARYA PRAMANA	L
27.	RIFQI ALIF ALFATHAH	L
28.	SAVITA ADELIA LADUNI	P
29.	SHAFANA NASMI TSABITAH HASBAKH	P
30.	SIREEN JANITRA RAISYAH PRAMONO	P
31.	SYAFIQA KHAIRA PUTRI SALSABILA	P
32.	ZAHIRA KYLA PUTRI SABRINA LESTARI	P
33.	ZHAFIRAH ALANA SEPTIANI	P

Sumber: Dokumentasi sekolah SMP Negeri 3 Jember

B. Penyajian Data

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri

3 Jember. Instrumen yang digunakan berupa tes (*pretest* dan *posttest*), angket (minat dan motivasi belajar peserta didik), dan dokumentasi.

1. Data Hasil Kognitif (*Pretest* dan *Posttest*)

Data hasil kognitif (*pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada tabel

4.3 di bawah ini:

Tabel 4. 3
Data Hasil Kognitif (*Pretest* dan *Posttest*)

No.	Nama Peserta Didik	L/P	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1.	ADINATA DHIKA PUTRAWIJAYA	L	60	70
2.	ALMIRA ATHIFA ZULFA	P	90	100
3.	ANINDITA FILIA QUINZA ISMANTO	P	60	70
4.	ARDHANI RADITHYA TYAGA	L	70	70
5.	ARISTA RATIH MAHARANI	P	80	90
6.	ASLAM PRADIPTA ABYANTARA	L	60	70
7.	ATALYA ARTHA PUTRI TRIANTO	P	50	60
8.	ATHALLAH IBRAHIM RAFA RAMADHAN	L	70	80
9.	CAESAR DAFFA ANARGHYA MUHAMMAD	L	50	60
10.	CHERYL VILONIA QUEEN SALAMAH	P	70	80
11.	DANIEL ENOCH HARDIANTO	L	-	-
12.	EXCEL NOAH PRANATA	L	80	90
13.	FAKHRIAH FAWWAZ AMMAR BAHY	L	70	80
14.	FATHIR ACHMAD AZZAMY	L	50	60
15.	GILANG MUYASSAR ARSA	L	70	80
16.	HAFIZ DAMAR MAULANA	L	70	80
17.	HANUM AULIYA NASHIRAH	P	60	70
18.	INDIRA BELVA DAHAYU	P	80	90
19.	KSATRIA LINTANG DEWANTARA	L	70	80
20.	MAKAYLA LUNA AMEERA HARDIYANTO	P	80	90
21.	MAULANA AZAM SYAHDANI IBRAHIM	L	70	80
22.	MIKAEL RISKY TJOKROWIRJONO	L	80	90
23.	MIKHAIL DZULFIQAR PURWANTO	L	70	80
24.	MUHAMMAD GUEVA AVERROES	L	60	70
25.	NASYWA SALSABILA ARIANTI	P	60	70
26.	RENDRA ARYA PRAMANA	L	80	90
27.	RIFQI ALIF ALFATHAH	L	40	50
28.	SAVITA ADELIA LADUNI	P	70	80
29.	SHAFANA NASMI TSABITAH HASBAKH	P	60	70
30.	SIREEN JANITRA RAISYAH PRAMONO	P	60	70

31.	SYAFIQA KHAIRA PUTRI SALSABILA	P	80	90
32.	ZAHIRA KYLA PUTRI SABRINA LESTARI	P	90	100
33.	ZHAFIRAH ALANA SEPTIANI	P	60	70
Jumlah			2170	2480
Rata-rata			67,81	77,50

Sumber: Uji SPSS 25

2. Data Hasil Afektif (Angket *Pretest* dan *Posttest*)

Data hasil afektif (angket *pretest* dan *posttest*) dapat dilihat tabel

4.4 di bawah ini:

Tabel 4. 4
Data Hasil Afektif (Angket *Pretest* dan *Posttest*)

No.	Nama Peserta Didik	L/P	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1.	ADINATA DHIKA PUTRAWIJAYA	L	28	30
2.	ALMIRA ATHIFA ZULFA	P	30	32
3.	ANINDITA FILIA QUINZA ISMANTO	P	29	31
4.	ARDHANI RADITHYA TYAGA	L	29	31
5.	ARISTA RATIH MAHARANI	P	24	26
6.	ASLAM PRADIPTA ABYANTARA	L	36	38
7.	ATALYA ARTHA PUTRI TRIANTO	P	26	28
8.	ATHALLAH IBRAHIM RAFA RAMADHAN	L	22	24
9.	CAESAR DAFFA ANARGHYA MUHAMMAD	L	30	32
10.	CHERYL VILONIA QUEEN SALAMAH	P	28	30
11.	DANIEL ENOCH HARDIANTO	L	-	-
12.	EXCEL NOAH PRANATA	L	24	26
13.	FAKHRIAH FAWWAZ AMMAR BAHY	L	36	38
14.	FATHIR ACHMAD AZZAMY	L	22	24
15.	GILANG MUYASSAR ARSA	L	30	32
16.	HAFIZ DAMAR MAULANA	L	25	27
17.	HANUM AULIYA NASHIRAH	P	33	35
18.	INDIRA BELVA DAHAYU	P	33	35
19.	KSATRIA LINTANG DEWANTARA	L	23	25
20.	MAKAYLA LUNA AMEERA HARDIYANTO	P	22	24
21.	MAULANA AZAM SYAHDANI IBRAHIM	L	29	31
22.	MIKAEL RISKY TJOKROWIRJONO	L	28	30
23.	MIKHAIL DZULFIQAR PURWANTO	L	35	37
24.	MUHAMMAD GUEVA AVERROES	L	40	40
25.	NASYWA SALSABILA ARIANTI	P	30	32
26.	RENDRA ARYA PRAMANA	L	24	26

27.	RIFQI ALIF ALFATHAH	L	24	26
28.	SAVITA ADELIA LADUNI	P	32	34
29.	SHAFANA NASMI TSABITAH HASBAKH	P	24	26
30.	SIREEN JANITRA RAISYAH PRAMONO	P	32	34
31.	SYAFIQA KHAIRA PUTRI SALSABILA	P	34	36
32.	ZAHIRA KYLA PUTRI SABRINA LESTARI	P	27	29
33.	ZHAFIRAH ALANA SEPTIANI	P	26	28
Jumlah			915	977
Rata-rata			28,59	30,53

Sumber: Uji SPSS 25

3. Data Hasil Psikomotorik (Penilaian Praktik *Pretest* dan *Posttest*)

Data hasil psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*)

dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4. 5
Data Hasil Psikomotorik (Penilaian Praktik *Pretest* dan *Posttest*)

No.	Nama Peserta Didik	L/P	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1.	ADINATA DHIKA PUTRAWIJAYA	L	13	17
2.	ALMIRA ATHIFA ZULFA	P	14	18
3.	ANINDITA FILIA QUINZA ISMANTO	P	14	18
4.	ARDHANI RADITHYA TYAGA	L	12	16
5.	ARISTA RATIH MAHARANI	P	14	18
6.	ASLAM PRADIPTA ABYANTARA	L	12	16
7.	ATALYA ARTHA PUTRI TRIANTO	P	13	17
8.	ATHALLAH IBRAHIM RAFA RAMADHAN	L	11	16
9.	CAESAR DAFFA ANARGHYA MUHAMMAD	L	13	17
10.	CHERYL VILONIA QUEEN SALAMAH	P	15	19
11.	DANIEL ENOCH HARDIANTO	L	-	-
12.	EXCEL NOAH PRANATA	L	12	16
13.	FAKHRIAH FAWWAZ AMMAR BAHY	L	12	16
14.	FATHIR ACHMAD AZZAMY	L	13	17
15.	GILANG MUYASSAR ARSA	L	12	16
16.	HAFIZ DAMAR MAULANA	L	14	18
17.	HANUM AULIYA NASHIRAH	P	15	19
18.	INDIRA BELVA DAHAYU	P	14	18
19.	KSATRIA LINTANG DEWANTARA	L	12	16
20.	MAKAYLA LUNA AMEERA HARDIYANTO	P	15	19
21.	MAULANA AZAM SYAHDANI IBRAHIM	L	11	16

22.	MIKAEL RISKY TJOKROWIRJONO	L	12	16
23.	MIKHAIL DZULFIQAR PURWANTO	L	12	16
24.	MUHAMMAD GUEVA AVERROES	L	11	16
25.	NASYWA SALSABILA ARIANTI	P	14	18
26.	RENDRA ARYA PRAMANA	L	13	17
27.	RIFQI ALIF ALFATHAH	L	11	16
28.	SAVITA ADELIA LADUNI	P	14	18
29.	SHAFANA NASMI TSABITAH HASBAKH	P	13	17
30.	SIREEN JANITRA RAISYAH PRAMONO	P	14	18
31.	SYAFIQA KHAIRA PUTRI SALSABILA	P	15	19
32.	ZAHIRA KYLA PUTRI SABRINA LESTARI	P	13	17
33.	ZHAFIRAH ALANA SEPTIANI	P	15	19
Jumlah			418	550
Rata-rata			13,06	17,19

Sumber: Uji SPSS 25

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Distribusi Frekuensi

a. Distribusi Frekuensi Kognitif (*Pretest* dan *Posttest*)

Adapun distribusi frekuensi kognitif (*pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 121 dengan rincian sebagaimana tabel 4.6 dan tabel 4.7 di bawah ini:

Tabel 4. 6
Distribusi Frekuensi Kognitif Pretest

Skor	Frekuensi	Persentase
40	1	3,1%
50	3	9,4%
60	9	28,1%
70	10	31,3%
80	7	21,9%
90	2	6,3%
Total	32	100%

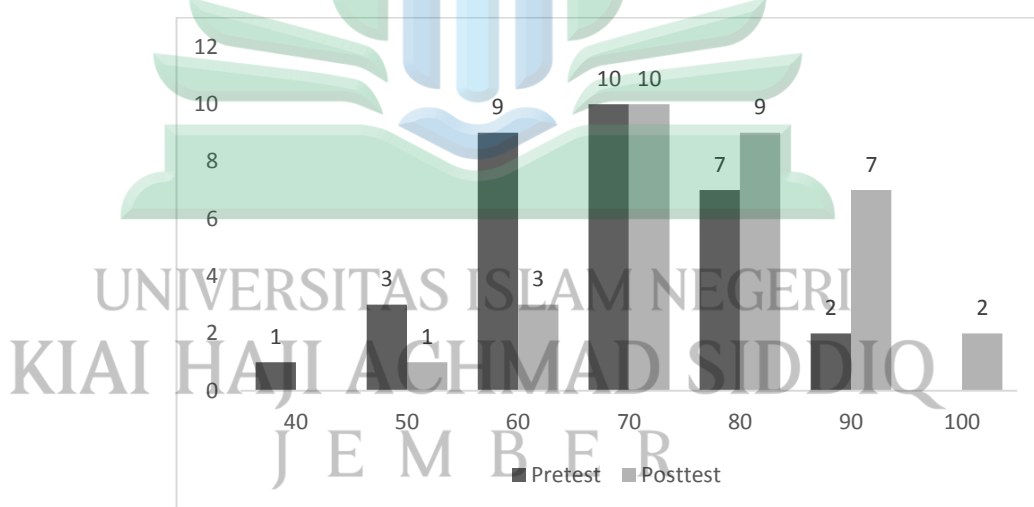
Sumber: Uji SPSS 25

Tabel 4. 7
Distribusi Frekuensi Kognitif *Posttest*

Skor	Frekuensi	Persentase
50	1	3,1%
60	3	9,4%
70	10	31,3%
80	9	28,1%
90	7	21,9%
100	2	6,3%
Total	32	100%

Sumber: Uji SPSS 25

Distribusi frekuensi kognitif (*pretest* dan *posttest*) apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 1
Grafik Kognitif (*pretest* dan *posttest*)

b. Distribusi Frekuensi Afektif (Angket *Pretest* dan *Posttest*)

Adapun distribusi frekuensi afektif (angket *pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 40 halaman 141 dengan rincian sebagaimana tabel 4.8 dan tabel 4.9 di bawah ini:

Tabel 4. 8
Distribusi Frekuensi Afektif Pretest

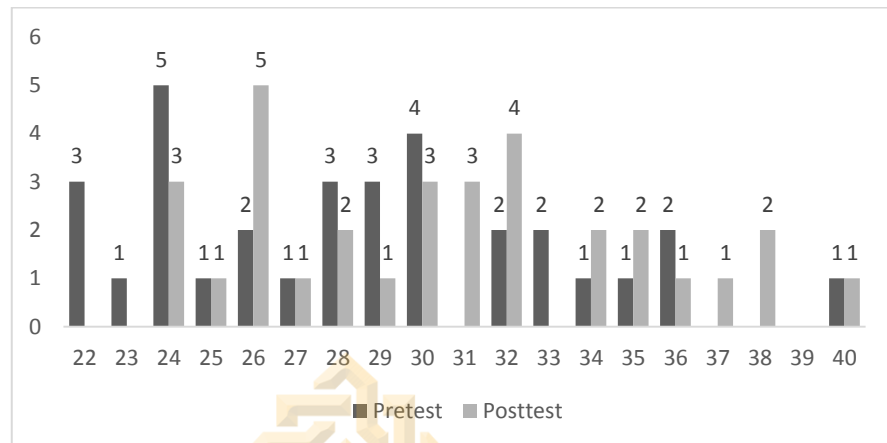
Skor	Frekuensi	Persentase
22	3	9,4%
23	1	3,1%
24	5	15,6%
25	1	3,1%
26	2	6,3%
27	1	3,1%
28	3	9,4%
29	3	9,4%
30	4	12,5%
32	2	6,3%
33	2	6,3%
34	1	3,1%
35	1	3,1%
36	2	6,3%
40	1	3,1%
Total	32	100%

Sumber: Uji SPSS 25

Tabel 4. 9
Distribusi Frekuensi Afektif Posttest

Skor	Frekuensi	Persentase
24	3	9,4%
25	1	3,1%
26	5	15,6%
27	1	3,1%
28	2	6,3%
29	1	3,1%
30	3	9,4%
31	3	9,4%
32	4	12,5%
34	2	6,3%
35	2	6,3%
36	1	3,1%
37	1	3,1%
38	2	6,3%
40	1	3,1%
Total	32	100%

Sumber: Uji SPSS 25



Gambar 4. 2
Grafik Afektif (angket *pretest* dan *posttest*)

c. Distribusi Frekuensi Psikomotorik (Penilaian Praktik *Pretest* dan *Posttest*)

Adapun distribusi frekuensi psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada lampiran 51 halaman 149 dengan rincian sebagaimana tabel 4.10 dan tabel 4.11 di bawah ini:

Tabel 4. 10
Distribusi Frekuensi Psikomotorik *Pretest*

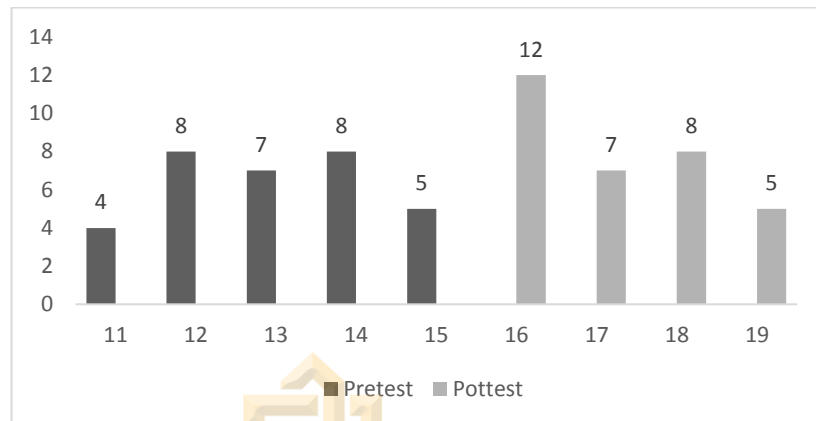
Skor	Frekuensi	Persentase
11	4	12,5%
12	8	25,0%
13	7	21,9%
14	8	25,0%
15	5	15,6%
Total	32	100%

Sumber: Uji SPSS 25

Tabel 4. 11
Distribusi Frekuensi Psikomotorik *Posttest*

Skor	Frekuensi	Persentase
16	12	12,5%
17	7	25,0%
18	8	21,9%
19	5	25,0%
Total	32	100%

Sumber: Uji SPSS 25



Gambar 4. 3
Grafik Psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*)

2. Analisis Deskriptif

a. Data Hasil Kognitif (*Pretest* dan *Posttest*)

Dari data hasil kognitif (*pretest* dan *posttest*) dapat diketahui deskripsi pada lampiran 25 halaman 121 dan sebagaimana tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 4. 12
Deskripsi Data Hasil Kognitif (*pretest* dan *posttest*)

Analisis Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	67,81	77,50
Median	70	80
Standar Deviasi	11,842	11,914
Skor minimum	40	50
Skor maksimum	90	100
Jumlah total	2170	2480

Sumber: Uji SPSS 25

b. Data Hasil Afektif (Angket *Pretest* dan *Posttest*)

Dari data hasil kognitif (*pretest* dan *posttest*) dapat diketahui deskripsi pada lampiran 40 halaman 141 dan sebagaimana tabel 4.13 di bawah ini:

Tabel 4. 13
Deskripsi Data Hasil Afektif (angket *pretest* dan *posttest*)

Analisis Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	28,59	30,53
Median	28,50	30,50
Standar Deviasi	4,676	4,529
Skor minimum	22	24
Skor maksimum	40	40
Jumlah total	915	977

Sumber: Uji SPSS 25

c. Data Hasil Psikomotorik (Penilaian Praktik *Pretest* dan *Posttest*)

Dari data hasil kognitif (*pretest* dan *posttest*) dapat diketahui deskripsi pada lampiran 51 halaman 149 dan sebagaimana tabel 4.14 di bawah ini:

Tabel 4. 14
Deskripsi Data Hasil Psikomotorik (penilaian praktik *pretest* dan *posttest*)

Analisis Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	13,06	17,19
Median	13,00	17,00
Standar Deviasi	1,294	1,120
Skor minimum	11	16
Skor maksimum	15	19
Jumlah total	418	550

Sumber: Uji SPSS 25

3. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan IBM SPSS Versi 25 didapatkan hasil uji normalitas data sebagaimana lampiran 22 halaman 120, lampiran 37 halaman 140, dan lampiran 48 halaman 148 pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 15
Data Hasil Uji Normalitas

Data	Sig		α	Keterangan
Kognitif	<i>Pretest</i>	0,070	> 0,05	Berdistribusi normal
	<i>Posttest</i>	0,065		Berdistribusi normal
Afektif	<i>Pretest</i>	0,204		Berdistribusi normal
	<i>Posttest</i>	0,185		Berdistribusi normal
Psikomotorik	<i>Pretest</i>	0,068		Berdistribusi normal
	<i>Posttest</i>	0,106		Berdistribusi normal

Sumber: Uji SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data penelitian hasil uji normalitas data kognitif, afektif dan psikomotorik berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* dengan bantuan IBM SPSS Versi 25 didapatkan hasil uji homogenitas sebagaimana lampiran 23 halaman 120, lampiran 38 halaman 140, dan lampiran 49 halaman 148 pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 16
Data Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig	α	Keterangan
Kognitif	0,847	> 0,05	Homogen
Afektif	0,923		Homogen
Psikomotorik	0,652		Homogen

Sumber: Uji SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data penelitian hasil uji homogenitas data kognitif, afektif dan psikomotorik adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji – t berpasangan (*Paired sample t-test*) dengan bantuan IBM SPSS Versi 25 didapatkan hasil uji hipotesis sebagaimana lampiran 24 halaman 120, lampiran 39 halaman 140, dan lampiran 50 halaman 148 pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 17
Data Hasil Uji Hipotesis

Data	Sig	α	Keterangan
Kognitif	0,000	$\leq 0,05$	Ha diterima dan H0 ditolak
Afektif	0,000		Ha diterima dan H0 ditolak
Psikomotorik	0,000		Ha diterima dan H0 ditolak

Sumber: Uji SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data penelitian hasil uji hipotesis data kognitif, afektif dan psikomotorik nilai signifikansinya $\leq 0,05$ yaitu sebesar 0,000. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh yang signifikan pada aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada aktivitas pembelajaran ini terhadap ketiga aspek tersebut.

1. Pengaruh terhadap Aspek Kognitif

Hasil uji hipotesis menunjukkan peningkatan skor rata-rata peserta didik dari *pretest* sebesar 67,81 menjadi *posttest* sebesar 77,50. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dalam aspek kognitif setelah penerapan *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*. Peningkatan ini dapat dikelompokkan pada beberapa faktor:

- a. Interaktivitas dan Keterlibatan Peserta didik: aktivitas pembelajaran *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran melalui permainan *crossword puzzle* yang menarik. Interaktivitas ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi materi.
- b. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Integrasi teknologi seperti *Wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknologi ini juga memungkinkan variasi metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar peserta didik.
- c. Penguatan Memori dan Pemahaman: *Crossword puzzle* dirancang untuk melatih kemampuan kognitif, aktivitas ini membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan secara lebih mendalam dan aplikatif.

2. Pengaruh terhadap Aspek Afektif

Data hasil angket menunjukkan peningkatan skor rata-rata aspek afektif dari *pretest* sebesar 28,59 menjadi *posttest* sebesar 30,53. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* juga berpengaruh positif terhadap sikap, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Faktor-faktor yang mendukung peningkatan aspek afektif antara lain:

- a. Keterlibatan Emosional: Aktivitas yang menyenangkan dan menantang seperti *crossword puzzle* dapat meningkatkan rasa senang dan antusiasme peserta didik dalam belajar. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan emosional peserta didik.
- b. Peningkatan Kepercayaan Diri: Keberhasilan dalam menyelesaikan *crossword puzzle* dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik terhadap kemampuan akademiknya. Kepercayaan diri ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar dan menghadapi tantangan akademik.
- c. Pengembangan Sikap Positif terhadap Pembelajaran: Metode pembelajaran yang variatif dan menarik membantu peserta didik untuk mengembangkan sikap positif terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pengaruh terhadap Aspek Psikomotorik

Hasil penilaian praktik menunjukkan peningkatan skor rata-rata aspek psikomotorik dari *pretest* sebesar 13,06 menjadi *posttest* sebesar 17,19. Peningkatan ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* juga berdampak positif terhadap keterampilan psikomotorik peserta didik. Beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan ini adalah:

- a. Penggunaan Teknologi Interaktif: *Wordwall* menyediakan platform yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih praktis dan visual. Interaksi ini membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan motorik halus melalui penggunaan perangkat digital.
- b. Aktivitas Kolaboratif: Pembelajaran yang melibatkan permainan seperti *crossword puzzle* yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berkomunikasi. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial tetapi juga keterampilan psikomotorik melalui aktivitas bersama.
- c. Penguatan Keterampilan Praktis: *Crossword puzzle* membantu peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan teoretis ke dalam praktik, yang memperkuat keterampilan praktis mereka dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan.

4. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi praktik pembelajaran di SMP Negeri 3 Jember:

- a. Peningkatan Metode Pembelajaran: Penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi seperti *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Metode ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.
- b. Pengembangan Kompetensi Peserta didik: Dengan adanya peningkatan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, metode ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik. Hal ini sejalan dengan visi dan misi SMP Negeri 3 Jember untuk menciptakan peserta didik yang beriman, bertakwa, kreatif, dan berdaya saing.
- c. Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar: Metode ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, yang merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan konsisten dalam belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian ini membuktikan bahwa aktivitas pembelajaran inovatif, seperti *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall*, memberikan dampak positif pada prestasi belajar peserta didik di kelas VII G SMP Negeri 3 Jember dalam aspek:

1. Kognitif: Peserta didik mampu memahami materi dengan lebih baik melalui metode pembelajaran yang interaktif.
2. Afektif: Motivasi dan minat belajar peserta didik meningkat karena media pembelajaran membuat proses belajar lebih menyenangkan.
3. Psikomotorik: Aktivitas belajar berbasis *Wordwall* meningkatkan keterampilan praktik peserta didik dalam memahami konsep Pendidikan Agama Islam.

Hasil ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* padamata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, tetapi juga menjadi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara signifikan meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember pada skor rata-rata aspek kognitif dari 67,81 menjadi 77,50.

Aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara signifikan meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember pada skor rata-rata aspek afektif dari 28,59 menjadi 30,53.

Aktivitas pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara signifikan meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember pada skor rata-rata aspek psikomotorik dari 13,06 menjadi 17,19.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, guna menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peserta didik juga diharapkan dapat memanfaatkan media ini secara mandiri maupun berkelompok untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas

teknologi yang memadai serta pelatihan bagi guru agar mampu memaksimalkan penggunaannya. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini di jenjang pendidikan lain atau dengan fokus pada aspek lain, seperti sosial dan emosional, untuk memperkaya wawasan terkait efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, D, and R M Fahlevi. "Pembelajaran Agama Islam Dengan Teknologi Augmented Reality Untuk Kelompok Diniyah Anak." *Proceedings Uin Sunan ...* 50, no. Desember (2021). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/913>.
- Aryana, Arin, Shelia Irvana P, Muhammad Faizal, Bayu Marscellino, and Zidan Apreilan. "Penggunaan Model Game Based-Learning Dengan Bantuan Media Cross Historic Pada Pembelajaran Sejarah Di Kurikulum Merdeka Belajar." *King Jurnal Sejarah Indonesia* 1, no. 1 (2024): 1–24.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 587.
- Azizah, N. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar PAI." *Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 2 (2022): 45–62.
- Firmansyah, Mokh. Iman. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta'lim* (2019): 83-84.
- Iriyanto, Ryan Andi. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Persiapan Di SMK Negeri 11 Semarang." *Skripsi*, 2015, 116.
- Laili, Sirajuli. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X MIPA Di MA Wahid Hasyim Balung Jember Tahun Pelajaran 2022/2023," 2023.
- Laili, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem Kelas X MIPA Di MA Wahid Hasyim Balung Jember Tahun Pelajaran 2022/2023," 102.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019.
- Ma'mun, Syukron. "Pengaruh Media Pembelajaran Games Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI IPA DI SMA Negeri 01 Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023" 1, no. September (2023): 2022.
- Machali, Imam. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*. Edited by Abdau Qurani Habib. 3rd ed. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah

dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Mawardhani, Mitha Ayu, Anggra Lita Sandra Dewi, and Endang Wahyu Andjariani. "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 590–96. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4744>.

Nurul Audie. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar." *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.

Nuryadi. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: Gramasurya, 2017.

Putri, Heny Apriani. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi" 2507, no. February (2020): 1–9.

Putri, Illiyyiin Yunda, and Swantyka Ilham Prahesti. "Keefektifan Permainan Sebut Kata Dan Ular Tangga Kata (SETUTA) Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Untuk Anak Usia 4-6 Tahun." *Repository UNW*, no. 21 (2021).

Siringoringo, Santi. "Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik" 5, no. 6 (2022).

Slameto. *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta, 2003.

Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2021.

Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Tu'u, Tulus. *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo, 2004.

Widiya. "Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar." *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam*, 2022.

Zalillah, Dhillan, and Alfurqan Alfurqan. "Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang." *Manazhim* 4, no. 2 (2022): 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>.

Zulaikhah, Siti. "Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Tema

Hijrah Ke Madinah Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Jember,”
2023, 1–182.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kholifatuz Zulfa Nur Azizah
NIM : 204101010052
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang tertulis dikutip pada naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan atau ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 09 November 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

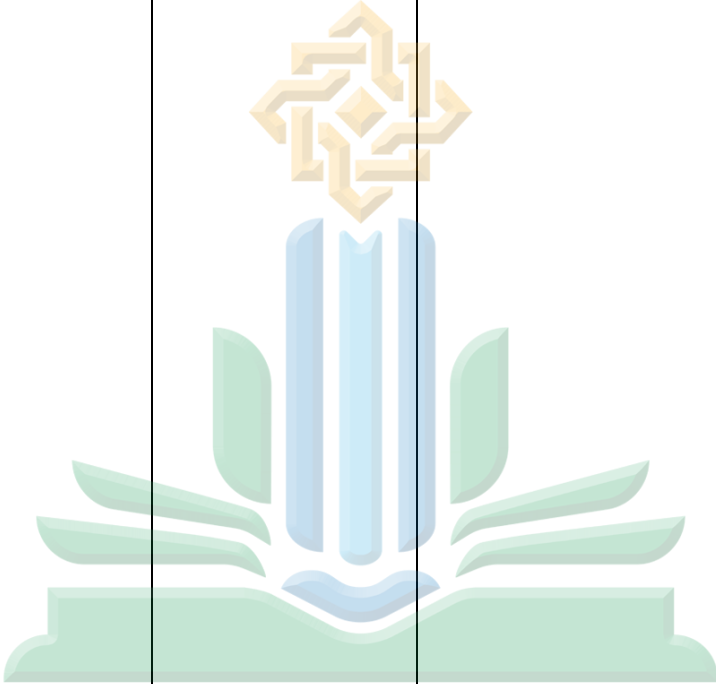


Kholifatuz Zulfa Nur Azizah
NIM. 204101010052

Lampiran 2 Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis	Rumusan Masalah
Pengaruh Aktivitas pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember	<ol style="list-style-type: none"> Aktivitas pembelajaran <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> (Variabel bebas) Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Variabel terikat) 	<ol style="list-style-type: none"> Indikator kognitifnya yakni peningkatan skor tes pemahaman peserta didik. Indikator afektifnya yakni peningkatan minat dan motivasi terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Indikator psikomotoriknya yakni peningkatan keterampilan dalam praktik ibadah. 	<ol style="list-style-type: none"> Tes Angket Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan penelitian: <i>pre-experimental</i> Jenis desain penelitian : <i>one group pretest posttest design</i> Pengambilan sampel: <i>purposive sampling</i> Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> Distribusi Frekuensi Analisis deskriptif Analisis inferensial <ol style="list-style-type: none"> Uji normalitas Uji homogenitas Uji hipotesis 	<ol style="list-style-type: none"> Ha (Hipotesis alternatif) Aktivitas pembelajaran media <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> secara signifikan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik) 	<ol style="list-style-type: none"> Adakah pengaruh aktivitas pembelajaran <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Jember dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik?

		 <p data-bbox="651 1046 1585 1193">UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p data-bbox="1547 312 1805 1193">2. H₀ (Hipotesis nol) Aktivitas pembelajaran media <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII G pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik)</p>	
--	--	---	--	--

Lampiran 3 Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: <http://mik.uin-khas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8221/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Bimbingan Skripsi

Yth. Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101010052
Nama	: KHOLIFATUZ ZULFA NUR AZIZAH
Semester	: SEMBILAN
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi	: PENGARUH PENGGUNAAN CROSSWORD PUZZLE BERBANTUAN WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMP NEGERI 3 JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 Oktober 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 SK Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-6221/In.20/3.a/PP.009/10/2024

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada** : Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.
- Untuk** : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 204101010052
- b. Nama : KHOLIFATUZ ZULFA NUR AZIZAH
- c. Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
- d. Judul : PENGARUH PENGGUNAAN CROSSWORD PUZZLE BERBANTUAN WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMP NEGERI 3 JEMBER
- Tugas Berlaku** : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 08 Oktober 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 08 Oktober 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 5 Surat Permohonan Ujian Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3727/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Ujian Seminar Proposal**

Yth. Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Mengharap kehadiran Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. Pembimbing Skripsi dalam pertemuan yang akan diselenggarakan pada:

Hari, Tanggal : Kamis, 17 Oktober 2024

Jam : 07:00 WIB - Selesai

Tempat : S301

Acara : Seminar Proposal Penelitian

Nama : KHOLIFATUZ ZULFA NUR AZIZAH

NIM : 204101010052

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN

CROSSWORD PUZZLE BERBANTUAN

WORDWALL PADA MATA PELAJARAN

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

TERHADAP PRESTASI BELAJAR

PESERTA DIDIK SMP NEGERI 3

JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

J E M B



Jember, 17 Oktober 2024

an. De

Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8722/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Jember

Jl. Jawa No. 8, Tegal Boto Lor, Sumbersari, Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101010052
 Nama : KHOLIFATUZ ZULFA NUR AZIZAH
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Heru Wahyudi, S.Pd., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Oktober 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

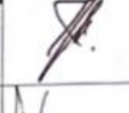
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



HOTIBUL UMAM

Lampiran 7 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI SMP NEGERI 3 JEMBER

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1.	22 Oktober 2024	Penyerahan surat izin penelitian	Subuh Hermanto	
2.	24 Oktober 2024	Perizinan di setuju	Subuh Hermanto	
3.	25 Oktober 2024	Arahan dari Wakil Kepala Sekolah & Kurikulum	Ima Melati Dewi, S.Pd., M.Pd.	
4.	28 Oktober 2024	Arahan dari Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Maulana Malik Ibrahim, S.PdI.	
5.	31 Oktober 2024	Arahan dari Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Maulana Malik Ibrahim, S.PdI.	
6.	02 November 2024	Penelitian di kelas VII G	Peserta didik kelas VII G	
7.	04 November 2024	Pengambilan surat izin selesai penelitian	Subuh Hermanto	

Jember, 04 November 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYADIQ
JEMBER



Menyetujui,
Kepala Sekolah

Heru Wahyudi, S.Pd, M.Pd.
NIP. 196809201992031006

Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER SMP NEGERI 3 JEMBER Jl. Jawa No. 8, Sumbersari, Jember, Jawa Timur 68121 Telepon (0331) 335334</p>	
<p><u>SURAT KETERANGAN PENELITIAN</u> Nomor : 400.3.5/312/35.09.310.03.20523891/2024</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
Nama	: Heru Wahyudi, S.Pd., M.Pd.	
N I P	: 19680920 199203 1 006	
Pangkat/Gol/Ruang	: Pembina TK. 1 / IVb	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Unit Kerja	: SMP Negeri 3 Jember	
<p>Dengan ini menerangkan bahwa :</p>		
Nama	: Kholifatuz Zulfa Nur Azizah	
NIM	: 204101010052	
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam	
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	
Universitas	: Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	
Judul	: Pengaruh Pengguna Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik SMPN 3 Jember	
<p>Bahwa mahasiswa tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian pada siswa kelas 7G di SMP Negeri 3 Jember pada tanggal 28 Oktober s/d 2 Nopember 2024.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>J E M B E R</p>		
<p>Jember, 4 Nopember 2024</p>		
<p>Kepala Sekolah,</p>		
<p> HERU WAHYUDI, S.Pd., M.Pd. Pembina Tingkat I NIP. 19680920 199203 1 006</p>		
<p></p>		

Lampiran 9 Lembar Validasi Modul

LEMBAR VALIDASI MODUL

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan *Crossword Puzzle* Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember”, peneliti bermaksud mengadakan validasi modul yang digunakan dalam penelitian. Validasi ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kevalidan modul, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya modul tersebut untuk digunakan dalam pengambilan data pada proses penelitian. Hasil pengukuran modul tersebut digunakan untuk penyempurnaan penelitian. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaannya Bapak/ibu untuk mengisi angket ini

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan modul ajar.

C. Identitas Validator

Nama : Maulana Malik Ibrahim, S.PdL
 NIP : 1989080820232110009
 Pekerjaan : Guru PAI
 Instansi Kerja : SMP Negeri 3 Jember

D. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian tes berikut ini:

1. Dimohon Bapak/Ibu menulis nama pribadi pada bagian identitas
2. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi tes, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang menurut Bapak/Ibu sesuai
3. Setiap aspek dinilai dengan Ya atau Tidak
4. Jika ada catatan atau komentar tambahan tentang item tes, silakan tuliskan di bagian yang disediakan di bawah tabel.

E. Penilaian Modul

No.	Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak
1.	Tujuan pembelajaran jelas dan dapat diukur.	✓	
2.	Materi ajar relevan dengan kurikulum yang berlaku.	✓	
3.	Aktivitas pembelajaran beragam dan menarik.	✓	
4.	Penilaian mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.	✓	
5.	Terdapat refleksi dan umpan balik untuk peserta didik.	✓	

F. Kesimpulan

Secara umum, modul ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *) Lingkari salah satu

G. Saran dan Masukan

Tetap konsisten dalam menentukan metode & media pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran menarik dan menyenangkan

Jember, 02 November 2024

Mengetahui
Validator

Maulana Malik Ibrahim, S.Pd.
NIP. 1989080820232110009

Validitas = $\frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI MODUL

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya penelitian tentang “Pengaruh Aktivitas Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember”, peneliti bermaksud mengadakan validasi modul yang digunakan dalam penelitian. Validasi ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kevalidan modul, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya modul tersebut untuk digunakan dalam pengambilan data pada proses penelitian. Hasil pengukuran modul tersebut digunakan untuk penyempurnaan penelitian. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaannya Bapak/ibu untuk mengisi angket ini

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan modul ajar.

C. Identitas Validator

Nama : Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
 NIP : 196311031999031002
 Pekerjaan : Guru PAI
 Instansi Kerja : SMP Negeri 3 Jember

D. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian tes berikut ini:

1. Dimohon Bapak/Ibu menulis nama pribadi pada bagian identitas
2. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi tes, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang menurut Bapak/Ibu sesuai
3. Setiap aspek dinilai dengan Ya atau Tidak
4. Jika ada catatan atau komentar tambahan tentang item tes, silakan tuliskan di bagian yang disediakan di bawah tabel.

E. Penilaian Modul

No.	Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak
1.	Tujuan pembelajaran jelas dan dapat diukur.	✓	
2.	Materi ajar relevan dengan kurikulum yang berlaku.	✓	
3.	Aktivitas pembelajaran beragam dan menarik.	✓	
4.	Penilaian mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.	✓	
5.	Terdapat refleksi dan umpan balik untuk peserta didik.	✓	

F. Kesimpulan

Secara umum, modul ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *) Lingkari salah satu

G. Saran dan Masukan

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 02 November 2024

Mengetahui
Validator




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYAMSUDDIN
JEMBER
Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP. 196311031999031002

Lampiran 10 Modul Ajar

MODUL AJAR MENGAGUNGKAN ALLAH SWT. DENGAN TUNDUK PADA PERINTAH-NYA

Informasi Umum

Nama Penyusun	: Kholifatuz Zulfa Nur Azizah
Institusi	: SMP Negeri 3 Jember
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: SMP
Fase/Kelas	: D/VII
Semester	: I/Ganjil
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan
Kompetensi Awal	: 1. Peserta didik diharapkan mampu menjalankan Perintah agama untuk Sujud Syukur, Sahwi dan Tilawah 2. Peserta didik diharapkan mampu memahami Hikmah Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah 3. Peserta didik diharapkan mampu menerapkan sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud tilawah. 4. Peserta didik diharapkan mampu melaksanakan Tata Cara Pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah.

A. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
2. Mandiri
3. Bernalar kritis
4. Kreatif
5. Bergotong-royong
6. Berkebinekaan global

B. Sarana dan Prasarana

1. Proyektor/LCD: Untuk menampilkan *wordwall* dan materi visual lainnya.

2. Laptop/Komputer/Tablet dengan Koneksi Internet: Untuk akses *wordwall* dan aktivitas interaktif.
3. Kertas, Pena, dan Alat Tulis: Untuk membuat catatan atau melengkapi modul.

C. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan berbasis game dan interaktif menggunakan *crossword puzzle* berbantuan *wordwall*.

D. Kompetensi Inti

1. Tujuan Pembelajaran

Melalui *crossword puzzle* berbantuan *wordwall* peserta didik mampu memahami dan mempraktikkan sujud syukur sebagai wujud rasa syukur kepada Allah SWT.

2. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menjelaskan konsep sujud syukur, menyebutkan kondisi untuk melakukannya, dan melaksanakannya dengan benar.

3. Pemahaman Bermakna

Sujud syukur adalah bentuk rasa syukur seorang Muslim atas nikmat atau keselamatan yang diterima dari Allah SWT. Melalui sujud syukur, peserta didik belajar bahwa setiap keberhasilan atau perlindungan yang mereka dapatkan berasal dari rahmat Allah. Tindakan ini bukan hanya ritual, tetapi juga wujud pengakuan bahwa semua yang terjadi adalah atas kehendak-Nya. Dengan sujud syukur, peserta didik diajarkan untuk selalu rendah hati, merasa cukup, dan menghargai setiap nikmat yang mereka peroleh, baik besar maupun kecil.

4. Pertanyaan Pemantik

- a. Mengapa kita perlu bersyukur kepada Allah SWT?
- b. Dalam situasi apa kalian pernah merasa ingin bersyukur?

5. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengucapkan salam, dan menanyakan kabar kepada peserta didik tentang keadaan kesehatan serta kebersihan (<i>Budaya Positif, KSE Manajemen Diri</i>) b. Guru menanyakan kesiapan peserta didik mulai dari buku tulis, buku panduan PAI dan kestabilan internet sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan 	10 menit

	<p>lancar</p> <p>c. Guru memimpin berdoa sebelum pembelajaran di mulai (<i>Profil pelajar Pancasila: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia</i>) dan (<i>Budaya Positif</i>)</p> <p>d. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>e. Kesepakatan belajar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik bersikap, berkata dan bertingkah laku sopan, 2) Peserta didik selalu aktif selama proses pembelajaran dikelas 3) Peserta didik mengangkat tangan sebelum menjawab/ mengajukan pertanyaan 4) Guru memberikan apresiasi bagi peserta didik yang mematuhi kesepakatan belajar. 5) Guru memberikan konsekuensi bagi peserta didik yang tidak mematuhi kesepakatan belajar (guru akan memberikan peringatan pada peserta didik yang melanggar kesepakatan belajar). <p>f. Guru memberikan motivasi, tujuan dan manfaat pembelajaran materi dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari – hari (<i>KSE: kesadaran diri; Profil pelajar Pancasila: Berkebhinekaan Global</i>). Dan melakukan apersepsi, Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema kegiatan sebelumnya. (<i>KSE: pengelolaan diri</i>) (<i>KSE: pengelolaan diri</i>)</p> <p>g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik dan kegiatan yang akan dilakukan.</p>	
--	---	--

Kegiatan Inti	<p>Langkah 1: Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengevaluasi pertanyaan pemantik dan pemberian penjelasan singkat terhadap jawaban (<i>Profil pelajar Pancasila : mandiri</i>) Guru memberikan penjelasan singkat mengenai makna, tujuan, dan tata cara sujud syukur. Guru menyoroti beberapa kata kunci yang akan muncul dalam <i>crossword puzzle</i>, seperti "syukur", "nikmat", dan "sujud". Peserta didik mencatat poin-poin penting dan diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dipahami. <p>Langkah 2: Game Berbasis Crossword Puzzle dengan Wordwall</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Guru membimbing peserta didik untuk mengakses <i>crossword puzzle</i> yang telah disiapkan di <i>wordwall</i> melalui perangkat masing-masing. Guru menjelaskan bahwa mereka akan bermain <i>crossword puzzle</i> dalam waktu terbatas untuk meningkatkan pemahaman materi melalui permainan interaktif. Tugas mereka adalah menyelesaikan <i>crossword puzzle</i> yang berisi istilah-istilah terkait sujud syukur. Guru memberikan tautan atau kode <i>wordwall</i> kepada peserta didik untuk mengakses permainan. Guru mengamati dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami kata atau petunjuk dalam <i>crossword puzzle</i>. Guru mengumumkan peserta didik yang menyelesaikan <i>crossword puzzle</i> tercepat dengan akurasi tinggi dan memberikan apresiasi. Hasil dari pengerjaan <i>crossword puzzle</i> yang pertama akan digunakan sebagai <i>pretest</i>. Setelah menyelesaikan game, guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi 	60 menit
---------------	--	----------

	<p>mengenai kata-kata yang ada di <i>crossword puzzle</i> dan mengevaluasi hasil dari <i>pretest</i> mereka.</p> <p>j. Guru memfasilitasi peserta didik dalam mengaitkan istilah-istilah tersebut dengan makna sujud syukur dan pentingnya rasa syukur dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>k. Guru memberikan soal yang sama sebagai <i>posttest</i> dengan menggunakan <i>wordwall</i>.</p> <p>l. Guru mengevaluasi peserta didik setelah pengerjaan tes yang kedua (<i>posttest</i>)</p> <p>m. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang menyelesaikan <i>crossword puzzle</i> tercepat dengan akurasi tinggi di <i>posttest</i>.</p> <p>Langkah 3: Demonstrasi Sujud Syukur</p> <p>a. Guru memberikan contoh langsung tata cara melakukan sujud syukur dan mengajak peserta didik untuk mempraktikkannya.</p> <p>b. Peserta didik diberikan bimbingan langkah-langkah sujud syukur secara benar, sehingga mereka memahami cara penerapannya dalam kehidupan nyata.</p> <p>Langkah 3: Penilaian Angket</p> <p>a. Guru memberikan angket kepada peserta didik</p> <p>b. Peserta didik mengisi angket yang berisi pernyataan dan memilih jawaban yang sesuai</p>	
Penutupan	<p>a. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.</p> <p>b. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.</p> <p>c. Bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam (Profil pelajar Pancasila : Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia)</p>	10 menit

E. Asesmen

1. Penilaian Pengetahuan : Penilaian dengan tes (*pretest* dan *posttest*).
2. Penilaian Sikap : Penilaian angket (minat dan motivasi)
3. Penilaian Keterampilan : Penilaian keterampilan dengan praktik

F. Rubrik Penilaian

- Tes *pretest* : Soal dengan *crossword puzzle* berbantuan *wordwall*
 Tes *posttest* : Soal dengan *crossword puzzle* berbantuan *wordwall*
 Angket : Pernyataan angket minat dan motivasi peserta didik

G. Pengayaan dan Remedial

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

H. Glosarium

1. Sujud Syukur: Tindakan sujud yang dilakukan untuk mengungkapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas nikmat atau keberhasilan yang diterima.
2. Syukur: Rasa terima kasih yang ditunjukkan atas segala anugerah dan nikmat yang diberikan oleh Allah SWT.
3. Nikmat: Karunia atau anugerah dari Allah SWT yang bisa berupa kesehatan, rezeki, kebahagiaan, dan lain-lain.
4. Niat: Tekad atau keinginan dalam hati untuk melaksanakan sujud syukur, yang harus diniatkan sebelum melakukan gerakan.
5. Sunnah: Tindakan atau amalan yang dianjurkan dalam agama Islam, tetapi tidak bersifat wajib.
6. Khusyuk: Sikap penuh perhatian dan penghayatan saat beribadah, termasuk saat melakukan sujud syukur.
7. Ibadah: Semua bentuk pengabdian dan penyembahan kepada Allah SWT, yang mencakup berbagai aktivitas baik fisik maupun mental.
8. Tawadhu': Sikap rendah hati dan pengakuan akan kebesaran Allah SWT, yang tercermin dalam pelaksanaan ibadah, termasuk sujud syukur.

9. Kebaikan: Perbuatan atau keadaan yang memberikan manfaat dan kebahagiaan, baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

10. Refleksi: Proses merenungkan dan mengevaluasi diri setelah melakukan ibadah, termasuk sujud syukur, untuk meningkatkan keimanan.

I. Daftar Pustaka

1. Buku Penunjang Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII, Tahun 2022
2. Sumber lain yang relevan.


Jember, 02 November 2024

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran PAI

Guru Praktikan


Maulana Malik Ibrahim, S.Pd.
NIP. 1989080820232110009


Kholifatuz Zulfa Nur Azizah
NIM. 204101010052

Menyetujui,
Kepala Sekolah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Lampiran 11 Lembar Validasi Kognitif

LEMBAR VALIDASI TES PENGARUH AKTIVITAS PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE BERBANTUAN WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G SMP NEGERI 3 JEMBER DALAM ASPEK KOGNITIF (TES *PRETEST* DAN *POSTTEST*)

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya penelitian tentang “Pengaruh Aktivitas Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember Dalam Aspek Kognitif (Tes *Pretest* dan *Posttest*)”, peneliti bermaksud mengadakan validasi tes yang digunakan dalam penelitian. Validasi ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kevalidan tes, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya tes tersebut untuk digunakan dalam pengambilan data pada proses penelitian. Hasil pengukuran tes tersebut digunakan untuk penyempurnaan penelitian. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaannya Bapak/ibu untuk mengisi angket ini

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan tes Pengaruh Aktivitas Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember Dalam Aspek Kognitif (Tes *Pretest* dan *Posttest*).

C. Identitas Validator

Nama : Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP : 196311031999031002
Pekerjaan : Dosen
Instansi Kerja : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

D. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi tes validasi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian tes berikut ini:

1. Dimohon Bapak/Ibu menulis nama pribadi pada bagian identitas
2. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi tes, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang menurut Bapak/Ibu sesuai
3. Setiap aspek dinilai dengan skala 1-4, dengan kriteria sebagai berikut:
 - a. 1 (Tidak Valid) : Item tes tidak sesuai dan tidak dapat digunakan.
 - b. 2 (Kurang Valid) : Item tes kurang sesuai dan kurang dapat digunakan.
 - c. 3 (Valid) : Item tes sesuai dan dapat digunakan dengan baik.

- d. 4 (Sangat Valid) : Item tes sangat sesuai dan dapat digunakan secara efektif.
4. Jika ada catatan atau komentar tambahan tentang item tes, silakan tuliskan di bagian yang disediakan di bawah tabel.

E. Penilaian Tes Pretest dan Posttest

Aspek Penilaian	Deskripsi	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Relevansi	Kesesuaian item dengan tujuan pembelajaran	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian sujud syukur.			✓	
Kejelasan	Tingkat kejelasan item dalam memahami konsep	Peserta didik dapat mengidentifikasi tata cara dan niat sujud syukur.			✓	
Tingkat Kesulitan	Kesesuaian tingkat kesulitan item dengan kemampuan Peserta didik	Peserta didik dapat menerapkan sujud syukur dalam kehidupan sehari-hari.				✓
Validitas Isi	Keterwakilan item terhadap seluruh aspek materi yang diajarkan	Peserta didik dapat menjelaskan manfaat dan hikmah dari sujud syukur.			✓	
Format	Kesesuaian struktur dan layout angket yang memudahkan pemahaman	Peserta didik dapat menggunakan tes dengan mudah.			✓	
Isi	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan isi sesuai dengan topik	Peserta didik dapat memahami bahasa yang digunakan dan isi topik.				✓

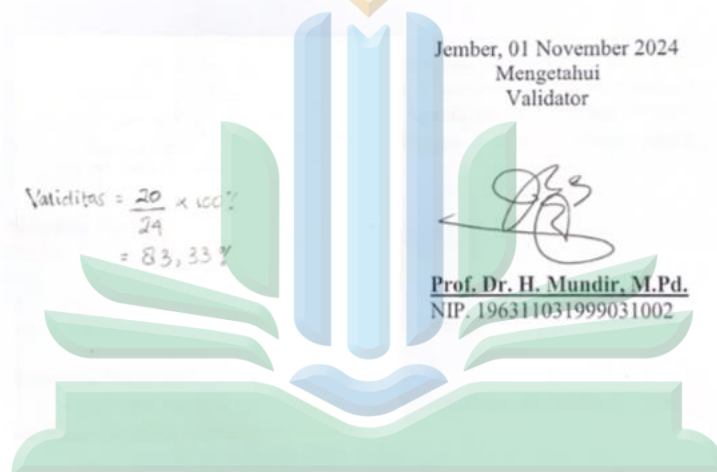
F. Kesimpulan

Secara umum, angket ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
 - ② Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *) Lingkari salah satu


G. Saran dan Masukan

Tugast kejiwaan di penuhi
 C1 - C6. sehingga semuanya
 diwakili



Jember, 01 November 2024
 Mengetahui
 Validator

Validitas = $\frac{20}{24} \times 100\%$
 = 83,33%


Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
 NIP. 196311031999031002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 12 Lembar Validasi Kognitif Revisi

LEMBAR VALIDASI TES PENGARUH AKTIVITAS PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G SMP NEGERI 3 JEMBER DALAM ASPEK KOGNITIF (TES *PRETEST* DAN *POSTTEST*)

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya penelitian tentang “Pengaruh Aktivitas Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember Dalam Aspek Kognitif (Tes *Pretest* dan *Posttest*)”, peneliti bermaksud mengadakan validasi tes yang digunakan dalam penelitian. Validasi ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kevalidan tes, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya tes tersebut untuk digunakan dalam pengambilan data pada proses penelitian. Hasil pengukuran tes tersebut digunakan untuk penyempurnaan penelitian. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaannya Bapak/ibu untuk mengisi angket ini

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan tes Pengaruh Aktivitas Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember Dalam Aspek Kognitif (Tes *Pretest* dan *Posttest*).

C. Identitas Validator

Nama : Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP : 196311031999031002
Pekerjaan : Dosen
Instansi Kerja : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

D. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi tes validasi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian tes berikut ini:

1. Dimohon Bapak/Ibu menulis nama pribadi pada bagian identitas
2. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi tes, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang menurut Bapak/Ibu sesuai
3. Setiap aspek dinilai dengan skala 1-4, dengan kriteria sebagai berikut:
 - a. 1 (Tidak Valid) : Item tes tidak sesuai dan tidak dapat digunakan.
 - b. 2 (Kurang Valid) : Item tes kurang sesuai dan kurang dapat digunakan.
 - c. 3 (Valid) : Item tes sesuai dan dapat digunakan dengan baik.

- d. 4 (Sangat Valid) : Item tes sangat sesuai dan dapat digunakan secara efektif.
4. Jika ada catatan atau komentar tambahan tentang item tes, silakan tuliskan di bagian yang disediakan di bawah tabel.

E. Penilaian Tes Pretest dan Posttest

Aspek Penilaian	Deskripsi	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Relevansi	Kesesuaian item dengan tujuan pembelajaran	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian sujud syukur.				✓
Kejelasan	Tingkat kejelasan item dalam memahami konsep	Peserta didik dapat mengidentifikasi tata cara dan niat sujud syukur.			✓	
Tingkat Kesulitan	Kesesuaian tingkat kesulitan item dengan kemampuan Peserta didik	Peserta didik dapat menerapkan sujud syukur dalam kehidupan sehari-hari.				✓
Validitas Isi	Keterwakilan item terhadap seluruh aspek materi yang diajarkan	Peserta didik dapat menjelaskan manfaat dan hikmah dari sujud syukur.				✓
Format	Kesesuaian struktur dan layout angket yang memudahkan pemahaman	Peserta didik dapat menggunakan tes dengan mudah.			✓	
Isi	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan isi sesuai dengan topik	Peserta didik dapat memahami bahasa yang digunakan dan isi topik.				✓

F. Kesimpulan

Secara umum, angket ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa ada revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *) Lingkari salah satu

G. Saran dan Masukan

Layak & digunakan

Jember, 01 November 2024
Mengetahui
Validator

$$\begin{aligned}
 \text{Validitas} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{29} \times 100\% \\
 &= 91,67\%
 \end{aligned}$$

[Signature]
Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP. 196311031999031002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13 Kisi-Kisi Kognitif

KISI-KISI SOAL TES (*PRETEST* DAN *POSTTEST*)

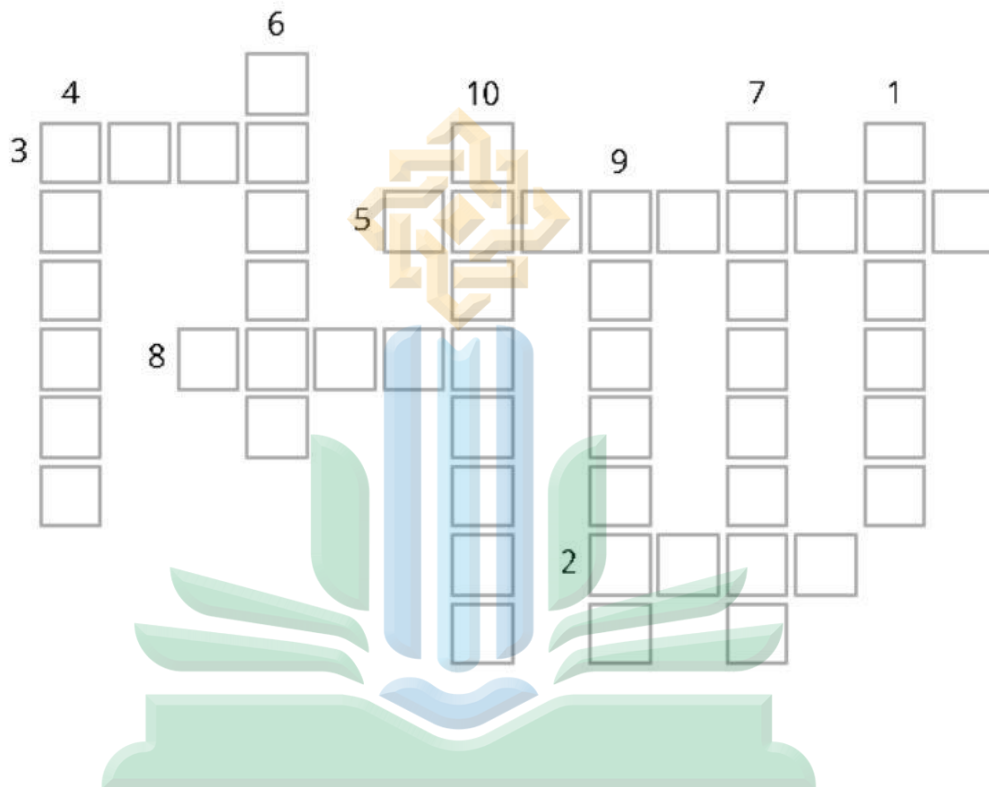
No.	Indikator Soal	Kompetensi yang Diukur	Pertanyaan	Jawaban	Level Kognitif
1.	Peserta didik dapat menyebutkan hukum dari sujud syukur.	Memahami ketentuan hukum dalam pelaksanaan sujud syukur.	Hukum melakukan sujud syukur	Sunnah	C1 (Mengingat)
2.	Peserta didik dapat menunjukkan pentingnya niat dalam beribadah, terutama sebelum melakukan sujud.	Memahami peran niat dalam melaksanakan ibadah.	Apa hal yang menunjukkan kesungguhan hati dalam beribadah, terutama sebelum melakukan sujud?	Niat	C2 (Memahami)
3.	Peserta didik dapat menyebutkan syarat kebersihan yang diperlukan dalam pelaksanaan sujud syukur.	Membangun kesadaran Peserta didik akan pentingnya menjaga kebersihan dalam beribadah.	Salah satu syarat sujud syukur adalah badan dan pakaian harus dalam keadaan...	Suci	C2 (Memahami)
4.	Peserta didik dapat mengidentifikasi situasi yang tepat untuk melakukan sujud syukur.	Menilai dan menerapkan konsep sujud syukur dalam situasi kehidupan nyata.	Di salah satu wilayah terjadi musibah banjir. Kebetulan salah seorang saudara Pak Joko tinggal di wilayah tersebut. Dia mendapat kabar bahwa saudaranya selamat dari musibah tersebut. Pak Joko kemudian melakukan sujud apa?	Syukur	C3 (Menerapkan)
5.	Peserta didik dapat menunjukkan sikap bersyukur dalam berbagai situasi.	Mendorong Peserta didik untuk menerapkan sikap bersyukur dalam kehidupan sehari-hari.	Sujud syukur mengajarkan kita untuk selalu ... dalam segala situasi.	Bersyukur	C3 (Menerapkan)

6.	Peserta didik dapat menjelaskan hikmah yang terkandung dalam nikmat yang diterima dan disyukuri.	Mengembangkan kemampuan analisis Peserta didik dalam memahami hikmah di balik nikmat yang diberikan Allah.	Dalam sujud syukur, kita tidak hanya bersyukur atas nikmat, tetapi juga merenungkan ... yang terkandung di dalamnya.	Hikmah	C4 (Menganalisis)
7.	Peserta didik dapat mengidentifikasi bagaimana sujud syukur memperkuat hubungan dengan Allah.	Menilai pengaruh sujud syukur dalam membangun hubungan spiritual dengan Allah.	Sujud syukur dapat memperkuat ... antara individu dengan Allah SWT.	Hubungan	C4 (Menganalisis)
8.	Peserta didik dapat mengidentifikasi hikmah melakukan sujud syukur dalam meningkatkan taqwa kepada Allah.	Menganalisis hikmah melakukan sujud syukur.	Salah satu hikmah melakukan sujud syukur adalah meningkatkan ... kepada Allah SWT.	Taqwa	C5 (Mengevaluasi)
9.	Peserta didik dapat menilai peran sujud syukur dalam menghindari sifat sombong.	Memahami dan mengevaluasi peran sujud syukur dalam mencegah sifat negatif.	Sujud syukur membantu kita untuk menghindari sifat ... setelah menerima nikmat.	Sombong	C5 (Evaluasi)
10.	Peserta didik dapat menyusun rencana atau kegiatan yang mencerminkan rasa syukur melalui perbuatan kebaikan yang berdampak positif bagi diri sendiri dan lingkungan.	Merancang cara-cara baru yang kreatif untuk mengekspresikan rasa syukur melalui perbuatan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.	Setelah mendapat nikmat besar, seorang Muslim melakukan sujud syukur kepada Allah SWT. Selain sujud syukur, salah sikap atau perbuatan apa yang bisa dilakukan agar rasa syukur tersebut tampak dalam kehidupan sehari-hari melakukan apa?	Kebaikan	C6 (Kreasi)

Lampiran 14 Lembar Soal Kognitif

SOAL TES (PRETEST DAN POSTTEST)

<https://wordwall.net/play/81000/472/624>



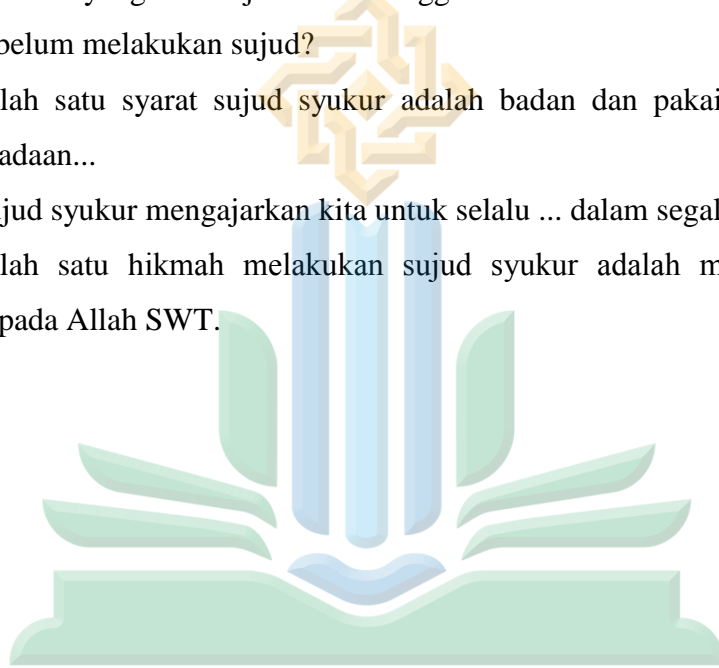
A. PERTANYAAN MENURUN

1. Hukum melakukan sujud syukur
4. Di salah satu wilayah terjadi musibah banjir. Kebetulan salah seorang saudara Pak Joko tinggal di wilayah tersebut. Dia mendapat kabar bahwa saudaranya selamat dari musibah tersebut. Pak Joko kemudian melakukan sujud apa?
6. Dalam sujud syukur, kita tidak hanya bersyukur atas nikmat, tetapi juga merenungkan ... yang terkandung di dalamnya.
7. Sujud syukur dapat memperkuat ... antara individu dengan Allah.
9. Sujud syukur membantu kita untuk menghindari sifat ... setelah menerima nikmat.

10. Setelah mendapat nikmat besar, seorang Muslim melakukan sujud syukur kepada Allah SWT. Selain sujud syukur, salah sikap atau perbuatan apa yang bisa dilakukan agar rasa syukur tersebut tampak dalam kehidupan sehari-hari melakukan apa?

B. PERTANYAAN MENDATAR

2. Apa hal yang menunjukkan kesungguhan hati dalam beribadah, terutama sebelum melakukan sujud?
3. Salah satu syarat sujud syukur adalah badan dan pakaian harus dalam keadaan...
5. Sujud syukur mengajarkan kita untuk selalu ... dalam segala situasi.
8. Salah satu hikmah melakukan sujud syukur adalah meningkatkan ... kepada Allah SWT.

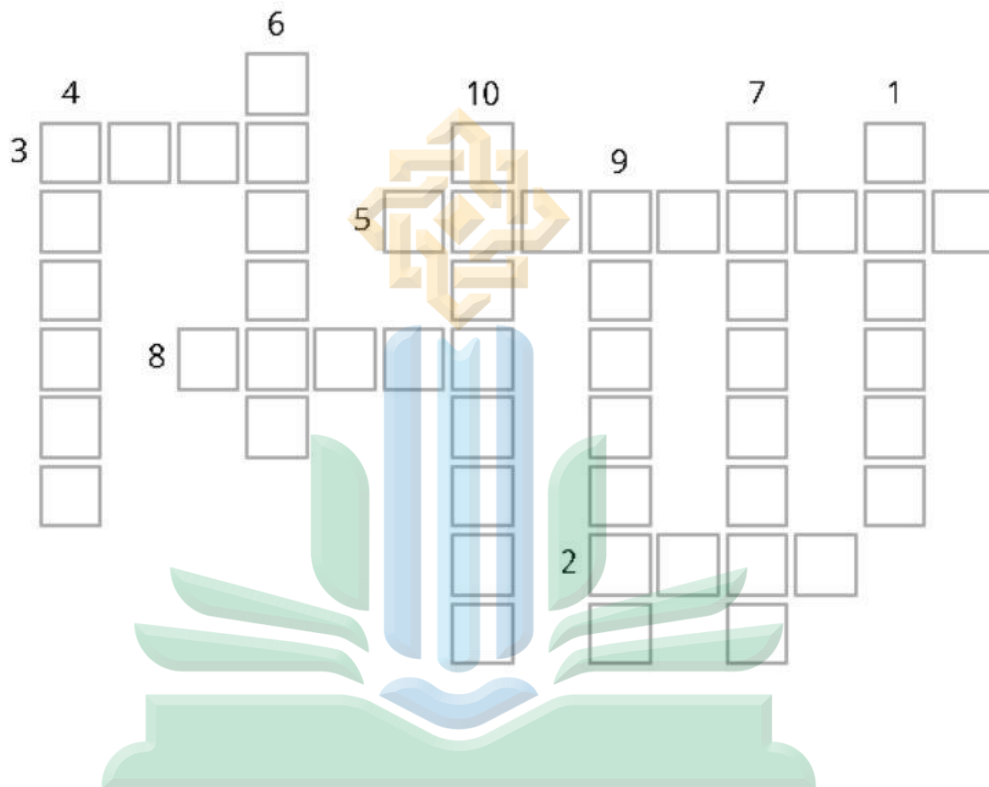


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15 Lembar Jawaban Soal Kognitif

JAWABAN SOAL TES (PRETEST DAN POSTTEST)

<https://wordwall.net/play/81000/472/624>



A. PERTANYAAN MENURUN

1. Hukum melakukan sujud syukur (**Jawaban: Sunnah**)
4. Di salah satu wilayah terjadi musibah banjir. Kebetulan salah seorang saudara Pak Joko tinggal di wilayah tersebut. Dia mendapat kabar bahwa saudaranya selamat dari musibah tersebut. Pak Joko kemudian melakukan sujud apa? (**Jawaban: Syukur**)
6. Dalam sujud syukur, kita tidak hanya bersyukur atas nikmat, tetapi juga merenungkan ... yang terkandung di dalamnya. (**Jawaban: Hikmah**)
7. Sujud syukur dapat memperkuat ... antara individu dengan Allah. (**Jawaban: Hubungan**)
9. Sujud syukur membantu kita untuk menghindari sifat ... setelah menerima nikmat. (**Jawaban: Sombong**)

10. Setelah mendapat nikmat besar, seorang Muslim melakukan sujud syukur kepada Allah SWT. Selain sujud syukur, salah sikap atau perbuatan apa yang bisa dilakukan agar rasa syukur tersebut tampak dalam kehidupan sehari-hari melakukan apa? (**Jawaban: Kebaikan**)

B. PERTANYAAN MENDATAR

2. Apa hal yang menunjukkan kesungguhan hati dalam beribadah, terutama sebelum melakukan sujud? (**Jawaban: Niat**)
3. Salah satu syarat sujud syukur adalah badan dan pakaian harus dalam keadaan... (**Jawaban: Suci**)
5. Sujud syukur mengajarkan kita untuk selalu ... dalam segala situasi. (**Jawaban: Bersyukur**)
8. Salah satu hikmah melakukan sujud syukur adalah meningkatkan ... kepada Allah SWT. (**Jawaban: Taqwa**)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16 Tabulasi Data Kognitif Pretest

Nama	Soal 1.	Soal 2.	Soal 3.	Soal 4.	Soal 5.	Soal 6.	Soal 7.	Soal 8.	Soal 9.	Soal 10.	Total	Persentase
Adinata Dhika Putra Wijaya	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60
Almira Athifa Zulfa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
Anindita Filia Quinza Ismanto	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60
Ardhani Radithya Tyaga	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70
Arista Ratih Maharani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
Aslam Pradipta Abyantara	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60
Atalya Artha Putri Trianto	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	5	50
Athallah Ibrahim Rafa Ramadhan	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70
Caesar Daffa Anarghya Muhammad	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5	50
Cheryl Vilonia Queen Salamah	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70
Excel Noah Pranata	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
Fakhriah Fawwaz Ammar Bahy	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	70
Fathir Achmad Azzamy	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	5	50
Gilang Muyassar Arsa	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70
Hafiz Damar Maulana	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	70
Hanum Auliya Nashirah	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60
Indira Belva Dahayu	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	8	80
Ksatria Lintang Dewantara	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	7	70
Makayla Luna Ameera Hardiyanto	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
Maulana Azam Syahdani Ibrahim	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7	70
Mikael Risky Tjokrowirjono	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80
Mikhail Dzulfiqar Purwanto	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70

Muhammad Gueva Averroes	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6	60
Nasywa Salsabila Arianti	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60
Rendra Arya Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80
Rifqi Alif Alfathah	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4	40
Savita Adelia Laduni	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70
Shafana Nasmi Tsabitah Hasbakh	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6	60
Sireen Janitra Raisyah Pramono	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60
Syafiqa Khaira Putri Salsabila	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80
Zahira Kyla Putri Sabrina Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
Zhafirah Alana Septiani	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	Sig. (2-tailed)	.001	.911	.001	.159	.001	.911		.911	.001	.159	.024
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_8	Pearson Correlation	.025	1.000**	-.157	.021	.025	1.000**	.021	1	-.157	.021	.617**
	Sig. (2-tailed)	.893	.000	.389	.911	.893	.000	.911		.389	.911	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_9	Pearson Correlation	.524**	-.157	1.000**	.055	.524**	-.157	-.576**	-.157	1	.055	.491**
	Sig. (2-tailed)	.002	.389	.000	.764	.002	.389	.001	.389		.764	.004
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_10	Pearson Correlation	-.055	.021	.055	1.000**	-.055	.021	-.255	.021	.055	1	.419*
	Sig. (2-tailed)	.764	.911	.764	.000	.764	.911	.159	.911	.764		.017
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Skor_Total	Pearson Correlation	.565**	.617**	.491**	.419*	.565**	.617**	-.397*	.617**	.491**	.419*	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.004	.017	.001	.000	.024	.000	.004	.017	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

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

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

Lampiran 18 Uji Reliabilitas Kognitif *Pretest*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.817	.835	10

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Soal_1	.84	.369	32
Soal_2	.53	.507	32
Soal_3	.81	.397	32
Soal_4	.59	.499	32
Soal_5	.53	.507	32
Soal_6	.84	.369	32
Soal_7	.59	.499	32
Soal_8	.84	.369	32
Soal_9	.88	.336	32
Soal_10	.53	.507	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	6.16	6.330	.479	.	.803
Soal_2	6.47	5.870	.500	.	.801
Soal_3	6.19	6.157	.529	.	.798
Soal_4	6.41	6.184	.371	.	.816
Soal_5	6.47	5.870	.500	.	.801
Soal_6	6.16	6.007	.670	.	.786
Soal_7	6.41	6.184	.371	.	.816
Soal_8	6.16	6.007	.670	.	.786
Soal_9	6.13	6.306	.554	.	.798
Soal_10	6.47	5.870	.500	.	.801

Lampiran 19 Tabulasi Data Kognitif *Posttest*

Nama	Soal 1.	Soal 2.	Soal 3.	Soal 4.	Soal 5.	Soal 6.	Soal 7.	Soal 8.	Soal 9.	Soal 10.	Total	Persentase
Adinata Dhika Putra Wijaya	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	70
Almira Athifa Zulfa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
Anindita Filia Quinza Ismanto	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70
Ardhani Radithya Tyaga	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70
Arista Ratih Maharani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
Aslam Pradipta Abyantara	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70
Atalya Artha Putri Trianto	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6	60
Athallah Ibrahim Rafa Ramadhan	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80
Caesar Daffa Anarghya Muhammad	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6	60
Cheryl Vilonia Queen Salamah	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80
Excel Noah Pranata	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
Fakhriah Fawwaz Ammar Bahy	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80
Fathir Achmad Azzamy	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	6	60
Gilang Muyassar Arsa	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80
Hafiz Dammar Maulana	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
Hanum Auliya Nashirah	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70
Indira Belva Dahayu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
Ksatria Lintang Dewantara	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80
Makayla Luna Ameera Hardiyanto	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
Maulana Azam Syahdani Ibrahim	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80
Mikael Risky Tjokrowirjono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
Mikhail Dzulfiqar Purwanto	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80

Muhammad Gueva Averroes	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	70
Nasywa Salsabila Arianti	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70
Rendra Arya Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
Rifqi Alif Alfathah	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	50
Savita Adelia Laduni	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80
Shafana Nasmi Tsabitah Hasbakh	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	70
Sireen Janitra Raisyah Pramono	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70
Syafiqa Khaira Putri Salsabila	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
Zahira Kyla Putri Sabrina Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
Zhafirah Alana Septiani	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	70



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	Sig. (2-tailed)	.940	.000	.009	.778	.009	.940		.009	.051	.272	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_8	Pearson Correlation	.120	.527**	1.000**	-.138	1.000**	.120	.452**	1	.309	.415*	.729**
	Sig. (2-tailed)	.512	.002	.000	.450	.000	.512	.009		.085	.018	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_9	Pearson Correlation	-.092	.436*	.309	-.050	.309	-.092	.348	.309	1	.447*	.504**
	Sig. (2-tailed)	.615	.013	.085	.787	.085	.615	.051	.085		.010	.003
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_10	Pearson Correlation	.289	.098	.415*	.200	.415*	.289	.200	.415*	.447*	1	.662**
	Sig. (2-tailed)	.108	.595	.018	.272	.018	.108	.272	.018	.010		.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Skor_Total	Pearson Correlation	.575**	.525**	.729**	.450**	.729**	.575**	.607**	.729**	.504**	.662**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.002	.000	.010	.000	.001	.000	.000	.003	.000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

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

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

Lampiran 21 Uji Reliabilitas Kognitif *Posttest*

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.831	10

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Soal_1	.88	.336	32
Soal_2	.53	.507	32
Soal_3	.84	.369	32
Soal_4	.59	.499	32
Soal_5	.53	.507	32
Soal_6	.84	.369	32
Soal_7	.59	.499	32
Soal_8	.84	.369	32
Soal_9	.88	.336	32
Soal_10	.53	.507	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	6.19	6.480	.556	.814
Soal_2	6.53	5.999	.519	.816
Soal_3	6.22	6.176	.672	.803
Soal_4	6.47	6.386	.361	.834
Soal_5	6.53	5.999	.519	.816
Soal_6	6.22	6.176	.672	.803
Soal_7	6.47	6.386	.361	.834
Soal_8	6.22	6.176	.672	.803
Soal_9	6.19	6.480	.556	.814
Soal_10	6.53	5.999	.519	.816

Lampiran 22 Uji Normallitas Kognitif

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kognitif	.167	32	.023	.939	32	.070
Posttest Kognitif	.173	32	.016	.938	32	.065

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 23 Uji Homogenitas Kognitif

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tes	Based on Mean	.037	1	62	.847
	Based on Median	.000	1	62	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	61.807	1.000
	Based on trimmed mean	.052	1	62	.821

Lampiran 24 Uji Hipotesis Kognitif

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	32	.989	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-.96875	.17678	.03125	-1.03248	-.90502	-31.000	31	.000

Lampiran 25 Distribusi Frekuensi Kognitif

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		67.81	77.50
Median		70.00	80.00
Mode		70	70
Std. Deviation		11.842	11.914
Variance		140.222	141.935
Range		50	50
Minimum		40	50
Maximum		90	100
Sum		2170	2480

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3.1	3.1	3.1
	50	3	9.4	9.4	12.5
	60	9	28.1	28.1	40.6
	70	10	31.3	31.3	71.9
	80	7	21.9	21.9	93.8
	90	2	6.3	6.3	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.1	3.1	3.1
	60	3	9.4	9.4	12.5
	70	10	31.3	31.3	43.8
	80	9	28.1	28.1	71.9
	90	7	21.9	21.9	93.8
	100	2	6.3	6.3	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Lampiran 26 Lembar Validasi Afektif

LEMBAR VALIDASI ANGKET PENGARUH AKTIVITAS PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE BERBANTUAN WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G SMP NEGERI 3 JEMBER DALAM ASPEK AFEKTIF (ANGKET MINAT DAN MOTIVASI)

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya penelitian tentang “Pengaruh Aktivitas Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember Dalam Aspek Afektif (Angket Minat dan Motivasi)”, peneliti bermaksud mengadakan validasi angket yang digunakan dalam penelitian. Validasi ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kevalidan angket, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut untuk digunakan dalam pengambilan data pada proses penelitian. Hasil pengukuran angket tersebut digunakan untuk penyempurnaan penelitian. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaannya Bapak/ibu untuk mengisi angket ini

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan angket Pengaruh Aktivitas Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 3 Jember Dalam Aspek afektif (Angket Minat dan Motivasi).

C. Identitas Validator

Nama : Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP : 196311031999031002
Pekerjaan : Dosen
Instansi Kerja : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

D. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket validasi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket berikut ini:

1. Dimohon Bapak/Ibu menulis nama pribadi pada bagian identitas
2. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi angket, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang menurut Bapak/Ibu sesuai
3. Setiap aspek dinilai dengan skala 1-4, dengan kriteria sebagai berikut:
 - a. 1 (Tidak Valid) : Item angket tidak sesuai dan tidak dapat digunakan.

b. 2 (Kurang Valid) : Item angket kurang sesuai dan kurang dapat digunakan.

c. 3 (Valid) : Item angket sesuai dan dapat digunakan dengan baik.

d. 4 (Sangat Valid) : Item angket sangat sesuai dan dapat digunakan secara efektif.

4. Jika ada catatan atau komentar tambahan tentang item angket, silakan tuliskan di bagian yang disediakan di bawah tabel.

E. Penilaian Angket Minat dan Motivasi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Format	Kesesuaian struktur dan layout angket yang memudahkan pemahaman				✓
Isi	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan isi sesuai dengan topik				✓
Pernyataan angket	Kejelasan dan ketepatan pernyataan dalam angket				✓

F. Kesimpulan

Secara umum, angket ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

G. Saran dan Masukan

Cagale R. g. t. u. s. d. e. a. n

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 01 November 2024

Mengetahui
Validator

$$\text{Validitas} = \frac{12}{12} \times 100\% \\ = 100\%$$

[Signature]

Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP. 196311031999031002

Lampiran 27 Kisi-Kisi Afektif Pretest

**KISI-KISI ANGKET *PRETEST* PENGARUH AKTIVITAS
PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* BERBANTUAN *WORDWALL*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G SMP NEGERI 3
JEMBER DALAM ASPEK AFEKTIF (MINAT DAN MOTIVASI)**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan
Minat	Ketertarikan	Ketertarikan dalam mengikuti pelajaran.	Saya merasa antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Kesenangan	Kesenangan dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam.	Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Keinginan untuk belajar	Keinginan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.	Saya ingin belajar Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih menyenangkan.
	Peningkatan minat	Ketertarikan untuk mengikuti metode pembelajaran yang berbeda.	Saya merasa pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik ketika disajikan dengan media yang berbeda.
Motivasi	Semangat belajar	Semangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam setiap kali masuk kelas.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam setiap kali masuk kelas.
	Motivasi intrinsik	Motivasi yang tinggi untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam.	Saya memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam.
	Partisipasi aktif	Keinginan untuk aktif dalam diskusi atau aktivitas pembelajaran.	Saya ingin aktif dalam diskusi atau aktivitas saat pelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Pemahaman materi	Kemudahan dalam memahami materi saat disampaikan secara menarik dan interaktif.	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika disampaikan secara menarik dan interaktif.

Lampiran 28 Kisi-Kisi Afektif *Posttest*

**KISI-KISI ANGKET *POSTTEST* PENGARUH AKTIVITAS
PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* BERBANTUAN *WORDWALL*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G SMP NEGERI 3
JEMBER DALAM ASPEK AFEKTIF (MINAT DAN MOTIVASI)**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan
Minat	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap pembelajaran berbantuan teknologi	Saya merasa aktivitas pembelajaran <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menarik daripada pembelajaran biasa.
	Kesenangan	Kesenangan dalam menggunakan media pembelajaran	Saya merasa senang saat menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Keinginan untuk belajar	Keinginan untuk lebih sering menggunakan metode pembelajaran ini	Saya ingin guru lebih sering menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Peningkatan minat	Pengaruh aktivitas pembelajaran media terhadap minat belajar	Aktivitas pembelajaran <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> meningkatkan minat saya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Motivasi	Semangat belajar	Peningkatan semangat belajar saat menggunakan media pembelajaran	Saya lebih bersemangat belajar ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Motivasi intrinsik	Motivasi untuk belajar lebih dalam	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .
	Partisipasi aktif	Tingkat partisipasi dalam kegiatan	Saya lebih aktif berpartisipasi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam

		pembelajaran	ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .
	Pemahaman materi	Kemudahan dalam memahami materi saat disampaikan secara menarik dan interaktif.	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 29 Lembar Angket Afektif *Pretest*

ANGKET *PRETEST*

<https://forms.gle/vwr9bUheMuwVJbmQ9>

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama dan teliti.
- Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan-pernyataan yang tersedia sesuai dengan apa yang anda rasakan atau alami.
- Keterangan:
 - SS : Jika Anda merasa Sangat Setuju dengan pernyataan
 - S : Jika Anda merasa Setuju dengan pernyataan
 - KS : Jika Anda merasa Kurang Setuju dengan pernyataan
 - TS : Jika Anda merasa Tidak Setuju dengan pernyataan
 - STS : Jika Anda merasa Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan
- Angket ini tidak mempengaruhi nilai.

C. Pernyataan

Jawablah pernyataan berikut sesuai dengan keadaan dan pendapat Anda!

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Minat						
1.	Saya merasa antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.					
2.	Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.					
3.	Saya ingin belajar Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih menyenangkan.					
4.	Saya merasa pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik ketika disajikan dengan media yang berbeda.					
Motivasi						
5.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam setiap kali masuk kelas.					
6.	Saya memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam.					
7.	Saya ingin aktif dalam diskusi atau aktivitas saat pelajaran Pendidikan Agama Islam.					
8.	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika disampaikan secara menarik dan interaktif.					

Lampiran 30 Lembar Angket Afektif *Posttest*

**ANGKET *POSTTEST* PENGARUH AKTIVITAS PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE BERBANTUAN WORDWALL PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PRESTASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII G SMP NEGERI 3 JEMBER
DALAM ASPEK AFEKTIF (MINAT DAN MOTIVASI)**

(Angket ini dibagikan menggunakan google formulir)

<https://forms.gle/VFwQDMQEZ5fD61q57>

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

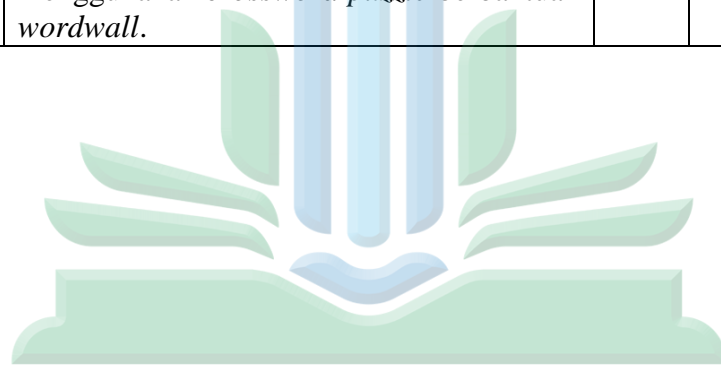
1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama dan teliti.
2. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan-pernyataan yang tersedia sesuai dengan apa yang anda rasakan atau alami.
3. Keterangan:
 - SS : Jika Anda merasa Sangat Setuju dengan pernyataan
 - S : Jika Anda merasa Setuju dengan pernyataan
 - KS : Jika Anda merasa Kurang Setuju dengan pernyataan
 - TS : Jika Anda merasa Tidak Setuju dengan pernyataan
 - STS : Jika Anda merasa Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan
4. Angket ini tidak mempengaruhi nilai.

C. Pernyataan

Jawablah pernyataan berikut sesuai dengan keadaan dan pendapat Anda!

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Minat						
1.	Saya merasa aktivitas pembelajaran <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menarik daripada pembelajaran biasa.					
2.	Saya merasa senang saat menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.					
3.	Saya ingin guru lebih sering menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.					
4.	Aktivitas pembelajaran <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> meningkatkan minat					

	saya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.					
Motivasi						
5.	Saya lebih bersemangat belajar ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.					
6.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .					
7.	Saya lebih aktif berpartisipasi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .					
8.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menyenangkan ketika menggunakan <i>crossword puzzle</i> berbantuan <i>wordwall</i> .					

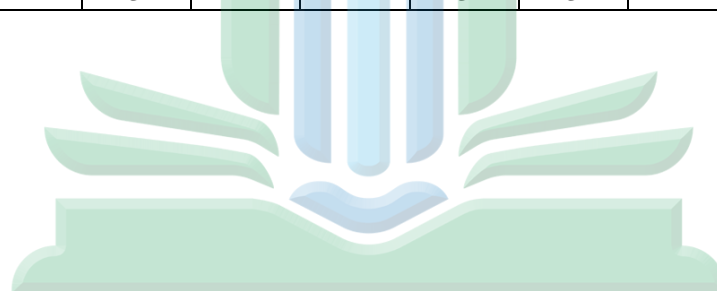


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 31 Tabulasi Data Afektif *Pretest*

Nama	Soal 1.	Soal 2.	Soal 3.	Soal 4.	Soal 5.	Soal 6.	Soal 7.	Soal 8.	Total	Persentase
Adinata Dhika Putra Wijaya	3	4	4	4	3	2	3	5	28	70
Almira Athifa Zulfa	4	3	4	5	2	3	5	4	30	75
Anindita Filia Quinza Ismanto	5	4	4	3	3	3	4	3	29	72.5
Ardhani Radithya Tyaga	2	5	3	5	3	2	5	4	29	72.5
Arista Ratih Maharani	1	3	3	4	3	2	4	4	24	60
Aslam Pradipta Abyantara	5	5	5	5	4	4	4	4	36	90
Atalya Artha Putri Trianto	3	3	4	4	2	2	4	4	26	65
Athallah Ibrahim Rafa Ramadhan	1	3	3	4	2	2	3	4	22	55
Caesar Daffa Anarghya Muhammad	4	4	4	4	3	3	4	4	30	75
Cheryl Vilonia Queen Salamah	3	3	4	4	3	3	3	5	28	70
Excel Noah Pranata	2	2	4	4	3	2	3	4	24	60
Fakhriah Fawwaz Ammar Bahy	5	5	5	5	4	4	4	4	36	90
Fathir Achmad Azzamy	3	4	2	4	1	1	4	3	22	55
Gilang Muyassar Arsa	4	5	3	4	3	4	3	4	30	75
Hafiz Damar Maulana	3	4	3	3	3	3	3	3	25	62.5
Hanum Auliya Nashirah	4	5	3	4	4	5	4	4	33	82.5
Indira Belva Dahayu	4	4	5	5	2	3	5	5	33	82.5
Ksatria Lintang Dewantara	1	3	3	4	3	3	3	3	23	57.5
Makayla Luna Ameera Hardiyanto	2	2	3	3	3	3	2	4	22	55
Maulana Azam Syahdani Ibrahim	3	4	4	4	2	3	4	5	29	72.5
Mikael Risky Tjokrowirjono	3	3	4	5	2	2	4	5	28	70
Mikhail Dzulfiqar Purwanto	4	4	5	5	4	4	4	5	35	87.5

Muhammad Gueva Averroes	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Nasywa Salsabila Arianti	4	4	4	3	3	3	4	5	30	75
Rendra Arya Pramana	3	3	4	5	1	1	3	4	24	60
Rifqi Alif Alfathah	4	4	4	3	2	1	3	3	24	60
Savita Adelia Laduni	5	4	4	5	3	3	4	4	32	80
Shafana Nasmi Tsabitah Hasbakh	2	3	2	4	3	3	2	5	24	60
Sireen Janitra Raisyah Pramono	4	4	4	5	3	3	4	5	32	80
Syafiqa Khaira Putri Salsabila	4	4	4	5	4	4	4	5	34	85
Zahira Kyla Putri Sabrina Lestari	3	3	3	4	3	3	4	4	27	67.5
Zhafirah Alana Septiani	1	3	4	4	3	3	4	4	26	65

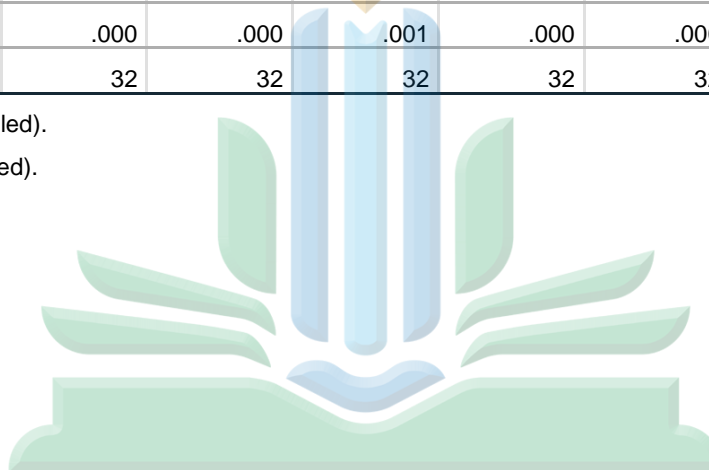


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
A8	Pearson Correlation	.131	.038	.377*	.441*	.254	.312	.162	1	.463**
	Sig. (2-tailed)	.475	.838	.033	.012	.161	.082	.375		.008
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.772**	.708**	.702**	.575**	.669**	.755**	.620**	.463**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.008	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32

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

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 33 Uji Reliabilitas Afektif *Pretest*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.763	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A1	53.9375	71.028	.709	.715
A2	53.4688	76.902	.658	.736
A3	53.4375	77.544	.654	.738
A4	52.9688	80.354	.521	.750
A5	54.3125	77.319	.612	.738
A6	54.3125	74.222	.703	.725
A7	53.4688	79.096	.565	.745
A8	53.0000	81.935	.401	.757
Total	28.5938	21.862	1.000	.815



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 34 Tabulasi Data Afektif *Posttest*

Nama	Soal 1.	Soal 2.	Soal 3.	Soal 4.	Soal 5.	Soal 6.	Soal 7.	Soal 8.	Total	Persentase
Adinata Dhika Putra Wijaya	3	4	4	4	3	3	4	5	30	75
Almira Athifa Zulfa	4	3	4	5	3	4	5	4	32	80
Anindita Filia Quinza Ismanto	5	4	4	4	4	3	4	3	31	77.5
Ardhani Radithya Tyaga	3	5	3	5	3	3	5	4	31	77.5
Arista Ratih Maharani	3	3	3	4	3	2	4	4	26	65
Aslam Pradipta Abyantara	5	5	5	5	4	5	5	4	38	95
Atalya Artha Putri Trianto	3	3	4	4	3	3	4	4	28	70
Athallah Ibrahim Rafa Ramadhan	2	2	3	4	3	3	3	4	24	60
Caesar Daffa Anarghya Muhammad	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
Cheryl Vilonia Queen Salamah	3	3	4	4	3	4	4	5	30	75
Excel Noah Pranata	2	3	4	4	3	3	3	4	26	65
Fakhriah Fawwaz Ammar Bahy	5	5	5	5	4	5	5	4	38	95
Fathir Achmad Azzamy	3	4	2	4	2	2	4	3	24	60
Gilang Muyassar Arsa	4	5	3	4	4	4	4	4	32	80
Hafiz Damar Maulana	3	4	3	3	3	4	4	3	27	67.5
Hanum Auliya Nashirah	4	5	4	5	4	5	4	4	35	87.5
Indira Belva Dahayu	4	4	5	5	4	3	5	5	35	87.5
Ksatria Lintang Dewantara	3	3	3	4	3	3	3	3	25	62.5
Makayla Luna Ameera Hardiyanto	3	3	3	3	3	3	2	4	24	60
Maulana Azam Syahdani Ibrahim	3	4	4	4	3	4	4	5	31	77.5
Mikael Risky Tjokrowirjono	3	3	4	5	3	3	4	5	30	75
Mikhail Dzulfiqar Purwanto	4	4	5	5	5	5	4	5	37	92.5

Muhammad Gueva Averroes	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Nasywa Salsabila Arianti	4	4	4	4	4	3	4	5	32	80
Rendra Arya Pramana	3	3	4	5	2	2	3	4	26	65
Rifqi Alif Alfathah	4	4	4	3	3	2	3	3	26	65
Savita Adelia Laduni	5	4	4	5	4	4	4	4	34	85
Shafana Nasmi Tsabitah Hasbakh	3	3	3	4	3	3	2	5	26	65
Sireen Janitra Raisyah Pramono	4	4	4	5	4	4	4	5	34	85
Syafiqa Khaira Putri Salsabila	4	5	4	5	4	5	4	5	36	90
Zahira Kyla Putri Sabrina Lestari	3	3	3	4	4	4	4	4	29	72.5
Zhafirah Alana Septiani	3	3	4	4	3	3	4	4	28	70



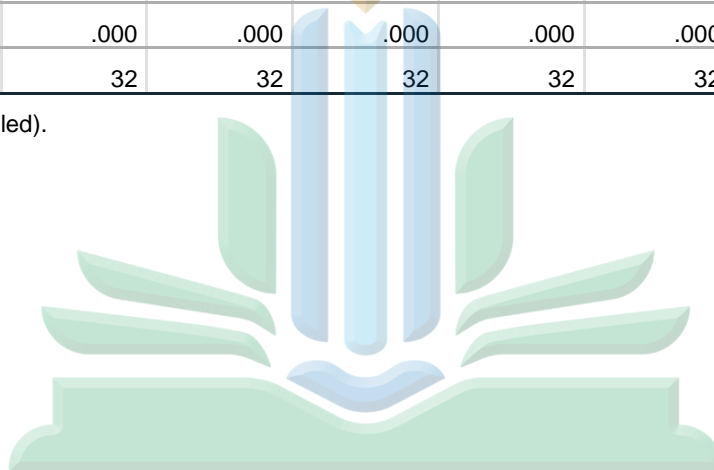
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 35 Uji Validitas Afektif *Posttest*

		Correlations								
		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	Total
A1	Pearson Correlation	1	.277	.124	1.000**	.124	.124	1.000**	.277	.673**
	Sig. (2-tailed)		.124	.499	.000	.499	.499	.000	.124	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
A2	Pearson Correlation	.277	1	.149	.277	.149	.149	.277	1.000**	.595**
	Sig. (2-tailed)	.124		.415	.124	.415	.415	.124	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
A3	Pearson Correlation	.124	.149	1	.124	1.000**	1.000**	.124	.149	.730**
	Sig. (2-tailed)	.499	.415		.499	.000	.000	.499	.415	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
A4	Pearson Correlation	1.000**	.277	.124	1	.124	.124	1.000**	.277	.673**
	Sig. (2-tailed)	.000	.124	.499		.499	.499	.000	.124	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
A5	Pearson Correlation	.124	.149	1.000**	.124	1	1.000**	.124	.149	.730**
	Sig. (2-tailed)	.499	.415	.000	.499	.000		.499	.415	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
A6	Pearson Correlation	.124	.149	1.000**	.124	1.000**	1	.124	.149	.730**
	Sig. (2-tailed)	.499	.415	.000	.499	.000			.415	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
A7	Pearson Correlation	1.000**	.277	.124	1.000**	.124	.124	1	.277	.673**
	Sig. (2-tailed)	.000	.124	.499	.000	.499	.499		.124	.000

	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
A8	Pearson Correlation	.277	1.000**	.149	.277	.149	.149	.277	1	.595**
	Sig. (2-tailed)	.124	.000	.415	.124	.415	.415	.124		.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.673**	.595**	.730**	.673**	.730**	.730**	.673**	.595**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 36 Uji Reliabilitas Afektif *Posttest*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.767	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A1	66.1875	20.673	.624	.745
A2	65.6250	20.758	.531	.749
A3	66.0000	19.871	.677	.734
A4	66.1875	20.673	.624	.745
A5	66.0000	19.871	.677	.734
A6	66.0000	19.871	.677	.734
A7	66.1875	20.673	.624	.745
A8	65.6250	20.758	.531	.749
Total	35.1875	5.770	1.000	.829



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 37 Uji Normalitas Afektif

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.118	32	.200 [*]	.955	32	.204
Posttest	.123	32	.200 [*]	.954	32	.185

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 38 Uji Homogenitas Afektif

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket	Based on Mean	.009	1	62	.923
	Based on Median	.009	1	62	.923
	Based on Median and with adjusted df	.009	1	61.737	.923
	Based on trimmed mean	.009	1	62	.923

Lampiran 39 Uji Hipotesis Afektif

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	32	.998	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.93750	.35355	.06250	-2.06497	-1.81003	-31.000	31	.000

Lampiran 40 Distribusi Frekuensi Afektif

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		28.59	30.53
Median		28.50	30.50
Mode		24	26
Std. Deviation		4.676	4.529
Variance		21.862	20.515
Range		18	16
Minimum		22	24
Maximum		40	40
Sum		915	977

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	22	3	9.4	9.4	9.4	
	23	1	3.1	3.1	12.5	
	24	5	15.6	15.6	28.1	
	25	1	3.1	3.1	31.3	
	26	2	6.3	6.3	37.5	
	27	1	3.1	3.1	40.6	
	28	3	9.4	9.4	50.0	
	29	3	9.4	9.4	59.4	
	30	4	12.5	12.5	71.9	
	32	2	6.3	6.3	78.1	
	33	2	6.3	6.3	84.4	
	34	1	3.1	3.1	87.5	
	35	1	3.1	3.1	90.6	
	36	2	6.3	6.3	96.9	
	40	1	3.1	3.1	100.0	
	Total		32	100.0	100.0	

		Posttest				
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	24	3	9.4	9.4	9.4	
	25	1	3.1	3.1	12.5	
	26	5	15.6	15.6	28.1	
	27	1	3.1	3.1	31.3	
	28	2	6.3	6.3	37.5	
	29	1	3.1	3.1	40.6	
	30	3	9.4	9.4	50.0	
	31	3	9.4	9.4	59.4	
	32	4	12.5	12.5	71.9	
	34	2	6.3	6.3	78.1	
	35	2	6.3	6.3	84.4	
	36	1	3.1	3.1	87.5	
	37	1	3.1	3.1	90.6	
	38	2	6.3	6.3	96.9	
	40	1	3.1	3.1	100.0	
	Total		32	100.0	100.0	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 41 Lembar Penilaian Psikomotorik

INSTRUMEN PENILAIAN PSIKOMOTORIK

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Pilihan Penilaian				
			Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1.	Kesiapan	Memulai sujud syukur dengan niat yang benar dan kesadaran penuh.					
2.	Ketepatan gerakan	Melakukan gerakan sujud syukur sesuai urutan dan aturan dengan benar.					
3.	Kekhusyukan	Menunjukkan sikap khusyuk saat melaksanakan sujud syukur.					
4.	Kemandirian	Mampu melaksanakan sujud syukur secara mandiri tanpa bantuan.					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 42 Tabulasi Data Psikomotorik *Pretest*

Nama	Nilai 1.	Nilai 2.	Nilai 3.	Nilai 4.	Total	Persentase
Adinata Dhika Putra Wijaya	4	4	3	2	13	65
Almira Athifa Zulfa	4	3	4	3	14	70
Anindita Filia Quinza Ismanto	3	4	4	3	14	70
Ardhani Radithya Tyaga	3	4	3	2	12	60
Arista Ratih Maharani	4	4	3	3	14	70
Aslam Pradipta Abyantara	4	3	3	2	12	60
Atalya Artha Putri Trianto	4	4	3	2	13	65
Athallah Ibrahim Rafa Ramadhan	3	3	3	2	11	55
Caesar Daffa Anarghya Muhammad	4	3	3	3	13	65
Cheryl Vilonia Queen Salamah	4	4	3	4	15	75
Excel Noah Pranata	3	4	3	2	12	60
Fakhriah Fawwaz Ammar Bahy	3	3	3	3	12	60
Fathir Achmad Azzamy	4	4	3	2	13	65
Gilang Muyassar Arsa	3	3	3	3	12	60
Hafiz Dammar Maulana	4	4	3	3	14	70
Hanum Auliya Nashirah	4	4	4	3	15	75
Indira Belva Dahayu	4	4	3	3	14	70
Ksatria Lintang Dewantara	3	4	3	2	12	60
Makayla Luna Ameera Hardiyanto	4	4	3	4	15	75
Maulana Azam Syahdani Ibrahim	3	3	3	2	11	55
Mikael Risky Tjokrowirjono	3	4	3	2	12	60
Mikhail Dzulfiqar Purwanto	3	4	3	2	12	60
Muhammad Gueva Averroes	3	3	3	2	11	55
Nasywa Salsabila Arianti	4	4	3	3	14	70
Rendra Arya Pramana	3	4	3	3	13	65
Rifqi Alif Alfathah	3	4	2	2	11	55
Savita Adelia Laduni	4	4	3	3	14	70
Shafana Nasmi Tsabitah Hasbakh	3	4	3	3	13	65
Sireen Janitra Raisyah Pramono	4	4	3	3	14	70
Syafiqa Khaira Putri Salsabila	4	4	4	3	15	75
Zahira Kyla Putri Sabrina Lestari	3	4	3	3	13	65
Zhafirah Alana Septiani	4	4	4	3	15	75

Lampiran 43 Uji Validitas Psikomotorik *Pretest*

		Correlations				
		P1	P2	P3	P4	Total
P1	Pearson Correlation	1	.181	.283	.407*	.735**
	Sig. (2-tailed)		.322	.116	.021	.000
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	.181	1	.000	.152	.482**
	Sig. (2-tailed)	.322		1.000	.405	.005
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	.283	.000	1	.302	.577**
	Sig. (2-tailed)	.116	1.000		.093	.001
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	.407*	.152	.302	1	.775**
	Sig. (2-tailed)	.021	.405	.093		.000
	N	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.735**	.482**	.577**	.775**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.001	.000	
	N	32	32	32	32	32

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

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

Lampiran 44 Uji Reliabilitas Psikomotorik *Pretest*

Reliability Statistics

Cronbach's

Alpha	N of Items
.753	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	22.59	5.023	.622	.695
P2	22.38	5.790	.335	.765
P3	23.00	5.613	.453	.743
P4	23.47	4.644	.651	.673
Total	13.06	1.673	1.000	.545

Lampiran 45 Tabulasi Data Psikomotorik *Posttest*

Nama	Nilai 1.	Nilai 2.	Nilai 3.	Nilai 4.	Total	Persentase
Adinata Dhika Putra Wijaya	5	5	4	3	17	85
Almira Athifa Zulfa	5	4	5	4	18	90
Anindita Filia Quinza Ismanto	4	5	5	4	18	90
Ardhani Radithya Tyaga	4	5	4	3	16	80
Arista Ratih Maharani	5	5	4	4	18	90
Aslam Pradipta Abyantara	5	4	4	3	16	80
Atalya Artha Putri Trianto	5	5	4	3	17	85
Athallah Ibrahim Rafa Ramadhan	4	4	4	4	16	80
Caesar Daffa Anarghya Muhammad	5	4	4	4	17	85
Cheryl Vilonia Queen Salamah	5	5	4	5	19	95
Excel Noah Pranata	4	5	4	3	16	80
Fakhriah Fawwaz Ammar Bahy	4	4	4	4	16	80
Fathir Achmad Azzamy	5	5	4	3	17	85
Gilang Muyassar Arsa	4	4	4	4	16	80
Hafiz Dammar Maulana	5	5	4	4	18	90
Hanum Auliya Nashirah	5	5	5	4	19	95
Indira Belva Dahayu	5	5	4	4	18	90
Ksatria Lintang Dewantara	4	5	4	3	16	80
Makayla Luna Ameera Hardiyanto	5	5	4	5	19	95
Maulana Azam Syahdani Ibrahim	4	4	4	4	16	80
Mikael Risky Tjokrowirjono	4	5	4	3	16	80
Mikhail Dzulfiqar Purwanto	4	5	4	3	16	80
Muhammad Gueva Averroes	4	4	4	4	16	80
Nasywa Salsabila Arianti	5	5	4	4	18	90
Rendra Arya Pramana	4	5	4	4	17	85
Rifqi Alif Alfathah	4	5	3	4	16	80
Savita Adelia Laduni	5	5	4	4	18	90
Shafana Nasmi Tsabitah Hasbakh	4	5	4	4	17	85
Sireen Janitra Raisyah Pramono	5	5	4	4	18	90
Syafiqa Khaira Putri Salsabila	5	5	5	4	19	95
Zahira Kyla Putri Sabrina Lestari	4	5	4	4	17	85
Zhafirah Alana Septiani	5	5	5	4	19	95

Lampiran 46 Uji Validitas Psikomotorik Posttest

		Correlations				
		P1	P2	P3	P4	Total
P1	Pearson Correlation	1	.181	.283	.198	.728**
	Sig. (2-tailed)		.322	.116	.278	.000
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	.181	1	.000	-.100	.426*
	Sig. (2-tailed)	.322		1.000	.588	.015
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	.283	.000	1	.121	.564**
	Sig. (2-tailed)	.116	1.000		.509	.001
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	.198	-.100	.121	1	.590**
	Sig. (2-tailed)	.278	.588	.509		.000
	N	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.728**	.426*	.564**	.590**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.015	.001	.000	
	N	32	32	32	32	32

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

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

Lampiran 47 Uji Reliabilitas Psikomotorik Posttest

Reliability Statistics

Cronbach's

Alpha	N of Items
.705	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	29.8438	3.620	.590	.622
P2	29.6250	4.371	.246	.725
P3	30.2500	4.129	.415	.684
P4	30.5938	3.862	.391	.684
Total	17.1875	1.254	1.000	.341

Lampiran 48 Uji Normalitas Psikomotorik

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.157	32	.043	.938	32	.068
Posttest	.125	32	.200*	.945	32	.106

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 49 Uji Homogenitas Psikomotorik

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	.205	1	62	.652
	Based on Median	.178	1	62	.675
	Based on Median and with adjusted df	.178	1	61.092	.675
	Based on trimmed mean	.205	1	62	.652

Lampiran 50 Uji Hipotesis Psikomotorik

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	32	.971	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.12500	.33601	.05940	-4.24614	-4.00386	-69.446	31	.000

Lampiran 51 Distribusi Frekuensi Psikomotorik

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		13.06	17.19
Median		13.00	17.00
Std. Deviation		1.294	1.120
Variance		1.673	1.254
Range		4	3
Minimum		11	16
Maximum		15	19
Sum		418	550





Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	4	12.5	12.5	12.5
	12	8	25.0	25.0	37.5
	13	7	21.9	21.9	59.4
	14	8	25.0	25.0	84.4
	15	5	15.6	15.6	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	12	37.5	37.5	37.5
	17	7	21.9	21.9	59.4
	18	8	25.0	25.0	84.4
	19	5	15.6	15.6	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Lampiran 52 Dokumentasi

Dokumentasi	Keterangan
	<p>Pengerjaan soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i></p>
	<p>Pemberian <i>reward</i></p>
	<p>Praktik</p>
	<p>Praktik</p>

Lampiran 53 Biodata Penulis**BIODATA PENULIS****A. DATA DIRI**

Nama : Kholifatuz Zulfa Nur Azizah
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 11 Desember 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Selorejo, Temurejo, Bangorejo, Banyuwangi
Email : kholifatuzzulfan.a@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : TK Fatmawati
MI : MI Miftahul Huda II
MTs : MTs Negeri 2 Banyuwangi
MAN : MA Negeri 4 Banyuwangi