

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN WAYGROUND PADA PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN
DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII
DI MTs NEGERI 1 KOTA BENGKULU**

TESIS

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*



Oleh:

NUR YEKA DAMAYANTI

2420010020

**PASCASARJANA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
TAHUN 2026M/1448H**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Wayground pada Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu ”** adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tesis atau karya yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah plagiasi atau tidak orisinil, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan tesis ini.

Padang, 02 September 2026

Yang Menyatakan



NUR YEKA DAMAYANTI

NIM. 2420010020

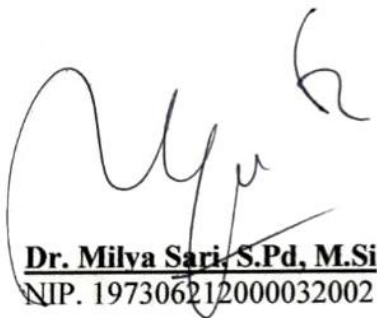
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Wayground* Pada Pembelajaran Kooperatif Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu”. Yang disusun oleh Nur Yeka Damayanti, NIM 2420010020 Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke Sidang Munaqasyah.

Padang, 19 Agustus 2026

Mengetahui:

Penguji I



Dr. Milva Sari, S.Pd, M.Si
NIP. 197306212000032002

Penguji II



Dr. Ilpi Zukdi, M.Pd
NIP. 196411101989031003

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Wayground* Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu”. Yang disusun oleh **Nur Yeka Damayanti, NIM 2420010020** Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang, telah memenuhi syarat ilmiah dan diperbaiki sesuai dengan saran dan rekomendasi dari Tim penguji Sidang Munaqasyah yang dilaksanakan pada hari Kamis/17 September 2026 pada jam 14.00-16.00 WIB di Ruang Imam Asy-Syafi’i Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang

Padang, 25 September 2026

Tim Penguji Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Juliana Batubara, M.Pd., Kons
NIP. 198509032011012015

Penguji II

Musalwa, M. Pd
NIP. 199207272019032035

Penguji III

Prof. Dr. Nana Sepriyanti, M. Si
NIP. 197809012005012002

Penguji IV

Dr. Muhammad Kosim, M.A
NIP. 198212212005011001

Penguji V

Dr. Milva Sari, S. Pd, M. Si
NIP. 197306212000032002

Penguji VI

Dr. Ilpi Zukdi, M. Pd
NIP. 196411101989031003

Mengetahui

Direktur Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang



Prof. Dr. Ahmad Wira, M.Ag., M. Si., Ph. D
NIP. 197112011996031002

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Wayground pada Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu”**. Shalawat berangkaikan salam semoga selalu disampaikan kepada Baginda Nabi Muhammad Shallahu'alaihi wa salam.

Dalam penyelesaian tesis ini penulis sangat banyak mendapatkan bimbingan, motivasi, dan dukungan dari semua pihak baik secara moril maupun materil dari orang-orang yang sangat penulis cintai dan sayangi yang mengharapkan kesuksesan dan keberhasilan penulis. Berkat kemudahan yang Allah SWT berikan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya tesis ini dapat penulis selesaikan Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Milya Sari, S.Pd., M. Si selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Ilpi Zukdi, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk membimbing serta mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Ibu Prof. Dr. Nana Sepriyanti, M. Si selaku penguji I, dan Bapak Dr. Muhammad Kosim, M.A selaku penguji II, yang telah mengarahkan dan memberikan kemudahan dalam proses penulisan tesis ini.
3. Ibu Dr. Juliana Batubara, M.Pd., Kons selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Ibu Musalwa, M. Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam

4. Kepala Madrasah, Kepala Tata Usaha beserta Staf Tenaga Pendidik dan Kependidikan serta seluruh Peserta Didik di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Teristimewa, terima kasih yang tak terhingga diucapkan kepada Ayahanda tercinta A. Kadir Ali, S. Pd dan Ibunda tercinta Yetma Hartini, Saudara-saudaraku, Linda Yeka Juliani, S.Pd. Gr., M. Pd, Sendy Rachmad Akbar, Rendy Agung Kurniawan, yang senantiasa mendoakan dan mengusahakan yang terbaik kepada penulis baik itu berupa dukungan moril maupun materil, serta setia dan sabar mendorong penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

Terima kasih kepada teman seperjuangan Devi Elsi Susanti, M.Pd yang sudah melangkah, berjuang, memberikan motivasi, semangat, dukungan serta bantuan secara bersama-sama dengan penulis dalam proses penyusunan tesis, sehingga bisa menyelesaikan tesis ini.

Akhir kata, semoga tesis ini senantiasa dapat bermanfaat bagi penulis dan khususnya bagi pembaca pada serta dapat bernilai ibadah, *Aamiin Ya Rabbal'Alamin*.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Padang, 02 September 2026

Penulis



Nur Yeka Damayanti

NIM. 2420010020

ABSTRAK

Judul tesis ini adalah **Efektivitas Media Pembelajaran Wayground Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu**, ditulis oleh Nur Yeka Damayanti 2420010020 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu. Salah satu penyebabnya adalah dominasi media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan tidak sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha. Solusinya diperlukan penerapan media pembelajaran interaktif *Wayground* yang diintegrasikan dengan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar, (2) peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran *wayground* dengan media konvensional. (3) Untuk mengetahui perbandingan keaktifan belajar, (4) perbandingan hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *wayground* dengan media konvensional.

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian yang dipilih adalah *quasi* eksperimen menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 377 peserta didik. Sampel diambil menggunakan *teknik cluster random sampling*, terdiri atas kelas eksperimen kelas kontrol dengan jumlah 69 peserta didik. Instrumen pengumpulan data untuk keaktifan belajar menggunakan lembar observasi, angket dan untuk hasil belajar menggunakan tes. Analisis data yang digunakan untuk keaktifan dan hasil belajar yaitu analisis deskriptif, uji asumsi menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas Test, uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test*, serta uji N-Gain untuk mengukur besaran peningkatan.

Penggunaan media pembelajaran meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan *uji Paired Sample T-Test*, terdapat peningkatan keaktifan belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan nilai *Sig. (1-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, namun besarnya peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dengan N-Gain 76,23% (kategori efektif) dibandingkan kelas kontrol dengan N-Gain 53,52% (kategori kurang efektif). (2) Berdasarkan *uji Paired Sample T-Test*, terdapat peningkatan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan nilai *Sig. (1-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, namun besarnya peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dengan N-Gain 60,39% (kategori cukup efektif) dibandingkan kelas kontrol dengan N-Gain 33,74% (kategori tidak efektif). (3) Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, keaktifan belajar kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol dengan nilai *Sig. (1-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$; (4) Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol dengan nilai *Sig. (1-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran *Wayground* pada pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* memperoleh keaktifan dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: Media Wayground, Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT

The title of this thesis is **The Effectiveness of Wayground Learning Media in Cooperative Learning of Team Games Tournament Type on the Activeness and Learning Outcomes of Eighth-Grade Students at MTs Negeri 1 Kota Bengkulu**, written by Nur Yeka Damayanti 2420010020 Islamic Religious Education Study Program, Imam Bonjol State Islamic University of Padang.

This research was motivated by the low learning activity of students in the learning of Akidah Akhlak at MTs Negeri 1 Kota Bengkulu. One of the causes is the dominance of conventional learning media which is less interactive and does not suit the characteristics of Generation Alpha. The solution requires the application of interactive learning media Wayground which is integrated with the cooperative model Teams Games Tournament (TGT). Based on this, this study aims (1) to determine the increase in learning activity, (2) the increase in learning outcomes of students before and after using wayground learning media with conventional media. (3) To determine the comparison of learning activity, (4) comparison of learning outcomes of students taught using wayground learning media with conventional media.

This research approach is quantitative with experimental method. The type of research chosen is quasi-experimental using Nonequivalent Control Group Design. The research population is all students of class VIII, totaling 377 students. The sample was taken using cluster random sampling technique, consisting of an experimental class and a control class with a total of 69 students. Data collection instruments for learning activity used observation sheets, questionnaires and for learning outcomes used tests. Data analysis used for learning activity and outcomes is descriptive analysis, assumption testing using normality test and homogeneity test, hypothesis testing using Paired Sample T-Test and Independent Sample T-Test, and N-Gain test to measure the magnitude of improvement.

The use of learning media increases learning activity and outcomes. The results of the study show that: (1) Based on the Paired Sample T-Test, there was an increase in learning activity before and after treatment in the experimental class and the control class with a Sig. (1-tailed) value of $0.000 < 0.05$, but the magnitude of the increase in the experimental class was much higher with an N-Gain of 76,23% (effective category) compared to the control class with an N-Gain of 53,52% (less effective category). (2) Based on the Paired Sample T-Test, there was an increase in cognitive learning outcomes before and after treatment in the experimental class and the control class with a Sig. (1-tailed) value of $0.000 < 0.05$, but the magnitude of the increase in the experimental class was much higher with an N-Gain of 60.39% (quite effective category) compared to the control class with an N-Gain of 33.74% (ineffective category). (3) Based on the results of the Independent Sample T-Test, the learning activity of the experimental class was significantly higher than the control class with a Sig. (1-tailed) value of $0.000 < 0.05$; (4) Based on the results of the Independent Sample T-Test, the learning outcomes of the experimental class were significantly higher than the control class with a Sig. (1-tailed) value of $0.000 < 0.05$. It can be concluded that students who learn using Wayground learning media in cooperative learning with the Team Games Tournament learning model obtain higher learning activity and outcomes than students who use conventional media in the subject of Aqidah Akhlak Class VIII at MTs Negeri 1 Kota Bengkulu.

Keywords: Wayground Media, Team Games Tournament Cooperative Learning, Learning Activity, Learning Outcomes.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan	15
1.6 Manfaat Penelitian	16
1.7 Definisi Operasional.....	16
BAB II LANDASAN TEORI	18
2.1 Landasan Teori.....	18
2.1.1 Media Pembelajaran.....	18
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	19
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	21
2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	23
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Wayground</i> (Quizizz).....	25
2.1.2.1 Karakteristik Media Pembelajaran <i>Wayground</i> (Quizizz)	25
2.1.2.2 Kelebihan Media Pembelajaran <i>Wayground</i> (Quizizz)	26
2.1.2.3 Kekurangan Media Pembelajaran <i>Wayground</i> (Quizizz)	27
2.1.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Wayground</i> (Quizizz)	28

2.1.3	Model Pembelajaran Kooperatif.....	28
2.1.3.1	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	28
2.1.3.2	Fungsi Model Pembelajaran Kooperatif	29
2.1.3.3	Jenis Model Pembelajaran Kooperatif.....	30
2.1.4	Model Pembelajaran Kooperatif TGT	32
2.1.4.1	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif TGT.....	32
2.1.4.2	Langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT.....	33
2.1.4.3	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif TGT ...	34
2.1.5	Keaktifan Belajar	35
2.1.5.1	Pengertian Keaktifan Belajar	35
2.1.5.2	Indikator Keaktifan Belajar.....	36
2.1.5.3	Bentuk Keaktifan Belajar	37
2.1.5.4	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar ...	38
2.1.6	Hasil Belajar.....	40
2.1.6.1	Pengertian Hasil Belajar.....	40
2.1.6.2	Faktor-Faktor Hasil Belajar.....	41
2.1.6.3	Indikator Hasil Belajar	42
2.1.6.4	Fungsi Hasil Belajar	43
2.1.7	Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	43
2.1.7.1	Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak	43
2.1.7.2	Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak	44
2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	46
2.3	Kerangka Berfikir.....	52
2.4	Hipotesis Penelitian.....	53
BAB III METODE PENELITIAN		55
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	55
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	56
3.3	Populasi dan Sampel	56
3.3.1	Populasi.....	56
3.3.2	Sampel.....	57

3.4 Variabel Penelitian	59
3.5 Instrumen Penelitian.....	60
3.5.1 Angket Keaktifan Belajar.....	60
3.5.2 Lembar Observasi	64
3.5.3 Tes	65
3.6 Teknik Analisis Data.....	72
3.6.1 Analisis Deskriptif	72
3.6.2 Uji Asumsi	76
3.6.2.1 Uji Normalitas.....	76
3.6.2.2 Uji Homogenitas	76
3.6.2.3 Uji Hipotesis	77
1. Uji <i>Paired Sample T Test</i>	77
2. Uji <i>Independent Sample T Test</i>	78
3.6.3 Uji <i>N-Gain</i> Skor	80
3.7 Langkah-Langkah Kegiatan Penelitian	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	85
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	85
4.1.1 Temuan Umum Penelitian.....	85
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian Keaktifan Belajar.....	85
4.1.2.1 Data Observasi Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen.....	85
4.1.2.2 Data Observasi Keaktifan Belajar Kelas Kontrol	86
4.1.2.3 Data Angket Sebelum dan Sesudah Kelas Eksperimen	87
4.1.2.4 Data Angket Sebelum dan Sesudah Kelas Kontrol.....	87
4.1.2.5 Transformasi Data Angket Menggunakan MSI	88
4.1.2.6 Perbandingan Hasil Data Observasi Keaktifan Belajar	95
4.1.2.7 Perbandingan Hasil Data Angket Keaktifan Belajar.....	96
4.1.3 Deskripsi Data Penelitian Hasil Belajar	97
4.1.3.1 Nilai Kuis Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	97
4.1.3.2 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	97
4.1.3.3 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	98

4.1.3.4 Perbandingan Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	99
4.2 Analisis Data	100
4.2.1 Uji <i>N-Gain</i> Skor Keaktifan Belajar.....	100
4.2.2 Uji <i>N-Gain</i> Skor Hasil Belajar	101
4.2.3 Uji Asumsi Keaktifan Belajar	102
4.2.3.1 Uji Normalitas Keaktifan Belajar.....	102
4.2.3.2 Uji Homogenitas Keaktifan Belajar	103
4.2.4 Uji Asumsi Hasil Belajar	104
4.2.4.1 Uji Normalitas Hasil Belajar	104
4.2.4.2 Uji Homogenitas Hasil Belajar	104
4.2.5 Uji Hipotesis Keaktifan Belajar	105
4.2.5.1 Uji <i>Paired Sample T Test</i>	105
4.2.5.2 Uji <i>Independent Sample T Test</i>	108
4.2.6 Uji Hipotesis Hasil Belajar	109
4.2.6.1 Uji <i>Paired Sample T Test</i>	109
4.2.6.2 Uji <i>Independent Sample T Test</i>	111
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	112
4.3.1 Keaktifan Belajar	112
4.3.2 Hasil Belajar.....	122
4.3.3 Integrasi Keaktifan dan Hasil Belajar	132
4.4 Keterbatasan Penelitian	135
BAB V PENUTUP	137
5.1 Kesimpulan.....	137
5.2 Rekomendasi	138
5.3 Implikasi Penelitian	139
DAFTAR PUSTAKA	140

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) Akidah Akhlak	2
Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	56
Tabel 3.2	Jumlah Peserta Didik di MTs Negeri 1 Tahun 2025/2026.....	57
Tabel 3.3	Hasil Analisis Uji Normalitas Populasi	58
Tabel 3.4	Hasil Analisis Uji Homogenitas Populasi.....	59
Tabel 3.5	Ketentuan Skor Skala Likert	60
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar.....	60
Tabel 3.7	Kriteria Derajat Validitas	62
Tabel 3.8	Hasil Analisis Validitas Tes	62
Tabel 3.9	Kriteria Reliabilitas	63
Tabel 3.10	Hasil Reliabilitas Angket Keaktifan Belajar	64
Tabel 3.11	Kriteria Korelasi Point Biserial.....	66
Tabel 3.12	Hasil Analisis Validitas Tes	66
Tabel 3.13	Koefisien Korelasi Reliabilitas	67
Tabel 3.14	Hasil Reliabilitas Tes Hasil Belajar	68
Tabel 3.15	Interpretasi Tingkat Kesukaran	69
Tabel 3.16	Hasil Analisis Indeks Kesukaran Tes	69
Tabel 3.17	Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	70
Tabel 3.18	Hasil Analisis Daya Beda	70
Tabel 3.19	Hasil Rekapitulasi Uji Coba Tes.....	70
Tabel 3.20	Kriteria Skor Angket Keaktifan Belajar.....	72
Tabel 3.21	Kriteria Skor Lembar Observasi Keaktifan Belajar	75
Tabel 3.22	Kriteria Penilaian Hasil Belajar di MTs N 1 Kota Bengkulu	76
Tabel 3.23	Pembagian Skor <i>N-Gain</i>	80
Tabel 3.24	Kategorisasi Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	81
Tabel 3.25	Tahapan Pelaksanaan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
Tabel 4.1	Hasil Rekapitulasi Observasi Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen	85
Tabel 4.2	Hasil Rekapitulasi Observasi Keaktifan Belajar Kelas Kontrol	86

Tabel 4.3	Data Skor Angket Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen	87
Tabel 4.4	Data Skor Angket Keaktifan Belajar Kelas Kontrol	88
Tabel 4.5	Total Respon Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	89
Tabel 4.6	Frekuensi dan Proporsi.....	89
Tabel 4.7	Frekuensi, Proporsi dan Proporsi Kumulatif.....	90
Tabel 4.8	Proporsi Kumulatif dan Nilai Z	90
Tabel 4.9	Nilai Z dan Nilai Densitas.....	91
Tabel 4.10	Proporsi Kumulatif, Densitas dan Nilai Skala.....	92
Tabel 4.11	Proporsi Kumulatif, Nilai Skala dan Transformasi.....	92
Tabel 4.12	Data Interval.....	93
Tabel 4.13	Rata-Rata Keaktifan Belajar	94
Tabel 4.14	Kategori Keaktifan Belajar	94
Tabel 4.15	Perbandingan Hasil Observasi Keaktifan Belajar.....	95
Tabel 4.16	Perbandingan Hasil Angket Keaktifan Belajar	96
Tabel 4.17	Rata Rata Nilai Kuis	97
Tabel 4.18	Kriteria Penilaian Hasil Belajar di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu	98
Tabel 4.19	Distribusi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	98
Tabel 4.20	Distribusi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	99
Tabel 4.21	Perbandingan Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	99
Tabel 4.22	Hasil Analisis Rata-Rata N-Gain Keaktifan Belajar.....	100
Tabel 4.23	Hasil Analisis Tafsiran Efektivitas Uji N-Gain Persen.....	101
Tabel 4.24	Hasil Analisis Rata-Rata N-Gain Hasil Belajar Akidah Akhlak	101
Tabel 4.25	Hasil Analisis Tafsiran Efektivitas Uji N-Gain Persen.....	102
Tabel 4.26	Hasil Analisis Uji Normalitas Keaktifan Belajar	102
Tabel 4.27	Hasil Analisis Uji Homogenitas Keaktifan Belajar	103
Tabel 4.28	Hasil Analisis Uji Normalitas Hasil Belajar	104
Tabel 4.29	Hasil Analisis Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	105
Tabel 4.30	Hasil Analisis Uji <i>Paired Sample T Test</i> Keaktifan Belajar Eksperimen	106
Tabel 4.31	Hasil Analisis Uji <i>Paired Sample T Test</i> Keaktifan Belajar Kontrol	107

Tabel 4.32 Hasil Analisis Uji <i>Independent Sample T Test</i> Keaktifan Belajar	108
Tabel 4.33 Hasil Analisis Uji <i>Paired Sample T Test</i> Hasil Belajar Eksperimen	109
Tabel 4.34 Hasil Analisis Uji <i>Paired Sample T Test</i> Hasil Belajar Kontrol	110
Tabel 4.35 Hasil Analisis Uji <i>Independent Sample T Test</i> Hasil Belajar.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Populasi Penelitian	149
Lampiran 2 Nilai Populasi penelitian Akidah Akhlak Tahun Ajaran 2025/2026.....	158
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen	159
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	167
Lampiran 5 Kuis Kelompok.....	199
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Uji Coba.....	203
Lampiran 7 Angket Keaktifan Belajar Uji Coba.....	206
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Tes Uji Coba	209
Lampiran 9 Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba.....	214
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar	220
Lampiran 11 Hasil Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Belajar	221
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar	222
Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar.....	223
Lampiran 14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	224
Lampiran 15 Hasil Uji Daya Beda Soal	225
Lampiran 16 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Keaktifan Belajar.....	226
Lampiran 17 Lembar Observasi Keaktifan Belajar	227
Lampiran 18 Kisi-Kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Sebelum dan Sesudah	228
Lampiran 19 Angket Keaktifan Belajar Sebelum dan Sesudah	234
Lampiran 20 Kisi-Kisi Instrumen Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	236
Lampiran 21 Soal Tes Hasil Belajar (<i>Pretest</i>)	240
Lampiran 22 Soal Tes Hasil Belajar (<i>Posttest</i>)	245
Lampiran 23 Hasil Data Observasi Kelas Eksperimen	250
Lampiran 24 Hasil Data Observasi Kelas Kontrol.....	254
Lampiran 25 Hasil Nilai Angket Kelas Eksperimen (Sebelum)	258
Lampiran 26 Hasil Nilai Angket Kelas Eksperimen (Sesudah).....	260
Lampiran 27 Hasil Nilai Angket Kelas Kontrol (Sebelum).....	262

Lampiran 28 Hasil Nilai Angket Kelas Kontrol (Sesudah)	264
Lampiran 29 Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	266
Lampiran 30 Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Kontrol (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	267
Lampiran 31 Hasil Uji Normalitas Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	268
Lampiran 32 Hasil Uji Homogenitas Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol	272
Lampiran 33 Hasil Uji Normalitas Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	273
Lampiran 34 Hasil Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	277
Lampiran 35 Hasil <i>N-gain</i> Angket Keaktifan Belajar.....	278
Lampiran 36 Hasil <i>N-gain</i> Tes Hasil Belajar	280
Lampiran 37 Hasil Uji <i>Paired Sample T Tes</i> Angket Eksperimen	282
Lampiran 38 Hasil Uji <i>Paired Sample T Tes</i> Angket Kontrol	282
Lampiran 39 Hasil Uji <i>Paired Sample T Tes</i> Tes Hasil Belajar Eksperimen	283
Lampiran 40 Hasil Uji <i>Paired Sample T Tes</i> Tes Hasil Belajar Kontrol	283
Lampiran 41 Hasil Uji <i>Independent Sample T Tes</i> Angket Keaktifan Belajar	284
Lampiran 42 Hasil Uji <i>Independent Sample T Tes</i> Tes Hasil Belajar.....	285
Lampiran 43 Media <i>Wayground</i> Kelas Eksperimen	286
Lampiran 44 Media PPT Kelas Kontrol	319
Lampiran 45 Lembar Persetujuan Penguji.....	329
Lampiran 46 Surat Riset dari Kementerian Agama	330
Lampiran 47 Lembar Validasi Validator	331
Lampiran 48 Surat Penelitian dari Kampus	332
Lampiran 49 Surat Pernyataan Selesai Penelitian dari Sekolah.....	333
Lampiran 50 Dokumentasi	334
Lampiran 51 Biodata.....	336