

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND
DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 2 METRO**

**Oleh:
SYAFINA RAHAYU SETIANI
NPM. 2201011085**



**Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND DALAM
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA DI SMA NEGERI 2 METRO**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**OLEH:
SYAFINA RAHAYU SETIANI
NPM. 2201011085**

Pembimbing: Dr. Zuhairi, M.Pd.

**Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL
WAYGROUND DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TAHUN
AJARAN 2025/2026 DI SMA NEGERI 2 METRO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 0197

Metro, 23 Juni 2026
Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL
WAYGROUND DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TAHUN
AJARAN 2025/2026 DI SMA NEGERI 2 METRO

Nama : Syafina Rahayu Setiani

NPM : 2201011085

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Metro, 23 Juni 2026
Dosen Pembimbing



Dr. Zuhairi, M.Pd.

NIP. 19620612 198903 1 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjula.ac.id, e-mail: humas@uinjula.ac.id

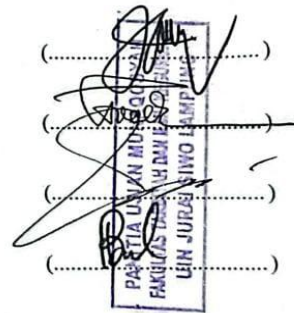
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2906/Un.36.1/D/PP.00.9/07/2026

Skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TAHUN AJARAN 2025/2026 DI SMA NEGERI 2 METRO, disusun oleh: Syafina Rahayu Setiani, NPM. 2201011085, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/25 Juni 2026.

TIM PENGUJI

Penguji I : Dr. Zuhairi, M.Pd.
Penguji II : Drs. Kuryani, M.Pd.
Penguji III : Ghulam Murtadlo, M.Pd.I.
Penguji IV : Bisma Okmarizal, M.Kom.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 2 METRO

**Oleh:
SYAFINA RAHAYU SETIANI**

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran digital Wayground merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta membantu pemahaman materi pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital Wayground terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Metro?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital Wayground terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Metro.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Sampel penelitian berjumlah 65 peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Metro yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai penggunaan media pembelajaran digital Wayground, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Data dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, analisis regresi linier sederhana, uji *t*, dan koefisien determinasi dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran digital Wayground terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *t* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,006 < 0,05$ sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, hasil koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,531 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Wayground memberikan kontribusi sebesar 53,1% terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 46,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Wayground berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Metro.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital Wayground, Hasil Belajar, PAI dan Budi Pekerti

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF WAYGROUND DIGITAL MEDIA IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND CHARACTER EDUCATION LEARNING ON STUDENS' LEARNING OUTCOMES AT SMAN 2 METRO

By:
SYAFINA RAHAYU SETIANI

This study aims to determine the effect of the use of Wayground learning media on the learning outcomes of students in Islamic Religious Education (PAI) subjects at SMAN 2 Metro. The research employed a quantitative approach using a simple linear regression method. The population consisted of students of class X at SMAN 2 Metro, with a sample of 65 students selected through random sampling. Data collection techniques used were questionnaires to measure the use of Wayground learning media and documentation to obtain students' learning outcome scores. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics 25, including validity and reliability tests, normality test, linearity test, simple linear regression analysis, t-test, and coefficient of determination test.

The results showed that all questionnaire items were valid with r-count values greater than r-table (0.244), and the reliability test produced a Cronbach's Alpha value greater than 0.60, indicating that the instrument was reliable. The normality test obtained a significance value of $0.200 > 0.05$, indicating that the data were normally distributed. The linearity test showed a significance value of $0.866 > 0.05$, indicating a linear relationship between variables. The simple linear regression analysis resulted in the equation $Y = 92.158 + 2.084X$, which indicates a positive influence of the use of Wayground learning media on student learning outcomes. The t-test produced a significance value of $0.006 < 0.05$, meaning that the use of Wayground learning media has a significant effect on learning outcomes. Furthermore, the coefficient of determination (R Square) was 0.531, indicating that 53.1% of the variation in students' learning outcomes is explained by the use of Wayground learning media, while the remaining 46.9% is influenced by other factors outside this study.

Based on these findings, it can be concluded that the use of Wayground learning media has a positive and significant effect on the learning outcomes of students in Islamic Religious Education (PAI) subjects at SMAN 2 Metro.

Keyword: Wayground Learning Media, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

ORISINALITAS PENELITIAN

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syafina Rahayu Setiani

NPM : 2201011085

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 8 Juni 2026
Yang menyatakan,




Syafina Rahayu Setiani
NPM.2201011085

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang
menciptakan! (1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (2)
Bacalah! Tuhanmulah yang maha mulia (3) yang mengajar (manusia)
dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya
(5)”

(Q.S Al-`Alaq Ayat 1-5)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Setiap langkah, perjuangan, kemudahan, dan kekuatan yang penulis rasakan hingga sampai pada titik ini merupakan bentuk kasih sayang dan pertolongan-Nya. Dengan penuh rasa syukur, cinta, dan hormat, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Heri Suhendro dan Ibu Mariyati, yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, doa, pengorbanan, serta cinta yang tulus kepada penulis. Terima kasih atas setiap tetes keringat, kesabaran, kepercayaan, dan semangat yang selalu diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan hingga tahap ini. Tiada kata yang mampu menggambarkan besarnya rasa syukur dan terima kasih penulis atas segala pengorbanan yang telah diberikan.
2. Kepada kakek Sardi dan bibi Maryani tercinta, yang dengan penuh kasih sayang telah memberikan dukungan, perhatian, doa, serta bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas kepercayaan, pengorbanan, dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga memperoleh gelar sarjana..
3. Kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Terakhir, Almamater tercinta UIN Jurai Siwo Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Digital Wayground Dalam Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Siswa Tahun Ajaran 2025/2026 Di SMA Negeri 2 Metro.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan banyak berterima kasih kepada: Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons. Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, Dr. Siti Annisah, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, Dr. Zuhairi, M.Pd, Dosen Pembimbing Skripsi, Dewi Masitoh, M.Pd, Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Bapak Amar fatkhalloh, S.Pd.I.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini, dan dengan hati terbuka akan menerima segala masukan agar karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Metro, Juni 2026
Peneliti



Syafina Rahayu Setiani
NPM.2201011085

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
ORISINALITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
F. Peneltian Relevan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Hasil Belajar.....	12
1. Pengertian Hasil Belajar	12
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	13
3. Faktor-Faktor Yang Memepengaruhi Hasil Belajar	14
B. Media Pembelajaran Digital Wayground	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Pengertian Media Pembelajaran Wayground.....	16

3. Manfaat Media Pembelajaran Wayground.....	17
4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Wayground19	
5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Wayground.....	20
6. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	22
C. Pengaruh Penggunaan Media Digital Wayground Terhadap Hasil Belajar Siswa	24
D. Kerangka Konseptual	25
E. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Rancangan Penelitian	26
B. Definisi Operasional Variabel	29
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	31
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	43
a. Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Metro	43
b. Visi dan Misi SMA Negeri 2 Metro.....	44
c. Data Pengajar SMA Negeri 2 Metro.....	45
d. Data Siswa SMA Negeri 2 Metro	51
e. Fasilitas SMA Negeri 2 Metro	51
f. Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Metro	52
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	54
a. Penggunaan Media Digital Wayground (Variabel X)	54
b. Data Hasil Belajar SMA Negeri 2 Metro.....	57
c. Pengujian Instrumen	59
d. Pengujian Prasyarat	61
e. Pengujian Hipotesis	63

	B. Pembahasan	66
BAB V	PENUTUP	69
	A. Kesimpulan	69
	B. Saran.....	69
	DAFTAR PUSTAKA.....	71
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI dengan Media Wayground	31
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Metro	32
Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Media Wayground	36
Tabel 4.1 Data Guru dan Karyawan SMA Negeri 2 Metro	45
Tabel 4.2 Data Peserta Didik SMA Negeri 2 Metro	51
Tabel 4.3 Faslitass SMA Negeri 2 Metro	52
Tabel 4.4 Hasil Angket Variabel X	54
Tabel 4.5 Hasil Belajar Kelas X SMA Negeri 2 Metro	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Reabilitas	60
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas	62
Tabel 4.10 Hasil Regresi Linier Sederhana	63
Tabel 4.11 Hasil Uji T	64
Tabel 4.12 Hasil Koefisien Determinasi	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Prasurvey	76
Lampiran 2 Balasan Surat Prasurvey	77
Lampiran 3 Surat Tugas	78
Lampiran 4 Surat Research	79
Lampiran 5 Balasan Surat Research	80
Lampiran 6 Surat Bimbingan Skripsi.....	81
Lampiran 7 Outline	82
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen	85
Lampiran 9 Alat Pengumpulan Data (APD)	87
Lampiran 10 Buku Bimbingan Skripsi	90
Lampiran 11 Hasil Turnitin	102
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas	105
Lampiran 12 R Tabel	106
Lampiran 13 R Tabel	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.¹ Dalam dunia pendidikan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang strategis dan tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif.²

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan siswa dalam kegiatan belajar.³ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan.

Salah satu penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Wayground. Wayground merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey,

¹ Unik Hanifah Salsabila dan Niar Agustian, *"Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran,"* 3 (2021).

² Ratna Wulandari, *"Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan,"* 09 (2023).

³ Septy Nurfadhillah dkk., *"Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III,"* 3 (2021).

game, maupun diskusi. Aplikasi Wayground ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya. Tidak hanya itu, aplikasi Wayground ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik.⁴ Fitur-fitur tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran Wayground menawarkan berbagai manfaat yang signifikan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Selain fleksibilitas penggunaan Wayground juga menjadi keunggulan, karena dapat diakses baik di dalam kelas maupun secara online melalui berbagai perangkat.⁵ Penggunaan media pembelajaran Wayground tidak hanya meningkatkan keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar ialah kemampuan oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa merangkup ranah afektif, kognitif serta psikomotorik.⁶ Hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk mengetahui Tingkat

⁴ Ashimatul Wardah Al Mawaddah dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021).

⁵ Nike Trisyana dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no 2 (2025).

⁶ Nurul Maulia Agusti dan Aslam Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–800, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.

keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Setiap mata Pelajaran tentu memiliki tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, termasuk dalam mata pelajaran PAI.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis untuk membentuk kepribadian peserta didik yang tangguh baik dari segi moralitas, penguasaan materi secara teoritis maupun dari memahami dan mengamalkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.⁷ Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih sering menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada rendahnya pemahaman serta hasil belajar yang diperoleh.

Kondisi pembelajaran yang pasif tersebut menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran PAI, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan secara signifikan memperbaiki hasil belajar yang diperoleh.

⁷ Asep Abdul Aziz dkk., “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2021).

Berdasarkan hasil pra-survey pada tanggal 12 November 2025 yang dilakukan penulis di SMA Negeri 2 Metro, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum dimanfaatkan secara optimal. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal.⁸ Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar terhadap materi pelajaran yang masih perlu ditingkatkan.

Penggunaan media pembelajaran Wayground diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui Wayground, proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Digital Wayground Dalam Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Metro”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah.
2. Siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

⁸ Hasil prasurvey pada tanggal 12 November 2025

3. Pemanfaatan media teknologi digital seperti Wayground masih belum optimal, sehingga minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Negeri 2 Metro
2. Media pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini adalah penggunaan Wayground sebagai media digital interaktif untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PAI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan, perumusan permasalahan yang dijabarkan peneliti ialah:

“Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan media digital Wayground dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Metro?”

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk:

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media digital Wayground dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Metro.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa menjadi inovasi baru serta mempunyai banyak kemanfaatan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan alternatif bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran digital yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama

Islam melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran serta menjadi sarana pengembangan kemampuan akademik dan penelitian di bidang Pendidikan Agama Islam.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilakukan ini membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Media Digital *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 2 Metro”. Berikut peneliti sajikan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan judul yang akan penulis teliti agar fokus penelitian tidak mengalami pengulangan dari penelitian-penelitian terdahulu, berikut beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan pokok permasalahan ialah:

1. Hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Teknologi Pekanbaru”⁹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Yuliani, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game-based learning* melalui aplikasi Quizizz memberikan dampak positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Teknologi Pekanbaru. menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI. Berdasarkan analisis statistik, ditemukan nilai thitung sebesar 11,496 yang lebih besar dari ttabel sebesar 2,026 ($11,496 > 2,026$), serta nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja H_a diterima dan hipotesis Nol H_o ditolak. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan angka 0,791, yang berarti penggunaan media Quizizz memberikan kontribusi sebesar 79,1% terhadap peningkatan minat belajar siswa di sekolah tersebut. Kesuksesan media ini didorong oleh fitur-fitur interaktif seperti musik, avatar, dan papan peringkat yang membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

2. Hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis IT Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung

⁹ Fitri Yuliani, “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Teknologi Pekanbaru” (UIN Suska Riau, 2024).

Tengah”.¹⁰

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anissa Fitri Nurjannah, dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil pengujian statistik uji "t" pada nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,751 > 1,671$. Dengan demikian, hipotesis kerja H_a diterima dan hipotesis Nol H_o ditolak. Selain itu, berdasarkan data *Group Statistics*, rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz mencapai 76,93, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 67,73. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa melalui suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

3. Hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Jatiroto Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024”.¹¹

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional yang mana riset ini untuk menilai hubungan antara dua variabel yaitu Variabel Independent dan Variabel Dependent.

¹⁰ Fitri Nurjannah, “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis IT Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung Tengah” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023).

¹¹ Asria, “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Jatiroto Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik uji-t yang menunjukkan nilai thitung sebesar 2,425, sedangkan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ 2,425 > 2,000, maka hipotesis kerja H_a diterima dan hipotesis Nol H_o ditolak. Selain itu, perolehan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen (80,48) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (72,12). Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif, kompetitif secara positif, dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengukur hasil belajar melalui media Wayground, terdapat perbedaan mendasar yang menjadi pembedanya. Pertama, lokasi dan subjek penelitian dilakukan secara spesifik di SMA Negeri 2 Metro yang memiliki karakteristik sosiografis dan ekosistem digital unik dibanding lokasi penelitian terdahulu. Kedua, jenjang dan cakupan materi difokuskan pada siswa SMA dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang menuntut tingkat kematangan kognitif lebih tinggi dibandingkan jenjang SMP atau mata pelajaran umum lainnya. Selain itu, konteks waktu penelitian tahun 2026 memberikan nilai kebaruan karena mencerminkan perilaku belajar siswa pada era teknologi yang sudah lebih mapan, sehingga data yang dihasilkan lebih mutakhir dan relevan

dengan kondisi pendidikan saat ini. Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan penelitian terdahulu. Pertama, penelitian ini menggunakan media digital Wayground, yang merupakan pengembangan dari Quizizz dengan berbagai fitur pembelajaran yang lebih beragam dan telah diperbarui sesuai perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Kedua, penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA, sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar pada mata pelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pemahaman nilai-nilai keagamaan dan karakter. Ketiga, penelitian ini menggunakan desain eksperimen melalui pemberian pretest dan posttest, sehingga perubahan hasil belajar siswa dapat diukur secara lebih objektif sebelum dan sesudah penggunaan media Wayground. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru bagi pengembangan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar, baik yang berupa materi pembelajaran, metode yang digunakan, maupun media yang mendukung proses pembelajaran. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru.¹

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar yang berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman bukan hanya salah satu aspek potensi saja.²

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha

¹ Sulastrri Imran, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3.

² Suparlan, "Penerapan Teori Belajar Prilaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SD/MI," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 5, no. No 2 (2021).

sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Wahidmurni Sri Sulastri menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi berfikirnya, ketrampilannya, atau sikap terhadap obyek.³

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Taksonomi Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah:

1. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa dalam memahami materi pembelajaran. Ranah ini mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi suatu informasi atau materi yang telah dipelajari. Ranah kognitif biasanya digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa melalui tes atau evaluasi pembelajaran.
2. Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap, minat, nilai, dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Ranah ini mencakup penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan

³ Sri Sulastri, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make A Match DI SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018," *Janacitta* 3, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.35473/jnctt.v3i2.742>.

pembentukan pola hidup. Ranah afektif menunjukkan bagaimana sikap dan karakter siswa berkembang setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan siswa dalam melakukan suatu tindakan atau praktik. Ranah ini mencakup persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas. Ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mempraktikkan materi yang telah dipelajari.⁴

Berdasarkan ketiga ranah tersebut, hasil belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga dari perubahan sikap serta keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Namun, dalam penelitian ini hasil belajar lebih difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui tes pretest dan posttest pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal). Kedua faktor ini saling berinteraksi dan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan

⁴ Rudi Sunardi, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika dengan Model Pembelajaran Inkuiri di SMAN 14 Tebo," 5, no. 2 (2021).

pembelajaran. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

- a. Faktor internal ini adalah faktor-faktor yang ada pada didalam diri sendiri. Faktor intern ini meliputi faktor fisiologis, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal, mendefinisikan bahwa bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar yaitu faktor keluarga yang terdiri dari cara orangtua mendidik, relasi antar anggota, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan, sedangkan faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah dan faktor masyarakat terdiri dari pengaruh siswa didalam lingkungan masyarakat antara lain kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.⁵

B. Media Pembelajaran Digital Wayground

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media

⁵ Rosa Novita Pitaloka dkk., “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Sarirejo 03 Dengan Siswa Kelas VI SD Negeri Sukoharjo 03 Tahun Pelajaran 2018/2019,” 08 (2022).

pembelajaran juga merupakan sumber belajar yang membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁶ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

2. Pengertian Media Pembelajaran Wayground

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, seperti buku, alat peraga, gambar, video, media audio visual, serta media digital. Di antara berbagai jenis tersebut, media digital menjadi salah satu media yang penting digunakan dalam pembelajaran karena dapat mendukung proses belajar yang lebih menarik dan interaktif.⁷

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar

⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Mawar Sari dkk., "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024).

mengajar. Salah satu media berbasis game yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Wayground. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, pembahasan, dan evaluasi.⁸ Wayground sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Wayground juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran seperti ini tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang tidak membosankan bagi siswa.

3. Manfaat Media Pembelajaran Wayground

Manfaat media sebagai pembelajaran sudah mengalami pengembangan yang signifikan. Adapun manfaatnya yaitu:

a. Meningkatkan motivasi belajar siswa,

Penggunaan Wayground secara efektif memicu semangat belajar siswa melalui unsur kompetisi yang menyenangkan. Adanya fitur seperti poin ganda, papan peringkat yang dinamis, dan penghargaan instan membuat siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mencapai skor terbaik dalam setiap sesi pembelajaran.

b. Mempermudah penyampaian materi secara menarik

Platform ini memungkinkan pengajar untuk menyajikan materi pelajaran dalam format yang lebih visual dan interaktif. Dengan menyisipkan gambar atau video ke dalam soal penyampaian materi yang

⁸ Sus Erna Windartati, "Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran," *Primary 2*, no. 1 (2023).

biasanya terasa berat menjadi lebih ringan dan menarik sehingga pesan edukasi lebih mudah diterima oleh siswa.

c. Fleksibilitas akses dan mode

Wayground dapat diakses dari mana saja, baik secara langsung di kelas maupun sebagai tugas rumah. Mode kertas juga tersedia untuk mengatasi keterbatasan perangkat atau jaringan internet.

d. Mendukung kecepatan belajar mandiri

Siswa dapat mengerjakan soal sesuai kecepatan berpikir masing-masing. Pendekatan ini meminimalkan tekanan psikologis sehingga setiap siswa bisa fokus memahami materi dengan tenang.

e. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar

Paduan antara interaksi yang menyenangkan dan evaluasi rutin berdampak pada penguasaan materi yang lebih baik. Peningkatan antusiasme ini secara nyata membantu siswa meraih capaian nilai yang lebih optimal.⁹

Berdasarkan pemaparan tersebut Wayground adalah media pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan aspek motivasi dan teknologi. Melalui fitur permainan yang interaktif, platform ini tidak hanya membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik, tetapi juga mempermudah pengajar dalam memantau perkembangan siswa secara akurat. Wayground berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup,

⁹ Fertina Gisca Putri Damayanti dan Cahyo Hasanudin, “*Manfaat Aplikasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif pada Pembelajaran Matematika*”, (2025).

efisien, dan terukur, yang pada akhirnya berkontribusi langsung pada peningkatan hasil belajar serta efektivitas proses pembelajaran di kelas.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Wayground

a. Kelebihan Media Pembelajaran Wayground

Media pembelajaran Wayground memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran:

- 1) Memudahkan guru dan pendidik dalam membuat soal.
- 2) Saat siswa menjawab soal dengan benar, akan menunjukkan berapa banyak poin yang mereka dapatkan untuk satu soal dan mendapatkan peringkat berapa setelah menjawab soal tersebut.
- 3) Jika siswa menjawab soal dengan salah, jawaban yang benar akan muncul untuk pengoreksian.
- 4) Ketika anda dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada penutup akan di tampilkan review question untuk memverifikasi jawaban yang telah dipilih.
- 5) Saat kuis, setiap siswa diberikan soal kuis secara acak dan berbeda-beda, sehingga meminimalisir kecurangan.

b. Kekurangan Media Pembelajaran Wayground

Media pembelajaran Wayground memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Jaringan yang sewaktu-waktu tidak dapat diakses
- 2) Saat mengerjakan, siswa dapat membuka halaman baru, yang artinya siswa bisa saja masuk dengan mudah untuk mencari

jawaban.

- 3) Permasalahan waktu, siswa yang awalnya telah mendapatkan peringkat atas juga masih memiliki kemungkinan penurunan peringkat, hal ini dikarenakan waktu yang kurang cepat saat menjawab.
- 4) Dapat menjadi kendala bila siswa terlambat untuk bergabung.¹⁰

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wayground merupakan media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam membantu proses evaluasi pembelajaran. Wayground mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta memudahkan guru dalam pengelolaan soal dan penilaian. Namun, penggunaannya juga memiliki beberapa kendala, seperti ketergantungan pada jaringan internet, kemungkinan siswa mencari jawaban diluar aplikasi, serta keterbatasan waktu yang dapat memengaruhi hasil siswa. Penggunaan Wayground perlu disesuaikan dengan kondisi dan pengawasan guru agar pembelajaran dapat berjalan optimal.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Wayground

Media pembelajaran aplikasi Wayground mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan beserta pilihan jawaban, kemudian membuka aplikasi

¹⁰ Mutia Al-Jannah dkk., “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris,” *Guru Pencerah Semesta* 1, no. 2 (2023): 193–202, <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.867>.

wayground melalui web www.wayground.com atau aplikasi yang tersedia di playstore.

Bagi pengguna baru yang belum memiliki akun, diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan klik tulisan sign up, kemudian melengkapi biodata secara singkat sesuai ketentuan. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat masuk ke aplikasi dengan klik log in menggunakan email dan password yang telah didaftarkan sebelumnya.

Setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi, pengguna akan melihat berbagai koleksi kuis pada library yang telah dibuat oleh pengguna lain. Guru dapat memilih kuis yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, Wayground juga memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membuat kuis sendiri dengan klik menu create my quiz, kemudian menyusun soal dan materi pembelajaran sesuai kreativitas dan kebutuhan pembelajaran. Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz:

- a. Buka web, ketik Wayground, jika sudah masuk ke halaman.
- b. Jika belum memiliki akun, klik sign up, dan isi segala ketentuan registrasi akun, lalu klik next.
- c. Setelah itu terdapat pertanyaan “How are you using Wayground?” (Bagaimana kita menggunakan Wayground?). karena ini untuk keperluan sekolah maka pilih “at a school”.
- d. Berikutnya terdapat pilihan antara “teacher” dan “student” kita dapat memilih salah satunya tergantung siapa yang menggunakannya.
- e. Setelah itu kita diminta untuk mengkonfirmasi tanggal lahir, isilah data dengan benar.
- f. Selanjutnya, isilah data akun kita secara detail.
- g. Lalu pilihlah kelas berapa yang akan kita beri kuis dan lanjut pada halaman berikutnya.

Demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi Wayground bisa dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi.

- a. Masuk ke www.wayground.com.
- b. Klik tulisan log in.
- c. Kemudian, klik tulisan teacher, sebagai pengajar.
- d. Masukkan identitas diri, berupa username, email, dan password e. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan create a quiz.
- e. Muncul tampilan Lets Create a Quiz.
- f. Masukkan nama kuis, contoh: Pelajaran Agama Islam.
- g. Kemudian klik save.
- h. Muncul tampilan Selanjutnya, klik create new question.
- i. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "Write Question Here", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom "Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya".
- j. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar l. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal.
- k. Klik save.
- l. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "Finish Quiz".
- m. Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu klik savedetails.
- n. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "Homework", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "Play Live", apabila hendak digunakan sekarang.
- o. Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "Proceed".
- p. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- q. Kemudian membuka Link "http://quizizz.com/admin/". Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.¹¹

6. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dibangun oleh dua makna esensial yakni "pendidikan" dan "agama Islam". Salah satu pengertian pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa, sehingga moral dan

¹¹ Muhammad Sattar, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan.," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 3, no. 2 (2021).

intelektual mereka berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya.¹²

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam upaya menanamkan nilai-nilai ajaran Islam yang mencakup aspek keimanan, ibadah, akhlak, serta pemahaman terhadap Al-Qur'an dan Hadis. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI perlu disampaikan melalui metode dan media yang mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik. Seiring perkembangan teknologi, guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi PAI dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar mereka.¹³

Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI adalah Wayground. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi dan evaluasi pembelajaran secara interaktif melalui berbagai fitur kuis yang menarik. Dengan penggunaan Wayground, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran

¹² Hilda Darmaini Siregar dan Zainal Efendi Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi," *Intellektik: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 5 (2024): 125–36, <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1520>.

¹³ Rosidah, "Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Edukatif* 1, no. 2 (2023).

sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

C. Pengaruh Penggunaan Media Digital Wayground Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media merupakan perantara seorang guru/ pengajar dalam upaya sadar dan terencana untuk memberikan pemahaman kepada siswa dengan menggunakan alat atau benda.¹⁴ Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Wayground.

Wayground merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Wayground juga bisa digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi Wayground ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵

¹⁴ Wasiyah dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 205–12, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>.

¹⁵ Dhian Nuri Rahmawati dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55–66, <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.

Proses pembelajaran kerap kali membosankan pada tahap evaluasi, karena setiap selesai pembahasan materi atau mempelajari materi siswa sering kali mendapat soal evaluasi. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis, penggunaan media digital seperti Wayground dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah. Melalui soal-soal yang disajikan secara interaktif, siswa dapat menguji pemahaman mereka secara langsung serta memperoleh umpan balik terhadap jawaban yang diberikan.¹⁶ Hal ini dapat memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang telah dipelajari

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media digital Wayground dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia dalam Wayground mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka materi yang disampaikan guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Wayground memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Semakin efektif penggunaan media Wayground dalam proses pembelajaran,

¹⁶ Desi Nursyifa Ramdhani dkk., “Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar,” *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2023): 17–22, <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>.

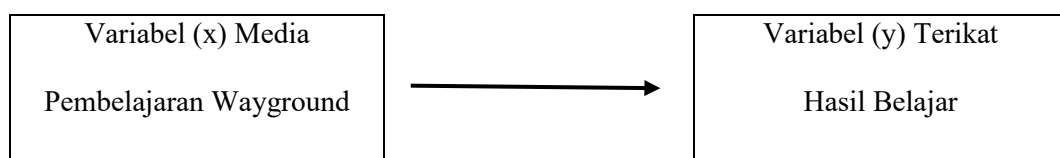
maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Kerangka Konseptual Penelitian

Penelitian ini berangkat dari kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Metro yang memerlukan inovasi media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan media digital Wayground diharapkan dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Secara konseptual, penelitian ini menghubungkan dua variabel, yaitu penggunaan media digital Wayground sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Penggunaan Wayground dalam pembelajaran PAI melalui fitur kuis interaktif, permainan, dan sistem peringkat diharapkan mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa.

Melalui penggunaan media digital Wayground, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Keberhasilan penggunaan Wayground ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital Wayground terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Metro.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Keterangan:

X= Variabel bebas (X) Media Pembelajaran Quizizz

Y= Variabel Terikat (Y)

Hasil Belajar Siswa Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini apabila pendidik menggunakan media pembelajaran quizizz dengan baik maka hasil belajar peserta didik akan baik, dan apabila pendidik menggunakan media pembelajaran quizizz tidak baik maka hasil belajar peserta didik akan menurun.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Dalam penelitian kuantitatif, hipoteses digunakan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. H_a (Hipotesis Alternatif): “Terdapat pengaruh antara media pembelajaran Wayground terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Metro”
2. H_0 (Hipotesis Nihil): “Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran Wayground terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah menjelaskan tentang bentuk, jenis dan sifat penelitian. Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian dalam bentuk angka-angka yang dimulai dari pengumpulan data, interpretasi data yang digunakan sampai pada tahap penyajian hasil data yang digunakan dalam penelitian.¹

Adapun penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena atau keadaan berdasarkan data yang diperoleh lapangan secara objektif, sistematis, dan terukur.² Dalam penelitian ini data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa dan dokumentasi hasil belajar yang berkaitan dengan penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik untuk memperoleh informasi mengenai kondisi variabel yang diteliti.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa atau gejala yang telah terjadi tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap subjek penelitian.³

¹ Aries Veronica, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 60.

² Mariana Kristiyanti, *Metode Penelitian* (Semarang: CV. Pustaka Stimart Amni Semarang, 2023), 3.

³ Hartono, *Metodologi Penelitian* (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2019), 78.

Peneliti hanya mengungkap fakta berdasarkan data yang telah ada, kemudian menganalisis pengaruh antar variabel. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penggunaan media digital Wayground dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti serta mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Metro melalui pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sehingga dapat diketahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan tentang variabel penelitian secara konkret dan terukur yang menunjukkan bagaimana variabel tersebut diamati dan diukur dalam penelitian.⁴

1. Variabel Bebas (Media Pembelajaran Digital Wayground)

Variabel Independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁵ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah media pembelajaran berbasis Wayground. Media pembelajaran digital Wayground adalah alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi melalui kuis interaktif.

⁴ Almasdi Syahza, *Metodologi Penelitian* (Riau: UR Press: 2021), 68.

⁵ Benny Pasaribu S, *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis* (Media Edu Pustaka, 2022).

Adapun indikator penggunaan media Wayground dalam penelitian ini meliputi:

- a. Kemudahan penggunaan media.
- b. Kualitas penyajian materi.
- c. Interaktivitas pembelajaran.
- d. Motivasi dan minat belajar siswa.

2. Variabel Terikat (Hasil Belajar)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.⁶ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar.

Secara operasional, variabel hasil belajar ini akan diukur melalui tes objektif (pilihan ganda) yang mencakup ranah kognitif sesuai dengan Taksonomi Bloom, meliputi:

Tabel 3.1
Indikator Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Dengan Media Wayground

Interval Nilai	Predikat	Kategori
80-100	A	Sangat Baik
70-79	B	Baik
60-69	C	Cukup
50-59	D	Kurang
0-49	E	Gagal

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa dapat diketahui

⁶ *Ibid.*, 66.

melalui tingkat pencapaian nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media digital Wayground.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Metro pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan siswa kelas X sebagai populasi didasari pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat ini berada dalam fase adaptasi pembelajaran menengah atas, sehingga memerlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan data observasi awal, total populasi dalam penelitian ini berjumlah 324 orang, yang terbagi ke dalam sembilan kelas, kelas X.1 sampai dengan X.9. Keseluruhan anggota populasi tersebut memiliki karakteristik yang relatif homogen, yakni mendapatkan materi pelajaran PAI yang sama sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut.

Tabel 3.2
Data Siswa Kelas X SMA N 2 Metro

No.	Kelas	Jumlah
-----	-------	--------

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 126.

1	X.1	36
2	X.2	36
3	X.3	36
4	X.4	36
5	X.5	36
6	X.6	36
7	X.7	36
8	X.8	36
9	X.9	36

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁸ Pengambilan sampel jika subjeknya kurang dari 100 responden maka di ambil semua untuk penelitian. Akan tetapi jika responden atau subjek penelitian lebih dari 100 responden, maka dapat diambil sampel dengan besaran populasi yaitu berkisar antara 20% sampai 30% dari total populasi.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 324 siswa, karena populasi dalam penelitian ini lebih dari 100 peserta didik, maka penelitian ini menetapkan anggota sampel sebanyak 20% dari 324 peserta didik, jadi anggota sampel yang digunakan penulis berjumlah enam puluh lima peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Metro.

3. Teknik Pengambilan Sampel

⁸ *Ibid.*, 127.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata atau tingkatan yang terdapat dalam populasi.⁹ Teknik ini memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel penelitian.

Penggunaan teknik *simple random sampling* dalam penelitian ini didasarkan pada anggapan bahwa seluruh anggota populasi memiliki karakteristik yang relatif homogen, sehingga setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk dijadikan responden. Melalui teknik ini, melalui teknik ini, peneliti dapat memperoleh sampel yang representatif dan mampu mewakili populasi penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data secara sistematis untuk mengukur pengaruh penggunaan media digital Wayground terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Untuk memperoleh data-data di lapangan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan alat pengumpul data yaitu :

⁹ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021), 68.

1. Angket

Kursioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.¹⁰

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui respon dan persepsi siswa kelas X SMA Negeri 2 Metro terhadap penggunaan media digital Wayground dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Instrumen angket ini disusun menggunakan *Skala Likert*, yaitu:

Tabel 3.3
Skor Alternatif Jawaban

Bentuk Pilihan Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Keterangan skor jawaban dari kusioner atau angket yaitu jika responden menjawab nilai 4 artinya sangat setuju, jika menjawab dengan nilai 3 artinya setuju, jika menjawab dengan nilai 2 artinya tidak setuju, dan jika menjawab dengan nilai 1 artinya sangat tidak setuju.

2. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan memperoleh informasi mengenai kemampuan atau tingkat penguasaan

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta: 2019), 199.

peserta didik terhadap materi tertentu melalui serangkaian soal atau pertanyaan.¹¹ Tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan siswa secara objektif berdasarkan jawaban yang diberikan.

Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa pilihan ganda yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pelaksanaan tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media digital Wayground dalam proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik yang berkaitan dengan penelitian.¹²

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai gambaran umum SMA Negeri 2 Metro, seperti profil sekolah, data siswa, serta nilai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung, termasuk penggunaan media digital Wayground.

Selain itu, dokumentasi berupa hasil skor siswa pada platform Wayground digunakan sebagai data pendukung penelitian. Seluruh

¹¹ Abdul Muin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023).

¹² Tamaulina Br Sembiring, *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)* (CV Saba Jaya Publisher, 2024).

dokumentasi tersebut berfungsi sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan membantu memperkuat data yang diperoleh selama proses penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.¹³

1. Rancangan Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Media Wayground

Variabel Penelitian	Indikator	No Soal	Jumlah Item Soal
Variabel (X) Penggunaan Media Digital Wayground	1. Kemudahan penggunaan Wayground		3
	a. Mudah diakses melalui berbagai perangkat	1	
	b. Mudah digunakan saat pembelajaran	2	
	c. Membantu peserta didik mengerjakan soal atau kuis	3	
	2. Fitur Wayground membantu memahami materi		3
	a. Penyajian soal secara interaktif pada wayground	4	
	b. Tampilan yang menarik serta adanya berbagai fitur pendukung	5	
	c. Wayground membantu memahami materi PAI	6	

¹³ Komang Sukendra I, *Instrumen Penelitian* (Bali: Mahameru Press: 2020), 2.

	3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran a. Mendorong peserta didik menjawab pertanyaan. b. Meningkatkan partisipasi peserta didik. c. Membuat siswa lebih fokus saat belajar	7 8 9	3
	4. Tampilan berbasis game (game-based learning) a. Tampilan menarik dan tidak membosankan b. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik c. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	10 11 12	3
	5. Meningkatkan motivasi belajar siswa a. Menambah minat belajar peserta didik. b. Mendorong peserta didik lebih semangat belajar. c. Membantu siswa lebih percaya diri dalam menjawab soal.	13 14 15	3
Jumlah		1-15	15
Variabel (Y) Hasil Belajar Siswa		80-100= A = Sangat Baik 70-79= B = Baik 60-69= C= Cukup	Dokumentasi

		5-59= D= Kurang 0-49 = E= Gagal	
--	--	------------------------------------	--

2. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah syarat untuk sebuah penelitian. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan sebuah instrumen. Artinya suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Begitupun sebaliknya, jika instrumen tersebut kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.¹⁴

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor item dan total skor

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

b. Uji Reliabilitas Angket

¹⁴ Abdul Muin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi: 2023), 67.

Pengujian reliabilitas suatu instrumen bisa dilakukan secara eksternal maupun internal. Pengujian secara eksternal bisa dilakukan dengan test-retest (stability), equivalent, dan gabungan keduanya. Sedangkan pengujian secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.¹⁵

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2}}{1 + r_{1/2}}$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien Reliabilitas seluruh instrumen

$r_{1/2}$ = Korelasi antara skor kedua belahan instrumen

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengolah, menafsirkan, dan mengevaluasi data. Analisis data dilakukan setelah seluruh data dari hasil *pre-test*, *post-test*, dan angket terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif statistik untuk menguji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari variabel penelitian (Media Wayground dan Hasil Belajar) berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data merupakan syarat pokok yang harus dipenuhi dalam analisis parametrik. Normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang terdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat

¹⁵ *Ibid.*, 75.

mewakili populasi. Uji normalitas ini menggunakan teknik kolmogorov-smirnov dengan nilai jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.¹⁶

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi Pearson atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan Test for Linearity pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (Linearity) kurang dari 0,05. Teori lain mengatakan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (Deviation for Linearity) lebih dari 0,05.¹⁷

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas (X), yaitu penggunaan media digital Wayground terhadap variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar siswa. Analisis ini digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media digital Wayground terhadap hasil belajar siswa.

Dengan rumus:

¹⁶ Rochmat Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS* (CV. Wade Group, 2016), 83.

¹⁷ *Ibid.*, 94.

$$y = a + bx$$

y = variabel terikat

x = variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien regresi

Kriteria pengujian:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara media digital Wayground terhadap hasil belajar siswa. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh antara media digital Wayground terhadap hasil belajar siswa.

4. Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara signifikan variabel penggunaan media digital Wayground (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Metro. Uji t dilakukan setelah analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian.¹⁸

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media digital Wayground terhadap hasil belajar siswa.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media digital Wayground terhadap hasil belajar siswa.

¹⁸ Anisa Fitri, *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian* (Yayasan Kita Menulis, 2023), 70.

5. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas, yaitu media digital Quizizz terhadap variabel terikat, yaitu hasil belajar siswa. Nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada nilai R Square dalam hasil analisis regresi menggunakan program SPSS. Rumus koefisien determinasi adalah:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

KD = Koefisien determinasi

r^2 = Kuadrat koefisien korelasi

100 = Persentase pengaruh

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh media digital Wayground terhadap hasil belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Metro

SMA Negeri 2 Metro Resmi dibuka berdasarkan surat keputusan Mendikbud Republik Indonesia Nomor 0363/0/1991 tanggal 20 Juni 1991 dengan nama SMA Negeri Bantul, sesuai dengan namanya sebab pada waktu itu sebelum otonomi daerah Kecamatan Metro Barat mempunyai nama Kecamatan Bantul dan akhirnya sesuai dengan Sk Mendiknas RI Nomor 02/1993 tanggal 20 Juni 1993 namanya menjadi SMA Negeri 2 Metro hingga saat ini. Selama SMA Negeri 2 Metro berdiri sudah dipimpin oleh Kepala Sekolah:

1. Drs. Hi. Baharuddin Harahap (Periode 1991 - 1996)
2. R. Eko Haryono (Periode 1997 - 2000)
3. Drs. Kamiluddin (Periode 2000 – Okt 2004)
4. Drs. Murni Siregar (Periode Okt 2004 - 2006)
5. Hartanto, S.Pd (Periode 2006 – Feb 2015)
6. Drs. A. Indrianto Susetyo (Periode Feb 2015 – Mei 2019)
7. Dra. Enie Augustus Junaedy (Periode Mei 2019 – sekarang)

b. Visi dan Misi SMA Negeri 2 Metro

1) Visi

Visi pada dasarnya merupakan suatu gambaran tentang masa depan sekolah yang menjadi impian dan sesuai dengan tujuan. Adapun visi dari SMA Negeri 2 Metro sebagai berikut: “Cerdas Spiritual, Intelektual dan Emosional”

2) Misi

- a) Melengkapi fasilitas Pendidikan dan Menumbuhkan suburkan penghayatan dan pengamalan ajaran agama.
- b) Meningkatkan efektifitas pembelajaran abad 21 yang menyenangkan dan menantang.
- c) Menumbuhkembangkan dan mengokohkan budaya positif bagi warga sekolah.
- d) Membantu menemukan, membimbing problematika dan mengakselerasi minat, bakat peserta didik hingga pasca SMA.
- e) Membekali pendidik dan tenaga kependidikan dengan empat kompetensi plus utama.
- f) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan segitiga emas.
- g) Membangun dan mengembangkan jejaring sosial.

c. Data Pengajar SMA Negeri 2 Metro

Tabel 4.1
Data Guru dan Karyawan SMA Negeri 2 Metro

No	Nama	Tugas Tambahan	Mengajar
1	Abdul Aziz S.Pd	Wali kelas	Sosiologi
2	Abdul Munir S.Pd		Seni dan Budaya
3	Abu Hamas S.Pd	Guru wali, Pembina Ekstrakurikuler	Informatika
4	Adi Priana S.Kom	Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek	Informatika, Pembelajaran Berbasis Projek
5	Aida Fetra S.Si	Bendahara BOS/BOP	
6	Dra Akonita Wiratnatiningsih	Guru wali, Guru Piket	Bimbingan dan Konseling/Konselo r (BP/BK)
7	Alfisah Anggraini S.Ag	Guru wali, Pembina Ekstrakurikuler, Wali kelas	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
8	Ali Kurniawan S.Pd.I, S.HI, M.Pd	Kepala Sekolah	
9	Amar Fatkhulloh S.Pd.I	Guru wali, Wakil Kepala Sekolah Kesiswaan	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
10	Drs Apredi	Guru wali	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
11	Dr Bayu Prafitri S.Pd.I, M.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Guru wali, Wali kelas	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
12	Drs Darnel	Guru wali, Wakil Kepala Sekolah Sarpras	Bahasa Inggris
13	Desi Bernasari S.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Guru wali	Bahasa Indonesia
14	Devi Safitri S.Pd	Wali kelas, Guru wali	Matematika Tingkat Lanjut, Matematika (Umum)

No	Nama	Tugas Tambahan	Mengajar
15	Dicky Firmansyah S.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Wali kelas, Guru wali	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
16	Dwi Agusriani S.S.	Wali kelas, Guru wali	Kimia, Bahasa Inggris Tingkat Lanjut
17	Dwi Dian Diariyana S.Pd	Koordinator Laboratorium, Guru wali, Wali kelas	Kimia
18	Faisol Ardi S.Pd	Koordinator Laboratorium, Guru wali, Wali kelas	Fisika
19	Fransiska Eka Wardani S.Ag		Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti
20	Husna Mursyida S.Si	Pembina Ekstrakurikuler	
21	Iik Atikah S.Pd, M.Pd	Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Guru wali	Pembelajaran Berbasis Projek, Ekonomi
22	Indah Lestari M.Ked, S.Kom	Koordinator Laboratorium, Wali kelas, Guru wali, Guru Piket, Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek	Informatika, Pembelajaran Berbasis Projek
23	Karminah S.Sn	Guru wali, Pembina Ekstrakurikuler	Seni dan Budaya
24	Ketut Edi Darmawan S.Ag		Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti
25	Kumalasari Anisa Teladan S.Pd	Wali kelas, Guru Piket, Guru wali	Matematika (Umum)
26	Lenny Admiasari S.Pd	Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Guru wali	Pembelajaran Berbasis Projek, Ekonomi
27	Dra Lina Basiana	Guru wali	Geografi

No	Nama	Tugas Tambahan	Mengajar
28	Lovia Nirmala S.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Guru wali	Bahasa Inggris Tingkat Lanjut
29	Luckyt Giyan Sukarno S.Sos	Pembina Ekstrakurikuler	
30	Marcelia Andriasih S.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Wali kelas, Guru wali	Bahasa Indonesia
31	Drs Mariman	Guru wali, Kepala Laboratorium	Biologi
32	Martinaningrum S.Pd	Guru Piket, Guru wali	Sejarah
33	Mas Haerani S.Pd	Wali kelas, Guru wali	Kimia
34	Dra Mekaryanti	Guru wali	Bahasa Inggris
35	Mela Listianis S.Pd	Guru Piket, Guru wali	Bimbingan dan Konseling/Konselor (BP/BK)
36	Mihati Latifah S.Pd	Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Wali kelas, Guru Piket, Guru wali	Kimia, Pembelajaran Berbasis Projek
37	Muftihatun Nikmah S.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Wali kelas, Guru Piket, Guru wali	Bahasa Daerah dan Aksara Lampung, Pendidikan Anti Korupsi
38	Muhsinin S.Si, S.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Wali kelas, Guru wali, Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Guru Piket	Informatika, Pembelajaran Berbasis Projek
39	Mukhsin Al Aslam S.Pd	Wali kelas, Guru wali	Bahasa Inggris
40	Neti Dewantari S.Pd, M.Pd	Pembina OSIS, Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Guru wali	Informatika, Pembelajaran Berbasis Projek

No	Nama	Tugas Tambahan	Mengajar
41	Nia Asniati S.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Guru wali	Seni dan Budaya
42	Nova Indahyani S.Pd	Guru wali, Guru Piket	Pendidikan Pancasila
43	Novi Arisanti S.Pd	Wali kelas, Guru Piket, Guru wali	Sejarah
44	Novita Gustiara S.Pd	Wali kelas, Guru wali, Guru Piket	Geografi
45	Nugroho A.Md	Pelaksana PBJ	
46	Nurmalina S.Pd, M.Pd	Guru wali	Biologi
47	P. Mayangsari SN S.Pd	Wali kelas, Pembina Pramuka Putri, Pembina Ekstrakurikuler, Guru Piket, Guru wali	Fisika, Pembelajaran Berbasis Projek
48	Pandu Dharma Wardani S.Pd	Guru wali	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
49	Ponco Heru Sutanto M.T	Guru wali	Matematika (Umum)
50	Puji Handayani S.Pd	Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Guru Piket, Guru wali	Informatika, Pembelajaran Berbasis Projek
51	Putri Nuramalia S.Si	Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Guru wali, Guru Piket	Kimia
52	Putri Puspitasari A.Md, S.Pd, M.Pd	Wali kelas, Guru wali, Pembina Ekstrakurikuler	Bahasa Inggris, Bahasa Inggris Tingkat Lanjut
53	Dra Ratna Multiwinarsih	Guru wali, Koordinator Laboratorium, Pembina Ekstrakurikuler	Biologi

No	Nama	Tugas Tambahan	Mengajar
54	Rizal Maulana S.Pd	Wali kelas, Pembina Pramuka Putra, Guru wali	Pendidikan Pancasila
55	Rizki Sevtyn Pratiwi S.Pd	Guru Piket, Guru wali	Pendidikan Anti Korupsi, Bahasa Daerah dan Aksara Lampung, Bahasa Daerah dan Akasara Lampung, Biologi
56	Rosdiana S.Psi	Guru Piket, Guru wali, Pembina Ekstrakurikuler	Bimbingan dan Konseling/Konselor (BP/BK)
57	Ruanitatur Irmareti S.Pd	Guru wali	Bahasa Daerah dan Aksara Lampung, Pendidikan Anti Korupsi
58	Sabari S.Pd	Guru wali	Pendidikan Pancasila
59	Siti Munawaroh S.Pd	Wali kelas, Guru Piket, Guru wali	Kimia
60	Siti Ngaisah S.Ag, S.Pd.I	Guru wali, Guru Piket	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
61	Siwi Purwitasari S.Pd	Guru Piket, Guru wali	Matematika (Umum)
62	Sri Hartati S.Pd	Pembina OSIS, Guru wali	Fisika
63	Sri Mulyani A.Md, S.Pd	Guru wali, Wakil Kepala Sekolah Humas, Guru Piket	Bimbingan dan Konseling/Konselor (BP/BK)
64	Dra Sri Wahyuni Sejati	Guru wali	Ekonomi
65	Drs Sugianto	Guru wali, Pembina Ekstrakurikuler	Biologi
66	Sugiyono S.Pd	Guru wali	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
67	Dra Suharmi	Guru wali	Sejarah Tingkat Lanjut, Sejarah

No	Nama	Tugas Tambahan	Mengajar
68	Supriyadi S.Pd	Wali kelas, Guru Piket, Guru wali	Bahasa Indonesia
69	Susanti Prihartini S.Pd	Guru wali, Guru Piket	Matematika (Umum)
70	Drs Triwoko Heri Subagiyo	Wakil Kepala Sekolah Kurikulum, Guru Piket	Ekonomi
71	Triyatno A.Md, S.Pd	Guru wali	Kimia
72	Upit Sulistiana Agustin S.Pd	Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Wali kelas, Guru wali	Sosiologi, Pembelajaran Berbasis Projek
73	Via Kurnia Imanika S.Pd	Pembina Ekstrakurikuler, Guru Piket, Guru wali	Matematika (Umum)
74	Vitantina Lumbanraja S.Kom	Pembina Ekstrakurikuler, Guru wali, Kepala Perpustakaan, Wali kelas	Informatika
75	Widya Andika Lestari S.Pd	Wali kelas, Koordinator Pembelajaran Berbasis Projek, Guru Piket, Guru wali	Pembelajaran Berbasis Projek, Informatika
76	Yamir Sugiyono S.Pd	Guru wali	Matematika Tingkat Lanjut, Matematika (Umum)
77	Yeni Cahyati S.Pd	Guru Piket, Guru wali	Bimbingan dan Konseling/Konselor (BP/BK)
78	Yeni Kartika S.Pd	Wali kelas, Guru Piket, Guru wali	Bahasa Indonesia
79	Yossi Sartika S.Pd	Guru wali, Guru Piket	Bimbingan dan Konseling/Konselor (BP/BK)

d. Data Siswa SMA Negeri 2 Metro

Peserta didik SMAN 2 Metro terdiri dari siswa kelas X, XI, dan XII dengan jumlah yang berbeda pada setiap tingkat. Data peserta didik digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi dan jumlah siswa di sekolah yang menjadi Lokasi penelitian. Adapun jumlah peserta didik SMAN 2 Metro pada Tahun Ajaran 2025/2026 dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.2
Data Peserta Didik SMA Negeri 2 Metro

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Kelas X	110	212	322
Kelas XI	106	216	322
Kelas XII	120	200	320
Total	336	628	964

e. Fasilitas SMA Negeri 2 Metro

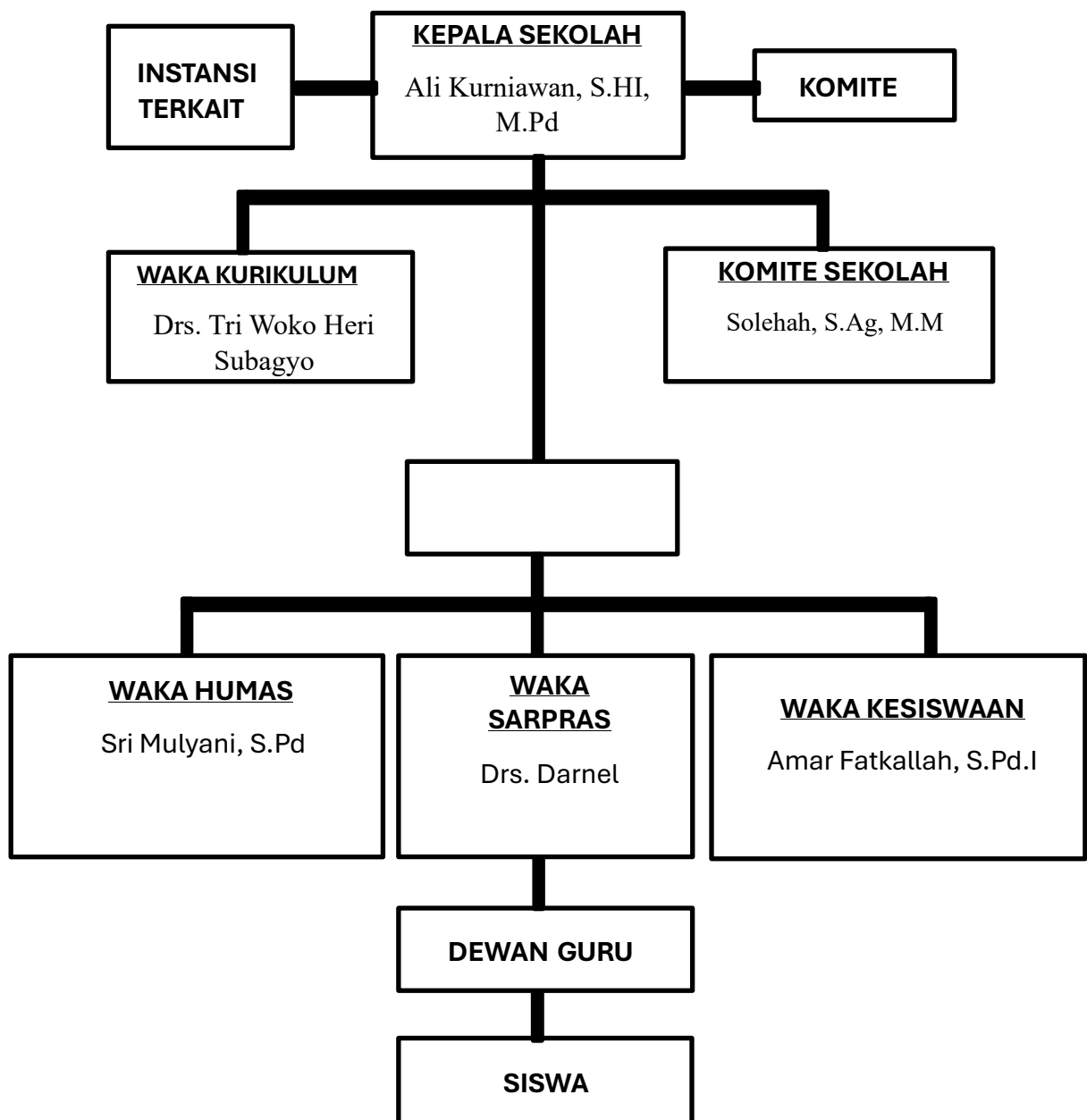
SMAN 2 Metro memiliki berbagai fasilitas yang mendukung proses pembelajaran dan kegiatan sekolah. Fasilitas tersebut bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan kondusif bagi peserta didik maupun tenaga pendidik.

Tabel 4.3
Fasilitas SMA Negeri 2 Metro

No	Nama Prasarana	Jumlah	Panjang x Lebar
1	Ruang Kelas	27	9x8
2	Dapur	1	8x1,5
3	Gudang	1	5x5
4	Kantin	1	10x5
5	Koprasi	1	5x3
6	Lab. Komputer	2	9x8
7	Lab. Biologi	1	12x10
8	Lab. Fisika	1	15x10
9	Lab. Kimia	1	15x10
10	Lapangan Basket	1	30x17
11	Lapangan Volly	1	18x9
12	Masjid	1	14x14
13	Meeting Room	2	8x8
14	Panggung Serba Guna	1	10x8
15	Ruang Kepsek	1	6x4
16	Ruang TU	1	8X6
17	Ruang Baca	2	8x8
18	Ruang Guru	1	22x12
19	Ruang Guru BK	1	5x4
20	Ruang KWU	1	8x7
21	Ruang Seni	1	8x7
22	Ruang UKS	2	14x8
23	Saung Seni	1	7x8
24	Wc Guru	10	3x2
25	Wc Siswa	25	3x2

f. Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Metro

Gambar 3.2 Struktur Organisasi



2. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, data yang dijadikan dasar dalam deskripsi hasil penelitian adalah skor variabel X (penggunaan media digital Wayground) dan skor variabel Y (hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti). Data yang telah diperoleh dari responden kemudian diolah dan dianalisis menggunakan bantuan program aplikasi IBM SPSS Statistics versi 25. Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi masing-masing variabel penelitian sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Adapun deskripsi data hasil penelitian dari kedua variabel tersebut adalah sebagai berikut:

a. Penggunaan Media Digital Wayground (Variabel X)

Peneliti telah menyebarkan angket kepada siswa SMA Negeri 2 Metro pada tanggal 8 Juni 2026 untuk mengukur penggunaan media digital Wayground dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Angket diberikan kepada 65 siswa yang dijadikan responden penelitian dan dipilih menggunakan teknik simple random sampling dari populasi sebanyak 324 siswa. Penyebaran angket dilakukan secara langsung oleh peneliti kepada responden pada saat penelitian berlangsung. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban.

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada responden, diperoleh data mengenai penggunaan media digital Wayground dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kemudian

ditabulasikan kedalam bentuk tabel dan akan dipaparkan hasil jawaban siswa SMA N 2 Metro melalui skor nilai dari setiap jawaban mahasiswa PAI. Adapun hasil angket selengkapnya dapat peneliti sajikan dalam tabel hasil angket sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Angket Variabel X

No	Nama Inisial	X															Skor total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	AA	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	53
2	AE	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	56
3	TZ	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
4	KA	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	45
5	ISJ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	58
6	GWA	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
7	AS	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	2	3	3	3	46
8	CAN	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	43
9	EPJ	3	2	4	2	4	2	3	2	4	2	3	4	4	3	2	44
10	AFYA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	42
11	AR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
12	DS	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	56
13	DMAP	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	52
14	HFN	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	49
15	AAKF	2	2	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	2	4	2	44
16	ARR	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	58
17	IAC	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	2	3	2	2	3	41
18	AD	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	49
19	KAK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
20	LAM	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	46
21	LR	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	56
22	AN	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
23	AM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
24	TCA	3	2	4	2	3	2	4	3	3	2	2	2	4	3	2	41
25	PS	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	44
26	NAS	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	51
27	MRI	3	2	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	2	3	46
28	MRA	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	47
29	NSY	2	4	2	3	2	4	2	4	2	3	2	2	4	2	3	41

30	IS	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	39
31	ML	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	49
32	MA	3	3	3	2	4	3	3	3	4	2	2	4	3	2	3	44
33	LP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	59
34	LAP	2	2	4	3	2	2	3	2	3	3	4	4	2	4	4	44
35	NZA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	56
36	AZH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
37	ZT	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	56
38	SRC	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
39	TNP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
40	MKNF	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	56
41	AACN	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	38
42	APO	2	3	2	4	2	3	2	2	4	4	2	2	2	3	3	40
43	ADA	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	46
44	PDP	4	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	2	3	41
45	NEP	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	49
46	PVNR	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	56
47	PNH	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
48	NSR	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	45
49	ADA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	58
50	AKR	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
51	DAP	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	2	3	3	3	46
52	ELS	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	43
53	FIA	3	2	4	2	4	2	3	2	4	2	3	4	4	3	2	44
54	GZW	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	42
55	FTP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
56	NZ	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	56
57	MHF	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	52
58	KRA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	49
59	KEWA	2	2	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	2	4	2	44
60	MS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	58
61	JA	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	2	3	2	2	3	41
62	IKCD	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	49
63	IPSN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
64	KPA	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	46
65	GZW	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	56
Jumlah Soal		206	215	213	216	214	213	214	218	216	214	207	208	203	204	199	

Sumber: Penyebaran angket siswa kelas x SMAN 2 METRO

b. Data Hasil Belajar SMA Negeri 2 Metro

Adapun data hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Metro yang di peroleh dari nilai sumatif dan di sajikan dalam table sebagai berikut:

Table 4.5
Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Metro

NO	Nama	Hasil Belajar Siswa
1	AA	76
2	AE	56
3	TZ	62
4	KA	50
5	ISJ	91
6	GWA	90
7	AS	62
8	CAN	98
9	EPJ	95
10	AFYA	92
11	AR	63
12	DS	96
13	DMAP	96
14	HFN	98
15	AAKF	94
16	ARR	92
17	IAC	68
18	AD	96
19	KAK	96
20	LAM	98
21	LR	97
22	AN	79
23	AM	97
24	TCA	76
25	PS	97
26	NAS	91
27	MRI	96
28	MRA	98
29	NSY	65
30	IS	98
31	ML	50

32	MA	97
33	LP	94
34	LAP	96
35	NZA	96
36	AZH	92
37	ZT	83
38	SRC	96
39	TNP	96
40	MKNF	73
41	AACN	91
42	APO	70
43	ADA	96
44	PDP	96
45	NEP	96
46	PVNR	98
47	PNH	69
48	NSR	96
49	ADA	95
50	AKR	96
51	DAP	85
52	ELS	96
53	FIA	96
54	GZW	97
55	FTP	96
56	NZ	97
57	MHF	97
58	KRA	97
59	KEWA	98
60	MS	50
61	JA	97
62	IKCD	94
63	IPSN	96
64	KPA	96
65	GZW	95

Sumber: Nilai Hasil Belajar PAI siswa kelas X SMAN 2 Metro

c. Pengujian Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum alat ukur dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sebenarnya, maka harus diketahui dulu validitasnya. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas instrument. Uji coba yang digunakan validitas isi yang menunjukkan sejauh mana instrument dapat mencerminkan suatu isi yang di kehendaki secara teoritik dalam instrument. Pengujian kevalidan suatu instrument dilakukan dengan metode Product Moment. Suatu item pernyataan dinyatakan valid jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Maka dari itu perhitungan menggunakan SPSS 25 yang hasilnya dapat dilihat pada lampiran, dengan taraf signifikan 5%. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam table sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Validitas

No	Pernyataan	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keterangan
1	Soal 1	0.722	0.240	Valid
2	Soal 2	0.728	0.240	Valid
3	Soal 3	0.579	0.240	Valid
4	Soal 4	0.545	0.240	Valid
5	Soal 5	0.600	0.240	Valid
6	Soal 6	0.662	0.240	Valid
7	Soal 7	0.788	0.240	Valid
8	Soal 8	0,566	0.240	Valid
9	Soal 9	0,437	0.240	Valid
10	Soal 10	0,529	0.240	Valid
11	Soal 11	0,740	0.240	Valid
12	Soal 12	0,532	0.240	Valid
13	Soal 13	0,577	0.240	Valid
14	Soal 14	0,679	0.240	Valid
15	Soal 15	0,587	0.240	Valid

Hasil analisis validitas dari data diatas diperoleh Rhitung untuk 65 responden kesemuanya lebih besar dari Rtabel pada signifikansi 5% yakni 0,240 yang berarti angket yang digunakan dalam penelitian ini memiliki validitas yang sangat tinggi dan dapat digunakan sebagai pengumpul data. (Analisis validitas instrument terlampir).

2. Uji Reliabilitas

Sebelum angket yang akan peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang media pembelajaran Wayground di SMPN 1 Seputih Agung terlebih dahulu peneliti akan mengukur reliabilitas angket dengan cara mengujikan angket tersebut untuk 10 responden diluar sampel. Uji reliabilitas soal dengan menggunakan rumus *Coronbach alpha* dengan aplikasi SPSS.

Tabel 4.7
Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.884	15

(Sumber: Data Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah peneliti lakukan dapat di simpulkan bahwa angket yang peneliti susun memiliki reliabilitas, hal ini dari perhitungan yang diperoleh nilai *cronbach alpha* lebih dari 0,6 yaitu 0,884, demikian angket yang peneliti susun layak dan dapat di jadikan sebagai instrument penelitian.

d. Pengujian Prasyarat

1. Uji Normalitas

Peneliti melakukan uji normalitas kolmogorov smirnov yang di bantu dengan aplikasi SPSS. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Jika nilai sgnifikasi lebih dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. Sebaliknya, jika signifikasinya kurang dari 0,05 maka nilai residualnya tidak berdistribusi normal. Peneliti menyajikan hasil dalam bentuk table yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Predicted Value
N		65
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	88.0923077
	Std. Deviation	.45140098
Most Extreme Differences	Absolute	.214
	Positive	.155
	Negative	.214
Test Statistic		.214
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{cd}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Table 4.8
Hasil

Berdasarkan uji normalitas di ketahui nilai signifikasi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data dari variabel

Penggunaan Media Digital Wayground dan Hasil Belajar Siswa merupakan data berdistribusi norma.

2. Uji Linieritas

Uji linier berfungsi untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai signifikansi *deviation from linierity* $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan, jika nilai signifikansi *daviation from linierity* $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4.9
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media Pembelajaran Digital Wayground	Between Groups	(Combined)	2149.690	17	126.452	.571	.896
		Linearity	17.787	1	17.787	.080	.778
		Deviation from Linearity	2131.903	16	133.244	.602	.866
	Within Groups		10403.757	47	221.357		
	Total		12553.446	64			

(Sumber: Data Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil output diatas, dapat dilihat bahwa *deviation from linierity* diperoleh hasil signifikansi 0,866. Oleh karena itu nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terkait.

e. Pengujian Hipotesis

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media digital Wayground terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 2 Metro. Pengujian dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics menggunakan persamaan regresi linier sederhana.

Tabel 4.10
Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.158	13.710		6.722	.000
	Media Pembelajaran Digital Wayground	2.084	.280	.038	4.299	.006

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

(Sumber: Data Diolah menggunakan SPSS 25)

Penjelasan dari persamaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Konstanta (a) = 92,158 ini menunjukkan tingkat konstanta, dimana jika variabel Penggunaan Media Digital Wayground (X) adalah 0, maka nilai variabel Hasil Belajar Siswa (Y) sebesar 92,158 dengan asumsi variabel lain tetap.

- b. Koefisien Inovasi Teknologi = $2.084 > 0$. Ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Digital Wayground (X) berpengaruh secara positif terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) artinya ada hubungan yang searah diantara Penggunaan Media Digital Wayground dengan Hasil Belajar Siswa. Apabila Penggunaan Media Digital Wayground ditingkatkan maka Hasil Belajar Siswa akan meningkat.

2. Uji T

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel media digital Wayground berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 2 Metro. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25

Table 4.11
Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.158	13.710		6.722	.000
	Media Pembelajaran Digital Wayground	2.084	.280	.038	4.299	.006

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

(Sumber: Data Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan tabel diatas dapat diinterpretasikan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,299 dan t_{tabel} yaitu 1.668 jadi dapat disimpulkan bahwa ($t_{hitung} 4,299 > t_{tabel} 1,668$) dengan nilai

signifikansi sebesar $0,006 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Media Digital Wayground (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Hasil Belajar Siswa (Y), artinya semakin tinggi tingkat Penggunaan Media Digital Wayground (X) maka sangat berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa (Y).

3. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel intensitas bermain game online terhadap akhlak madzmmumah peserta didik.

Tabel 4.12
Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.238 ^a	.531	.314	14.10598

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Digital Wayground

(Sumber: Data Diolah menggunakan SPSS 25)

Diliat dari hasil Koefiensi determinasi (R square) terdapat nilai sebesar 0,531. Hal ini merujuk kepada 53,1% variasi dari variabel dependen/terikat dijelaskan oleh variasi dari Penggunaan Media Digital Wayground (X) Sedangkan sisanya sebesar $100\% - 53,1\% = 46,9\%$ di pengaruhi oleh varibel lain di luar Penggunaan Media Digital Wayground (X) dengan ini dapat simpulkan bahwa Penggunaan Media Digital Wayground memiliki pengaruh yang

cukup kuat terhadap variabel dependen/terikat yaitu Hasil Belajar Siswa (Y) dengan presentase sebesar 53,1%.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran digital Wayground berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Metro. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,299 dengan nilai signifikansi $0,006 < 0,05$, sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,531 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Wayground memberikan kontribusi sebesar 53,1% terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan 46,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, semakin baik penggunaan media pembelajaran digital Wayground dalam proses pembelajaran, maka semakin meningkat pula hasil belajar peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Wayground pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Metro berada dalam kategori baik dan hasil belajar peserta didik juga tergolong baik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel, serta data penelitian berdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linear.

Hasil analisis regresi linier sederhana dan uji t menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Wayground berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, dengan nilai signifikansi sebesar $0,006 < 0,05$. Selain itu, hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,531 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Wayground memberikan kontribusi sebesar 53,1% terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 46,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran digital Wayground terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Metro.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat memanfaatkan media digital Wayground sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan Wayground diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik. Guru juga diharapkan dapat mengombinasikan Wayground dengan metode pembelajaran lainnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
2. Bagi peserta didik, diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan media digital Wayground dengan baik sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peserta didik juga diharapkan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang diberikan, serta terus meningkatkan motivasi belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang diduga memengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti motivasi belajar, minat belajar, lingkungan belajar, kompetensi guru, atau fasilitas pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda,

maupun metode penelitian yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas, mendalam, dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Nurul Maulia, dan Aslam Aslam. “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
- Al Mawaddah, Ashimatul Wardah, M. Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, dan Sri Hartatik. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3109–16. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>.
- Al-Jannah, Mutia, Mutmainnah Mutia Kahar, Hilmi Hambali, dan Hasan Hasan. “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.” *Guru Pencerah Semesta* 1, no. 2 (2023): 193–202. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.867>.
- Asria. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Jatiroto Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Aziz, Asep Abdul, Ajat Syarif Hidayatullah, Uus Ruswandi, dan Bambang Samsul Arifin. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 18, no. 2 (2021): 63. <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>.
- Damayanti, Fertina Gisca Putri, dan Cahyo Hasanudin. *Manfaat Aplikasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif pada Pembelajaran Matematika*. 2025.
- Desi Nursyifa Ramdhani, Syifa Dilla Khansa, dan Prihantini Prihantini. “Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar.” *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2023): 17–22. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>.
- Fitri, Anisa. *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Hartono. *Metodologi Penelitian*. Zanaf Publishing, 2019.
- Hilda Darmaini Siregar dan Zainal Efendi Hasibuan. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi.” *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 5 (2024): 125–36. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1520>.

- imran, sulastris. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 (t.t.).
- Kristiyanti, Mariana. *Metode Penelitian*. CV. Pustaka Stimart Amni Semarang, 2023.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Muin, Abdul. *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, dan Umi Nur Sifa. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III*. 3 (2021).
- Nurjannah, Fitri. "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis IT Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung Tengah." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pasaribu S, Benny. *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*. Media Edu Pustaka, 2022.
- Pitaloka, Rosa Novita, A. Y. Soegeng Ysh, dan Asep Ardiyanto. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Sarirejo 03 Dengan Siswa Kelas VI SD Negeri Sukoharjo 03 Tahun Pelajaran 2018/2019*. 08 (2022).
- Purnomo, Rochmat. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. CV. Wade Group, 2016.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, Fajariyani Fajariyani, dan Suliyanti Suliyanti. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.
- Rosidah. "Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Edukatif* 1, no. 2 (2023).

- Salsabila, Unik Hanifah, dan Niar Agustian. *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. 3 (2021).
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, dan Nadia Aurelita M. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–18. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Sattar, Muhammad. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 3, no. 2 (2021).
- Sembiring, Tamaulina Br. *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*. CV Saba Jaya Publisher, 2024.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2019.
- Sukendra I, Komang. *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press, 2020.
- Sulastri, Sri. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make A Match DI SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018." *Janacitta* 3, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v3i2.742>.
- Sunardi, Rudi. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika dengan Model Pembelajaran Inkuiri di SMAN 14 Tebo*. 5, no. 2 (2021).
- Suparlan. "Penerapan Teori Belajar Prilaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SD/MI." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 5*, no. No 2 (2021).
- Syahza, Almasdi. *METODOLOGI PENELITIAN*. t.t.
- Veronica, Aries. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Wasiyah, Mariati, Yeni Fitriana, dan Tirawati Bakara. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 205–12. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>.
- Windartati, Sus Erna. "Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran." *Primary* 2, no. 1 (2023).

Wulandari, Ratna. *Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan*. 09 (2023).

Yuliani, Fitri. “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Teknologi Pekanbaru.” UIN Suska Riau, 2024.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Prasurvey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1003/In.28/J/TL.01/11/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
 KEPALA SEKOLAH SMA NEGERI 2
 METRO
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA SEKOLAH SMA NEGERI 2 METRO berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **SYAFINA RAHAYU SETIANI**
 NPM : 2201011085
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL QUIZZZ
 TERHADAP PEMAHAMAN SISWA DALAM PELAJARAN
 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA N 2 METRO

untuk melakukan prasurvey di SMA NEGERI 2 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA SEKOLAH SMA NEGERI 2 METRO untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 November 2025
 Ketua Jurusan,



Dewi Masitoh
 NIP 199306182020122019

Lampiran 2 Balasan Surat Prasurvey



**PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
SMA NEGERI 2 METRO**

NPSN: 10807560

Jl. Sriwijaya Mulyosari 16a, Metro Barat, Metro Telepon: (0725) 7855656
Laman: sman2metro.sch.id Posel: puskom.smanda@gmail.com



Nomor : 420/620/V.01/SMA.02/2025
Lampiran : -
Perihal : Izin Prasurvey

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Waba'du, Menindak lanjuti surat dari Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor B-1003/In.28/J/TL.01/11/2025, perihal Permohonan Izin Prasurvey

nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085
semester : 7 (tujuh)
jurusan : Pendidikan Agama Islam
judul : Efektivitas penggunaan media digital quizizz terhadap pemahaman siswa dalam pelajaran Pendidikan agama islam di SMA Negeri 2 Metro

Maka dengan ini kami memberi izin kepada saudara untuk melaksanakan prasurvey dengan mengikuti aturan dan ketentuan di SMA Negeri 2 Metro.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 November 2025
Kepala SMA Negeri 2 Metro

ALI KURNIAWAN, S.H.I., M.Pd.
NIP-198602112011011002

Lampiran 3 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2206/In.28/D.1/TL.01/06/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : SYAFINA RAHAYU SETIANI
NPM : 2201011085
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMA NEGERI 2 METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 2 METRO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 05 Juni 2026



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran Surat Research



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-2207/In.28/D.1/TL.00/06/2026
 Lampiran : -
 Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
 KEPALA SMA NEGERI 2 METRO
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2206/In.28/D.1/TL.01/06/2026, tanggal 05 Juni 2026 atas nama saudara:

Nama : SYAFINA RAHAYU SETIANI
 NPM : 2201011085
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMA NEGERI 2 METRO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMA NEGERI 2 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 2 METRO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 05 Juni 2026
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 5 Balasan Surat Research



PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG SMA NEGERI 2 METRO

NPSN: 10807560

Jl. Sriwijaya Mulyosari 16a, Metro Barat, Metro Telepon: (0725) 7855656

Laman: sman2metro.sch.id Posel: puskom.smanda@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3.9.8/222/V.01/SMA.02/2026

Dasar : Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan, nomor B-2207/In.28/D.1/TL.00/06/2026
tanggal 5 Juni 2026, perihal Izin Research

Dengan ini menerangkan bahwa

nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085
semester : 8 (Delapan)
jurusan : Pendidikan Agama Islam
judul skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND
DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 2 METRO

Nama tersebut di atas benar telah melaksanakan research di SMA Negeri 2
Metro pada tanggal 6 sampai dengan 8 Juni 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya

Metro, 9 Juni 2026



Kepala SMA Negeri 2 Metro

ASTRI MELA AGUSTIN, S.Pd., M.Pd

NPM 2201052010012009

Lampiran 6 Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Deskripsi : B-1975/In.28.1/J/TL.00/05/2026
Nomor : -
Lampiran : **SURAT PEMBIMBINGSKRIPSI**

Ke Yth.,
Zuhairi (Pembimbing)
di-
Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Untuk menyelesaikan studi ini, mohon bersiaplah untuk membimbing para siswa:

Nama : **SYAFINA RAHAYU SETIANI**
NPM : 2201011085
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Pendidikan dan Pengajaran Sains
Besar : Pendidikan Agama Islam
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PILIHAN ILMU KEBUDAYAAN DAN KARAKTER DI SMA NEGERI 2
METRO**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen pembimbing membimbing mahasiswa dari tahap persiapan proposal hingga penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut:
Dosen Pembimbing 1 bertanggung jawab untuk mengarahkan judul, kerangka, alat pengumpulan data (APD) dan memeriksa BAB I sampai IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu penyelesaian tesis maksimal 2 semester karena pembimbing skripsi ditunjuk berdasarkan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan makalah ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan berdasarkan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikianlah surat ini disampaikan, terima kasih atas pengertian Anda.

Salam sejahtera.

Metro, 21 Mei 2026

Ketua Jurusan



Dewi Masitoh

NIP. 196306182020122019

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silakan pindai Kode QR dan pastikan kode tersebut mengarah ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=2201011085>. Token = 2201011085

Lampiran 7 Outline

OUTLINE

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 2 METRO

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Hasil Belajar
 - a. Pengertian Hasil Belajar
 - b. Jenis-Jenis Hasil Belajar
 - c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

- B. Media Pembelajaran Digital Wayground
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran
 - 2. Pengertian Media Pembelajaran Wayground
 - 3. Manfaat Media Pembelajaran Wayground
 - 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Belajar Wayground
 - 5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Wayground
 - 6. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- C. Pengaruh Penggunaan Media Digital Wayground terhadap Hasil Belajar Siswa
- D. Kerangka Konseptual Penelitian
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah SMAN 2 METRO
 - b. Visi dan Misi SMAN 2 METRO
 - c. Data Pengajar SMAN 2 METRO
 - d. Data Siswa SMAN 2 METRO
 - e. Fasilitas SMAN 2 Metro
 - f. Struktur Organisasi SMAN 2 METRO
 - 2. Deskripsi Hasil Penelitian
 - a. Pengaruh Kebiasaan Belajar di Rumah
 - b. Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
 - 3. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - 4. Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 196206121989031006

Metro, 20 Mei 2026
Peneliti


Syafina Rahayu Setiani
NPM. 2201011085

Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-Kisi Angket Media Wayground

Variabel Penelitian	Indikator	No Soal	Jumlah Item Soal
Variabel (X) Penggunaan Media Digital Wayground	1. Kemudahan penggunaan Wayground		3
	a. Mudah diakses melalui berbagai perangkat	1	
	b. Mudah digunakan saat pembelajaran	2	
	c. Membantu peserta didik mengerjakan soal atau kuis	3	
	2. Fitur Wayground membantu memahami materi		3
	a. Penyajian soal secara interaktif pada wayground	4	
	b. Tampilan yang menarik serta adanya berbagai fitur pendukung	5	
	c. Wayground membantu memahami materi PAI	6	
	3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran		3
	a. Mendorong peserta didik menjawab pertanyaan.	7	
	b. Meningkatkan partisipasi peserta didik.	8	
	c. Membuat siswa lebih fokus saat belajar	9	
	4. Tampilan berbasis game (game-based learning)		3
	a. Tampilan menarik dan tidak membosankan	10	
	b. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik	11	
	c. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	12	
	5. Meningkatkan motivasi belajar siswa		3
	a. Menambah minat belajar peserta didik.	13	

	b. Mendorong peserta didik lebih semangat belajar.	14	
	c. Membantu siswa lebih percaya diri dalam menjawab soal.	15	
Jumlah		1-15	15
Variabel (Y) Hasil Belajar Siswa		80-100= A = Sangat Baik 70-79= B = Baik 60-69= C= Cukup 5-59= D= Kurang 0-49 = E= Gagal	Dokumentasi

Lampiran 9 Alat Pengumpulan Data (APD)

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 2 METRO

A. Identitas Siswa

Nama Lengkap :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawablah pernyataan ini dengan jujur dan benar.
2. Bacalah terlebih dahulu pernyataan dengan benar dan cermat sebelum anda memulai untuk menjawabnya.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling benar di dalam kolom yang telah disediakan.
4. Setiap responden diharapkan memilih hanya 1 jawaban saja.
5. Semua jawaban tidak ada yang salah (semua jawaban benar). Oleh karena itu jawaban pernyataan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya.

C. Keterangan Skor Jawaban

- SS = Sangat Setuju : 4
- S = Setuju : 3
- TS = Tidak Setuju : 2
- STS = Sangat Tidak Setuju: 1

D. SOAL

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat mengakses Wayground dengan mudah melalui perangkat yang saya gunakan				

2.	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan Wayground dalam pembelajaran.				
3.	Penggunaan Wayground memudahkan saya dalam mengerjakan soal dan kuis yang diberikan guru dengan lebih mudah				
4.	Penyajian soal pada Wayground membuat saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran.				
5.	Tampilan dan fitur Wayground membantu saya lebih fokus memahami materi pembelajaran.				
6.	Penggunaan Wayground membantu saya memahami materi PAI dan Budi Pekerti dengan lebih baik.				
7.	Penggunaan Wayground mendorong saya untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.				
8.	Saya lebih terlibat dalam menjawab pertanyaan atau mengerjakan kuis ketika menggunakan Wayground.				
9.	Wayground membuat saya lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.				
10.	Tampilan Wayground yang menyerupai permainan membuat pembelajaran lebih menarik				
11.	Fitur permainan pada Wayground membuat saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran				
12.	Saya merasa suasana pembelajaran PAI dan budi pekerti lebih menyenangkan ketika menggunakan Wayground				
13.	Penggunaan Wayground meningkatkan minat saya untuk mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.				

14.	Penggunaan Wayground membuat saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.				
15.	Penggunaan Wayground membantu saya lebih percaya diri dalam menjawab soal yang diberikan guru				

Mengetahui
Dosen Pembimbing


Dr. Zubairi, M.Pd.
NIP.196206121989031006

Metro, 04 Juni 2026
Peneliti


Syafina Rahayu Setiani
NPM.2201011085

Lampiran 10 Buku Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	15-April 2026	Pengaruh penggunaan Media digital Quizizz terhadap hasil belajar siswa di SMAN 2 Metro	
2.		Identifikasi diperbaiki dan disesuaikan dengan masalah, dibuat pernyataan bukan pertanyaan	
3.		Batasan masalah disesuaikan dengan penggunaan media dan kelasnya	

Mengetahui,
Kendua Program Studi PAI

Dewi Masliroh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Kl. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	16-04-2020	Kumuhan masalah disesuaikan dengan judul	
2.		Uraian penelitian disesuaikan dengan judul penelitian	
3.		penelitian relevan itu hasil penelitian bukan judul	
4.			

Mengetahui,
Kepala Program Studi PAI

Dewi Musitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	24/4/26	Asal proses dapat di sukar 24/4/26	Shuff.

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	21 - Mei - 2026	Konfirmasi tentang outline, Perbaiki hal' yang disarankan Ake akei: dapat dilempun' panti. Bab I & II 21/26 F.5	<i>[Signature]</i>

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

[Signature]
Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

[Signature]
Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	25 Mei 2026	• Judul dibenarkan lagi • Identifikasi masalah dibenerin • Tujuan masalah disesuaikan dengan rumusan masalah • Bab 2 ditambah pengetahuan Pendidikan Agama Islam.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	2-juni 2020	Ace Rab I Pa Sopri Arsl f 227 67	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi M. Pd.
NIP. 196206121989031006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	3 - Juni - 2020	• Petunjuk pengisian dibenarkan dan dilengkapi lagi • diberi nilai pada SS, S, TS, STS. • SS : sangat setuju : 4 • S : setuju : 3 • TS : Tidak setuju : 2 • STS : sangat tidak setuju : 1	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	4-juni- 2026	• pernyataan sesuai dengan indikator yang harus diperbaiki indikator no 10 dengan pengataannya tidak sesuai • Indikator dibuat harus sesuai pertanyaan, no 3 dibenarkan lagi kata-katanya	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi M.Pd.
NIP. 196206121989031006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	7/27 6/27	Ala Al-d Pembuat apas yg di smebui z 7/27 6/27	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 496206121989031006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	10 Juni - 2026	• Berikan judul ditambahkan tahun pembelajaran 2015/2016 • Motto diperbaiki disesuaikan dengan penelitian • orisinalitas dibenarkan lagi • kata pengantar diperbaiki lagi • nota dinas & persetujuan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi M. Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	22/06/26	Perbaikan yg lebih dari 50% keuntungan baru Carpenter	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Syafina Rahayu Setiani
NPM : 2201011085

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	28/1/26	Assalammualaikum dan semoga yg ini sukses 28/1/26 Syafina	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi M. Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

Lampiran 11 Hasil Turnitin

|

Syafina Rahayu
Setiani_2201011085.docx
by Turnitin ID

Submission date: 20-Apr-2026 12:52PM (UTC+0800)
Submission ID: 2930516984
File name: Syafina_Rahayu_Setiani_2201011085.docx (201.62K)
Word count: 7507
Character count: 53904

22/04/2026
[Signature]

1

Syafina Rahayu Setiani_2201011085.docx

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.metrouniv.ac.id
Internet Source

10%

2

journal.universitaspahlawan.ac.id
Internet Source

1%

3

jbasic.org
Internet Source

1%

4

etd.uinsyahada.ac.id
Internet Source

1%

5

www.scribd.com
Internet Source

1%

6

journal.stkipsubang.ac.id
Internet Source

1%

7

jurnal.dharmawangsa.ac.id
Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Lampiran 12 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

[illegible]

Correlations

		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Skortotal
Soal9	Pearson Correlation	.184	.156	.170	.110	.481**	.181	.426**	-	1	.061	.219	.471*	.352*	.182	.093	.437**
	Sig. (2-tailed)	.143	.213	.176	.383	.000	.149	.000	.902		.632	.080	.000	.004	.147	.459	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65
Soal10	Pearson Correlation	.148	.321**	.052	.845**	.110	.345	.312	.376	.061	1	.344*	-.025	.145	.439*	.407*	.529**
	Sig. (2-tailed)	.239	.009	.679	.000	.384	.005	.011	.002	.632		.005	.843	.250	.000	.001	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65
Soal11	Pearson Correlation	.577**	.497**	.518**	.418**	.332**	.446**	.633**	.284	.219	.344*	1	.365*	.290*	.624*	.322*	.740**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.007	.000	.000	.022	.080	.005		.003	.019	.000	.009	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65
Soal12	Pearson Correlation	.319	.232**	.297*	.125	.374	.114	.526**	.084	.471**	-.025	.365*	1	.404*	.282*	.372*	.532**
	Sig. (2-tailed)	.010	.062	.016	.320	.002	.364	.000	.506	.000	.843	.003		.001	.023	.002	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65
Soal13	Pearson Correlation	.343	.346**	.275*	.079	.386**	.360**	.537**	.318**	.352**	.145	.290*	.404*	1	.303*	.214	.577**
	Sig. (2-tailed)	.005	.005	.027	.532	.002	.003	.000	.010	.004	.250	.019	.001		.014	.087	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65
Soal14	Pearson Correlation	.390	.286*	.545**	.418**	.293	.229	.593**	.286	.182	.439*	.624*	.282*	.303*	1	.433*	.679**
	Sig. (2-tailed)	.001	.021	.000	.001	.018	.066	.000	.021	.147	.000	.000	.023	.014		.000	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65
Soal15	Pearson Correlation	.405	.496**	.188	.457**	.096	.371	.309	.268	.093	.407*	.322*	.372*	.214	.433*	1	.587**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.134	.000	.449	.002	.012	.031	.459	.001	.009	.002	.087	.000		.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65
Skortotal	Pearson Correlation	.722**	.728**	.579**	.545**	.600**	.662**	.788**	.566**	.437**	.529*	.740*	.532*	.577*	.679*	.587*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65

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

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

(Sumber: Data Diolah menggunakan SPSS 25)

No	Pernyataan	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keterangan
1	Soal 1	0.722	0.240	Valid
2	Soal 2	0.728	0.240	Valid
3	Soal 3	0.579	0.240	Valid
4	Soal 4	0.545	0.240	Valid
5	Soal 5	0.600	0.240	Valid
6	Soal 6	0.662	0.240	Valid
7	Soal 7	0.788	0.240	Valid
8	Soal 8	0,566	0.240	Valid
9	Soal 9	0,437	0.240	Valid
10	Soal 10	0,529	0.240	Valid
11	Soal 11	0,740	0.240	Valid
12	Soal 12	0,532	0.240	Valid
13	Soal 13	0,577	0.240	Valid
14	Soal 14	0,679	0.240	Valid
15	Soal 15	0,587	0.240	Valid

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.884	15

(Sumber: Data Diolah menggunakan SPSS 25)

Lampiran 12 R Tabel

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	10.000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931

Lampiran 13 R Tabel

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041



Dokumentasi dengan Guru PAI SMA Negeri 2 Metro



Dokumentasi dengan peserta didik SMA Negeri 2 Metro



Dokumentasi saat menjelaskan penggunaan Wayground kepada peserta didik SMA Negeri 2 Metro



Dokumentasi penyebaran angket kepada peserta didik SMA Negeri 2
Metro

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Syafina Rahayu Setiani lahir di Tempuran, 11 Januari 2004, tinggal bersama orang tua dan dibesarkan di Tempuran 12a Kecamatan Trimurjo, Lampung Tengah. Penulis anak bungsu dari bapak Heri Suhendro dan ibu Maryati dan memiliki satu saudara laki-laki bernama Mahendra Wibisono. Penulis telah menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak di TK Pertiwi Ganjar Agung, Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di (SD Negeri 6 Metro Barat).

Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di (SMP Muhammadiyah 1 Metro) dan sekolah menengah atas di (SMA Negeri 2 Metro). Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang perguruan tinggi di UIN Jurai Siwo Lampung pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam dari tahun 2022.