



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS LIVESHEET TERHADAP HASIL BELAJAR QUR'AN HADIS
SISWA SMP RADEN FATAH KOTA BATU**

Ima Dewi Fikriyah¹, Mutiara Sari Dewi², Bagus Cahyanto³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 121901011282@unisma.ac.id, mutiara.sari@unisma.ac.id,

baguscahyanto@unisma.ac.id

Abstract

This study discusses how the learning of the Quran and Hadith of students at SMP Raden Fatah Kota Batu is influenced by the use of interactive learning media based on livesheets. The background to the study was the fact that students did not achieve a significant level of learning in the Qur'an and Hadith because teachers still use conventional learning approaches and media. To achieve this goal, this study uses quasi-experimental methods to conduct quantitative research. A nonequivalent control group of 58 students was used as a research sample. Observation, test, also documentation are the data collection techniques used in this study. The results of the research conducted showed that the value of learning has an average learning score in the experimental class of 82.07 was higher than the average score in the control class of 70.48. In addition, the hypothesis test showed that the sig (2-tailed) value was 0.000 below 0.05, which was done by t-pair sample test using IBM SPSS 23.. This means that the results of learning the Qur'an of Hadith students at SMP Raden Fatah Kota Batu are influenced by interactive learning media livesheet.

Kata Kunci: *media pembelajaran interaktif, livesheet, hasil belajar, qur'an hadis.*

A. Pendahuluan

Teknologi semakin berkembang seiring dengan perubahan zaman. Pendidikan juga membutuhkan perkembangan teknologi dalam hal pembelajaran. Dengan adanya teknologi pembelajaran menjadi semakin bervariasi. Pendidikan diartikan sebagai pengalaman belajar yang akan terus didapatkan oleh manusia. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk

menciptakan iklim kelas serta kegiatan belajar mengajar yang baik, sehingga siswa dapat menggali serta mengasah potensi yang dimilikinya, belajar mengendalikan diri, membekali dirinya dengan kecerdasan baik sosial maupun spiritual (Sujana, 2019). Tujuan pendidikan Indonesia seperti yang ada pada UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 yaitu menghasilkan individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjadi insan yang santun, cerdas, memiliki ketrampilan, serta memiliki jiwa sosial dan budaya.

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran. Di sekolah, proses pembelajaran ditentukan oleh kebijakan sekolah, guru, dan juga peserta didik itu sendiri. Guru disini memiliki peranan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar di dalam kelas. Metode pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, serta media pembelajaran, merupakan hal-hal yang harus diperhatikan guru. Guru memerlukan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materinya. Media pembelajaran merupakan suatu hal atau benda yang dapat membantu menambah semangat serta minat belajar siswa serta dapat menyalurkan pesan yang ada dalam pikiran peserta didik, sehingga akan terbangun proses pembelajaran yang aktif serta kreatif (Zaki, 2020). Banyak jenis media pembelajaran tersedia dan dapat digunakan oleh guru. Kebanyakan pendidik masih menggunakan metode pembelajaran konvensional ketika mengajar di dalam kelas, terlebih pada mata pelajaran dalam lingkup PAI (Salsabila et al, 2020). Contoh metode konvensional yaitu ceramah, yang menggunakan lisan sebagai media penyampaian materi ajar.

Penggunaan metode konvensional akan menimbulkan kejenuhan pada siswa. Perlu adanya metode modern dengan media pembelajaran interaktif yang diterapkan guru untuk memfasilitasi peserta didik (Cahyanto, 2020). Media interaktif memiliki peran penting dalam pembelajaran, yaitu tidak hanya dapat menyampaikan materi ajar sesuai dengan pedoman, namun juga akan memberi kesan baik pada proses pembelajaran (Balai, 2019). Ada berbagai macam media interaktif yang bisa diterapkan pada siswa dengan kemudahan yang ditawarkan. Dari sekian banyak media pembelajaran interaktif online tersebut, *liveworksheet* dirasa cocok untuk dipakai dalam pembelajaran, karena aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam membuat materi ajar ataupun latihan online yang bersifat kreatif dan interaktif (Annida et al., 2022). *Liveworksheet* memberikan kemudahan baik bagi siswa maupun guru. Bukan hanya materi yang dapat disajikan, namun guru juga dapat membuat latihan soal yang akan sekaligus otomatis mengoreksi (Andriyani et al., 2020). Siswa juga akan tertarik karena pembelajaran menggunakan HP dan tidak terpusat pada guru saja. Selain *liveworksheet*, masih ada media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan di dalam kelas, seperti quizizz.

Sama seperti *liveworksheet*, *quizizz* juga media pembelajaran berbasis *game* kreatif dan menyenangkan (Sanga & Purba, 2019).

Keberhasilan seorang siswa dievaluasi oleh kinerja akademik mereka. Hasil belajar siswa merupakan prestasi atau hasil yang didapat siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hal ini merupakan produk yang dihasilkan siswa pada akhir pendidikan mereka. Menurut Bloom ada tiga aspek atau ranah hasil belajar, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Magdalena et al, 2020). Beberapa mata pelajaran, khususnya pelajaran Qur'an Hadist masih terkesan membingungkan dan sulit dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran Qur'an Hadis di kelas masih condong pada pengajaran daripada pembelajarannya, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa berkomentar. Hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dan terjadi penurunan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan sejalan dengan, penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Konsep Pembelahan Sel" yang dilakukan oleh Annida, dkk (2022) menyatakan bahwa hasil belajar dan ketrampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan E-LKPD *Liveworksheet* lebih meningkat daripada kelas kontrol. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nur dkk (2022) yang memiliki judul "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran dalam *Liveworksheet* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Perubahan Lingkungan" yang menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran *liveworksheet* pada kelas eksperimen, siswa dapat lebih mudah menemukan penyelesaian masalah, jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin memahami lebih lanjut tentang "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Liveworksheet* terhadap Hasil Belajar Qur'an Hadis Siswa SMP Raden Fatah Kota Batu". Temuan penelitian akan menambah pemahaman kita tentang bagaimana hasil belajar siswa SMP Raden Fatah Kota Batu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *liveworksheet*.

B. Metode

Metode yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental* (eksperimen semu) dan jenis penelitian *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Raden Fatah Kota Batu. Dalam penelitian ini 58 siswa dipilih secara acak dari dua kelas. Kelas VIII B digunakan sebagai kelas eksperimen, sedangkan Kelas VIII A berfungsi sebagai kelas kontrol. Setiap kelas berjumlah 29 siswa. Kedua kelas akan diberikan soal *pretest* dan *posttest* yang sama, yang membedakan adalah *treatment* atau

perlakuannya. Kelas eksperimen menggunakan media interaktif liveworksheet untuk perlakuan pembelajaran dan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan atau menggunakan media interaktif yang lain, yaitu *quizizz*, agar proses pengambilan data dalam penelitian ini dapat seimbang. Pada penelitian ini, media pembelajaran interaktif berbasis liveworksheet (variabel X) dan hasil belajar (variabel Y) merupakan dua faktor yang sedang diuji.

Observasi, tes, dan dokumentasi merupakan terknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi dilakukan mulai dari awal masuk lingkungan sekolah hingga kondisi di dalam kelas. *Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat keahaman siswa. Soal yang diberikan sebanyak 25 soal pilihan ganda. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk melihat kevalidan instrumen penelitian. Pengujian ini dilakukan langsung oleh ahli materi dan ahli bahasa. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas serta uji homogenitas berbantuan *IBM SPSS 23*. Sedangkan untuk uji hipotesis memakai uji *paired sample t test* yang juga berbantuan *IBM SPSS 23*.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Belajar Qur'an Hadis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Siswa SMP Raden Fatah Kota Batu

Perubahan perilaku peserta didik merupakan pengertian singkat dari hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII A SMP Raden Fatah Kota Batu yang berjumlah 29 siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif liveworksheet, namun menggunakan *quizizz* maka peneliti mencari tahu hasil belajar peserta didik melalui *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) dengan bentuk soal pilihan ganda secara tertulis. Hasil yang didapat oleh kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* 47,41 dengan nilai paling rendah yaitu 20 dan nilai terpanjang sebesar 88. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata 70,48, dengan nilai terendah yaitu 52 dan nilai tertinggi sebesar 96. Menurut statistik ini, hasil belajar kelas eksperimen rata-rata lebih baik daripada kelas kontrol. Sesuai dengan tujuan hasil belajar, yaitu untuk menunjukkan seberapa baik siswa dapat memperoleh serta memahami materi yang diberikan selama pembelajaran (Setiawan&Riadin, 2021).

Selain data dari kelas kontrol, berikut adalah data dari kelas eksperimen yang dilakukan di kelas VIII B SMP Raden Fatah Kota Batu yang berjumlah 29 siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *liveworksheet*. Nilai *pretest* rata-rata yang didapatkan dari kelas eksperimen ini sebesar 56, nilai paling rendah yaitu 20 dan nilai paling tinggi sebesar 76. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82,07, nilai terendah yaitu 56 dan nilai tertinggi sebesar 92. Statistik ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen

lebih unggul dari kelas kontrol dalam hal skor rata-rata, sebagaimana dibuktikan oleh hasil perbandingan. Hal ini searah dengan pernyataan Slameto (2010) yaitu pengaruh faktor internal dan eksternal, keduanya berdampak pada hasil belajar. Media interaktif *liveworksheet* yang digunakan pada penelitian ini termasuk faktor eksternal. Faktor eksternal ini muncul diluar keadaan diri, seperti seperti motivasi belajar yang meningkat disebabkan penggunaan media interaktif.

Hasil *pre-test* dari kelas kontrol menunjukkan bahwa murid-murid dalam mata pelajaran Qur'an Hadits masih belum dapat memahami topik yang telah diajarkan minggu lalu. Salah satu penyebab hal tersebut yaitu kurangnya minat siswa dalam belajar Qur'an Hadis. Metode konvensional dengan tipe ceramah adalah metode yang diterapkan oleh guru dalam pelajaran Qur'an Hadis. Kurangnya partisipasi dan keaktifan diri siswa membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, sehingga apa yang sedang diajarkan oleh guru tidak masuk ke dalam otak siswa. Selain itu fasilitas kelas yang kurang memadai, sehingga kurang pula motivasi belajar siswa. Situasi ini tentu saja memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik. Siswa hanya menjadi pendengar tanpa memberikan partisipasinya di dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah belajar menggunakan media interaktif *quizizz* hasil belajar siswa mulai meningkat walau kurang signifikan. Hal ini disebabkan oleh siswa yang mengalami beberapa kendala dalam penggunaan *quizizz*. Adapun beberapa kendala atau kesulitan yang dialami siswa yaitu, (1) Hanya terdapat latihan soal tanpa materi yang tersaji pada tampilan *quizizz*. (2) Setiap soal juga memiliki durasi waktu yang membuat siswa panik dan tidak sempat untuk mencari jawaban pada catatan. (3) Tampilan soal pada setiap layar HP siswa berbeda, sehingga mereka tidak memiliki kesempatan bertanya pada temannya (Salsabila, 2020).

Siswa kelas VIII B memiliki daya fokus yang lebih besar daripada siswa kelas VIII A, maka hasil pretest pada kelas eksperimen lebih unggul daripada hasil yang didapatkan kelas kontrol, meski guru sama-sama menggunakan metode konvensional. Siswa kelas VIII B masih mau mencatat materi yang diberikan oleh guru meski sebenarnya belum paham mengenai materi yang sedang diajarkan. Hal ini juga disebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar, karena di dalam kelas siswa hanya berperan sebagai pendengar ketika guru sedang menjelaskan. Setelah belajar menggunakan media interaktif *liveworksheet*, hasil *posttest* yang dihasilkan meningkat cukup signifikan. Hal ini disebabkan karena siswa sudah nyaman memakai media ini. Berbeda dengan *quizizz* yang memiliki durasi waktu, sehingga siswa menjadi bingung dan panik jika kehabisan waktu, pada *liveworksheet* siswa dapat dengan tenang mencari jawaban pada catatan mereka karena tidak ada waktu yang terus berjalan. Kenyamanan siswa ketika belajar menggunakan *liveworksheet*

tidak lepas dari kelebihan-kelebihan *liveworksheet*. Adapun kelebihan-kelebihan tersebut yaitu : (1) Dapat menayangkan video yang diambil dari *youtube*. (2) Membuat soal dengan berbagai model pilihan jawaban. (3) Guru dapat mengoreksi jawaban peserta didik dengan mencoret, mengkotaki, memberi garis, dan menambahkan komentar pada jawaban yang salah (Sholehah et al, 2021).

Kegiatan belajar mengajar yang terjadi di kelas VIII A dan VIII B mewujudkan keaktifan dan kreativitas siswa. Siswa dapat menguasai materi dengan mudah karena siswa nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan. Siswa belajar bukan hanya teori di kelas, tetapi mereka juga mempraktikkannya secara langsung. Hal ini sejalan dengan teori Benjamin S. Bloom, yang mengkategorikan hasil belajar menjadi tiga kategori, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. (Mahmudi et al, 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat siswa mendapat dua hasil belajar sekaligus, yaitu kognitif yang didapat melalui nilai *pretest* dan *posttest*, sedangkan psikomotorik didapatkan melalui ketrampilan pengerjaan kuis yang tersaji dalam media pembelajaran interaktif yang diberikan.

Di kelas eksperimen, penggunaan media belajar interaktif *liveworksheet* berdampak pada hasil belajar peserta didik. Pentingnya memanfaatkan media pembelajaran untuk menaikkan hasil belajar dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan hasil penelitian Audie (2019). Media pembelajaran akan membantu membangkitkan semangat siswa untuk berpartisipasi aktif dan interaktif dalam aktivitas belajar, sehingga akan terjadi umpan balik antara guru dan siswa saat di kelas. Sesuai yang dilakukan peneliti ketika berada dalam kelas, peneliti bertugas sebagai fasilitator sekaligus mengarahkan siswa untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran. Siswa mengikuti setiap arahan yang diberikan oleh peneliti, sehingga siswa menjadi lebih aktif daripada guru dan terjadi umpan balik antara siswa dan guru (peneliti).

Menurut penjabaran dan temuan penelitian, belajar dengan media pembelajaran interaktif (*liveworksheets*) lebih berhasil daripada belajar dengan media pembelajaran konvensional. Selain itu, media pembelajaran online memiliki kelebihan yang dapat memudahkan penggunaanya, sehingga kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih baik karena pembelajaran online dapat menarik minat siswa tentu saja melalui evaluasi dan juga perbaikan (Cahyanto et al, 2021). Media interaktif dapat diakses kapanpun dan dimanapun serta didukung oleh internet, maka hal ini menjadi lebih menarik (Aini, 2020).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Annida et al (2019) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* terhadap Hasil Belajar dan Ketrampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Konsep Pembelahan Sel". Menurut penelitian ini, hasil belajar dan kemampuan

berpikir kritis siswa naik, rata-rata 41,9 (rendah) menjadi 76,0 (sangat tinggi) poin di kelas eksperimen menggunakan E-LKPD Liveworksheet dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dari itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi inovasi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Menurut fakta-fakta yang sudah dijabarkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar Qur'an Hadis siswa di kelas VIII B (eksperimen) lebih unggul dari kelas VIII A (kontrol). Mereka dapat memahami materi dengan baik, karena mereka merasa nyaman serta aktif saat kegiatan belajar di kelas. Hal ini bukan sekedar menjadi teori namun telah terbukti dengan hasil pengujian, kelas yang memanfaatkan media pembelajaran *liveworksheet* mendapat hasil belajar lebih baik daripada media pembelajaran *quiziz*, meskipun sama-sama menerapkan media pembelajaran interaktif, namun mendapatkan hasil yang berbeda.

2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Liveworksheet terhadap Hasil Belajar Qur'an Hadis Siswa SMP Raden Fatah Kota Batu

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis kelas VIII di SMP Raden Fatah Kota Batu. Analisis data yang telah dilakukan mendapatkan hasil belajar berupa hasil *posttest* siswa dalam uji normalitas dengan rincian sebagai berikut:

Test of Normality	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Posttest Kontrol	,952	29	,210	Normal
Posttest Eksperimen	,952	29	,209	Normal
<i>Liliefors Significance Correction</i>				

Sumber: IBM SPSS 24

Temuan analisis menghasilkan nilai signifikansi *posttest* untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol masing-masing 0,209 dan 0,384 > 0,05, menurut hasil uji normalitas. Hasil uji normalitas pada semua kelas dengan data *posttest* dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal. Tes homogenitas juga dilakukan menggunakan IBM SPSS 24 dengan hasil sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,889	1	56	,054

Sumber: IBM SPSS 24

Uji homogenitas yang dilakukan menunjukkan nilai sig sebesar 0,054 > 0,05 juga. Besarnya nilai signifikansi adalah 0,054, yang menunjukkan bahwa itu lebih tinggi dari 0,05. Oleh karena itu, H_0 diakui. Ini menunjukkan bahwa variansnya sama dan datanya homogen. Setelah kedua pengujian tersebut, uji paired sample t adalah langkah berikutnya dalam uji statistik. Ini dilakukan dengan kriteria keputusan, jika nilai sig < 0,05, hipotesis berpengaruh signifikan, dan jika nilai sig > 0,05, hipotesis tidak berpengaruh signifikan.

Paired Samples Test								
	Paired Differences							
		Mean Differen ce	Std. Error Diffe- rence	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1	Kelas Kontrol-Kelas Eksperimen	-12,00	2,216	-16,4	-7,56	-5,41	56	,000

Sumber: IBM SPSS 24

Temuan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian terbukti dan dampaknya signifikan. Hasil uji prasyarat ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheet* sangat berpengaruh positif, karena membuat pembelajaran lebih aktif dan kreatif.

Hal tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheet* berpengaruh atau berdampak terhadap hasil belajar siswa, dan sejalan dengan temuan penelitian yang berjudul "Efektivitas E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik di Kelas XI" , yang dilakukan oleh Hurrahmah dan Sylvia (2022) yang memberikan hasil media pembelajaran berbasis *liveworksheet* berpengaruh pada hasil rata-rata dengan nilai 86. Hal ini menyatakan bahwa media

pembelajaran interaktif berdampak pada hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, hasil penelitian yang diteliti oleh Annida, Putra, dan Zaini (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* terhadap Hasil Belajar dan Ketrampilan Berpikir Kritis pada Peserta Didik pada Konsep Pembelahan Sel” dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan E-LKPD pada mata pelajaran biologi dalam materi konsep pembelahan sel, mendapatkan hasil pengujian nilai signifikansi yaitu 0,001 dan 0,005 atau kurang dari 0,05. Maka H_0 diterima, yang artinya terdapat pengaruh signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan E-LKPD berbasis *liveworksheet*. Dengan melihat temuan penelitian yang dahulu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheet* memengaruhi hasil belajar.

Salah satu elemen yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa yakni media pembelajaran. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran dan kegiatan kelas mereka.. Media pembelajaran apapun bisa digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa ketika sudah diuji sebelumnya. Tidak harus mahal, kini guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, khususnya internet (Anita, 2021). Internet akan menunjang proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu membangkitkan semangat dan kemauan belajar dalam diri siswa sehingga dapat lebih berpartisipasi dan tidak merasa jenuh ketika belajar di dalam kelas (Febrita&Ulfah, 2019).

D. Simpulan

Siswa belajar dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheet*. Peningkatan skor *posttest*, yang menunjukkan skor rata-rata kelas eksperimen 82,07, berfungsi sebagai bukti dari penelitian ini. Hasil ini melebihi kelompok kontrol, yang menerima skor *posttest* rata-rata 70,48. Penggunaan media belajar interaktif berbasis *liveworksheet* berdampak besar pada hasil belajar siswa kelas VIII SMP Raden Fatah dalam mata pelajaran Qur'an Hadis. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t sederhana berpasangan untuk uji hipotesis, yang mengungkapkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 artinya kurang dari 0,005 ($0,000 < 0,05$)

Daftar Rujukan

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Aini, H. Q., & Tresnawati, D. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa*. <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>

- Andriyani, N., Hanafi, Y., Safitri, I. Y., & Hartini, S. (2020). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Lkpd Live Worksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Va Sd Negeri Nogopuro.*
- Anita. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pai Pada Siswa Kelas Vii C Smp Negeri 01 Tebing Tinggi Empat Lawang.*
- Annida, S. F., Putra, A. P., & Zaini, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Konsep Pembelahan Sel* (Vol. 13, Issue 2).
- Cahyanto, B., Maghfirah, M., & Hamidah, N. (2021). *Implementasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Online Learning Implementation in The Covid-19 Pandemic.* <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/index>
- Cahyanto, B., & Afifulloh, M. (2020). Electronic Module (EModule) Berbasis Component Display Theory (CDT) Untuk Matakuliah Pembelajaran Terpadu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 49–56. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p049>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.*
- Hurrahma, M., & Sylvia, I. (2022). *Efektivitas E-LKPD Berbasis Liveworksheet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA N 5 Padang.* 4, 2715–1735. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.193>
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. In *Edisi : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nur, M. F., Sikumbang, D., & Pramudiyanti, P. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran dalam Liveworksheet terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 10(2), 150–157. <https://doi.org/10.23960/jbt.v10i2.25076>
- Nurdin Balai. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Dengan Pengkolaborasian Media Konvensional Dan Modern Aplikasi Tajwid Di Bdk Aceh. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1).
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (n.d.). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*
- Sanga, L., & Purba, L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah

Kimia Fisika I.

Setiawan, M. A., & Riadin, A. (n.d.). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Dengan Bimbingan Teman Sebaya Berbasis Nilai-Nilai Huma Betang. In *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia* (Vol. 6).

Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sujana, I. W. (2019). Fungsi_Dan_Tujuan_Pendidikan_Indonesia. *ADI WIDYA:Jurnal Pendidikan Dasar*, 3

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia. (N.D.).