

Research Article

Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma'arif Nu Pandaan

Wiwit Aprilia¹, M. Jamhuri², Achmad Yusuf³, Muhammad Nur Hadi⁴

1. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan
Email: wiwitaprilias268@gmail.com
2. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan
Email: jamhuri@yudharta.ac.id
3. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan
Email: achysf@yudharta.ac.id
4. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan
5. Email: nurhadi@yudharta.com

Copyright © 2023 by Authors, Published by Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : September 4, 2023

Revised : October 26, 2023

Accepted : November 20, 2023

Available online : December 06, 2023

How to Cite: Wiwit Aprilia, M. Jamhuri, Achmad Yusuf, and Muhammad Nur Hadi. 2023. "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan". *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9 (4):1440-47. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i4.553

Abstract: Learning the history of Islamic culture emphasizes the ability to take ibrah/wisdom (lessons) from Islamic history, emulate outstanding figures and relate them to social, cultural, political, economic, science and technology and arts phenomena, etc. to develop Islamic culture and civilization in present and future. The purpose of this study was to increase student motivation and learning outcomes in class XI MIPA 3 SMA Ma'arif NU Pandaan by applying wordwall web learning media. The approach used by researchers in this study is the Classroom Action Research approach. The type of research used is the Kemmis and Mc Taggart models. There are several stages in this cycle, namely planning, action, observation, and reflection. The results of the study found that wordwall web media can increase student motivation and learning outcomes.

Keywords: wordwall web media, learning motivation, learning outcomes, history of Islamic culture

Abstrak. Pembelajaran sejarah kebudayaan islam menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas XI MIPA 3 SMA Ma'arif NU Pandaan dengan menerapkan media pembelajaran web wordwall. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart ini memiliki beberapa dalam siklus ini memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan Refleksi. Hasil penelitian menemukan bahwa media web wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Web Wordwall, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar menjadi syarat yang harus dilakukan agar tercipta proses pembelajaran yang baik. Dalam proses pembelajaran juga membutuhkan metode, strategi, model pembelajaran yang akan diterapkan oleh seorang guru untuk menambah efektivitas dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran juga membutuhkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang di dalamnya memuat maksud dari materi yang diajarkan. Menurut Wijaya dan Rusyan dengan penggunaan media dalam pembelajaran bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Khusnul Maghfiroh, M I Roudlotul, and Huda Semarang, "Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda," *Jpk* 4, no. 1 (2018): 64-70 Media pembelajaran juga sangat penting dikarenakan dengan media pembelajaran siswa bisa menemukan hal yang baru contohnya menemukan konsep, keterampilan, kompetensi yang baru. (Hasan, 2021) Seiring berkembangnya teknologi pada masa sekarang media pembelajaran bisa digunakan pada teknologi komunikasi. Contohnya HP, Leptop, dll. dengan teknologi tersebut bisa mempermudah guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik dan bisa menimbulkan semangat siswa dalam pembelajaran. daya tarik siswa dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, pada saat siswa sudah mulai mulai tertarik maka motivasi dalam belajar juga akan meningkat. Biggs dan Tefler mengungkapkan motivasi belajar siswa bisa menjadi lemah. (Hamdu & Agustina, 2011) Lemahnya motivasi ataupun tidak adanya motivasi belajar membuat siswa tidak efektif dalam belajar, sehingga kualitas prestasi belajar akan menurun. Motivasi belajar akan tumbuh karna 2 aspek antara lain: aspek intrinsik adanya kemauan untuk sukses dengan adanya dorongan keinginan belajar, harapan menggapai cita- cita. sedangkan dari aspek ekstrinsik adanya penghargaan atas apa yang telah dicapai, kondisi pembelajaran yang kondusif, serta aktivitas belajar yang menarik. (Hariyadi & Darmuki, 2019)

Oleh sebab itu, kualitas prestasi belajar pada siswa butuh diperkuat dengan tujuan supaya siswa mempunyai motivasi belajar yang besar, sehingga prestasi belajar yang diraihinya bisa maksimal. Motivasi belajar yang dipunyai siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran memiliki fungsi untuk tingkatkan prestasi belajar siswa. Siswa yang bermotivasi besar dalam belajar akan mendapatkan hasil belajar yang besar pula. Permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran disekolah contohnya ialah guru tentu sering mengeluhkan kondisi siswanya yang tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah (PR), tidak mau mendengarkan penjelasan yang disampaikan kepadanya, mengobrol dengan teman terdekat pada saat guru menjelaskan materi, dll.¹

Bersumber dari observasi yang saya lakukan di SMA Ma' arif NU Pandaan, nyatanya masih banyak kelemahan serta hambatan yang dialami dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Bersumber pada hasil wawancara kepada sebagian siswa kelas XI MIPA 3 Mereka berpendapat bahwasanya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ialah mata pelajaran yang cukup menarik dan sebagian juga berpendapat kurang menarik serta membosankan, hal ini dikarenakan siswa wajib menghafal tahun maupun nama-nama tokoh sehingga siswa merasa terbebani dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dan untuk latihan soalnya juga cenderung merangkum materi. Hasil wawancara dengan Informan sebagai guru mata pelajaran (SKI) dengan cara merangkum merupakan strateri guru untuk mengevaluasi siswa supaya mengingat materi yang ada di modul pelajaran yang di ajarkan minggu lalu, tetapi guru juga menyadari betapa susahny mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hal ini dikarenakan siswa dituntut agar mengingat ataupun menghafal misalnya pada materi dinasti Islam di sana terdapat nama- nama orang maupun tahunnya.

Mengingat permasalahan diatas, peneliti memikirkan strategi serta media bermain dan belajar supaya siswa tidak merasa letih dalam belajar dan juga melatih daya ingat dan berfikir siswa, mendasar serta efisien. Peneliti menggunakan media yang bernama web *wordwall*. Web *wordwall* dikenal sebagai evaluasi yang berbentuk permainan. *Wordwall* merupakan aplikasi website yang kami pakai dalam membuat permainan berbasis uji yang sangat menyenangkan bagi siswa. Dalam *wordwall* juga terdapat berbagai macam permainan sehingga siswa bisa memilih Permainan yang mereka minati. *Wordwall* bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi, semangat dan hasil belajar siswa.

¹ (Sulaisi, 2016)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibuat dalam penelitian tindakan kelas hal ini menggunakan model dari model Kemmis dan Mc Taggart sebagaimana yang telah dikutip dalam buku Anda Juanda Pada model Kemmis dan Mc Taggart ini memiliki beberapa dalam siklus ini memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan Refleksi. Anda Juanda, Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) (Deepublish, 2026).

Penelitian kegiatan ruang belajar ini dimaksudkan untuk lebih mengembangkan pelaksanaan instruktur dengan tujuan agar sifat pembelajaran menjadi lebih baik dan meningkat. Motivasi mendasar di balik mengarahkan eksplorasi sebagai penelitian tindakan wali kelas adalah untuk menangani masalah nyata yang terjadi di ruang belajar dan meningkatkan latihan asli para pendidik dalam latihan pengembangan ahli mereka. Ujian ini akan diselesaikan dalam beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus ahli menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati selama sistem pembelajaran dan siklus yang dilakukan akan berakhir jika sistem pembelajaran dapat membangun tindakan pembelajaran siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Web Wordwall

Wordwall merupakan aplikasi game digital berbasis website yang menyediakan berbagai macam game serta kuis yang bisa digunakan pendidik untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Aplikasi ini dibesarkan oleh *Visual Education Ltd*, suatu industri Inggris. (Putra et al., 2021) Aplikasi ini biasanya digunakan sebagai alat untuk evaluasi setelah pembelajaran. Media *wordwall* ialah salah satu jenis media pendidikan yang dapat menambah keterampilan siswa dalam kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal materi. I Gusti Putu Agung Arimbawa, "Penerapan *Wwordwall* Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi," Indonesian Journal of Educational Development 2, no. 2 (2021): 324–332,

Web wordwall ini bisa membuat suasana pembelajaran disekolah menjadi menyenangkan serta tidak membosankan untuk peserta didik ataupun untuk pendidik karna *web wordwall* membuat belajar peserta didik lebih rileks terhadap materi yang sedang dipelajari ataupun yang sudah dipelajarinya. Aplikasi berbasis web ini berisi media pembelajaran semacam kuis, mencocokkan, memasang, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan serta lain sebagainya. (Mohammad Fikriansyah Idzi' Layinnati, 2022)

Gambar 1.

Macam-macam game yang ada di web wordwall



Pra Siklus

Berdasarkan Hasil observasi pada tahap pra siklus diperoleh nilai motivasi belajar siswa masih di bawah rata-rata yakni 50,37%. Selain motivasi belajar diperoleh hasil perhitungan nilai post tes yakni rata-rata hasil tes 70 dengan ketuntasan klasikal 44,44%. Dengan begitu rata-rata pada data tersebut belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Materi yang kompleks mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum maksimal.

Siklus I

Peneliti di dampingi dengan kolaborator melakukan proses pembelajaran siklus I sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Dalam RPP sudah dijelaskan tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berkaitan dengan salam pembuka dan hal-hal yang perlu dilakukan saat akan memulai pembelajaran. Inti adalah proses penyampaian materi ataupun pemberian tugas. Sedangkan penutup adalah proses terakhir dalam pembelajaran, meliputi evaluasi dan kesimpulan materi yang diajarkan. Hasil penelitian Tindakan Kelas pada siklus I peneliti didampingi kolaborator sekaligus guru pengampu mata pelajaran SKI kelas XI MIPA 3 yaitu ibu Khoirun Nisa. di SMA Ma'arif NU Pandaan. Pada siklus ini, diperoleh nilai motivasi belajar siswa 55,56% yang mana nilai tersebut mengalami peningkatan dari tahap pra siklus.

Berdasarkan observasi motivasi belajar siswa pada siklus I, didapatkan hasil sebagai berikut: Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan mulai meningkat, beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran mulai aktif, siswa mulai serius dalam mengerjakan soal walaupun masih ada beberapa siswa yang belum benar dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Selain hasil observasi motivasi belajar, diperoleh juga hasil belajar dengan rata-rata nilai 87,22 dan ketuntasan klasikal 77,77%. Dari hasil tersebut telah terjadi peningkatan namun masih diperlukan tindakan siklus II karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas.

Setelah tahap pelaksanaan dan pengamatan, selanjutnya tahap refleksi. Sehingga diperoleh hasil refleksi siklus I sebagai berikut: Siswadbelum siap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *wordwall* dikarenakan beberapa diantaranya tidak membawa *handphone*, kendala kuota data dan signal membuat proses pembelajaran kurang optimal sehingga perlu dilakukan siklus II.

Siklus II

Dalam perencanaan siklus II ini, peneliti meninjau kembali rencana pembelajaran yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil refleksi pada siklus I, menemukan solusi agar pembelajaran menggunakan media berbasis *wordwall*

bisa terlaksana sesuai rencana yang diharapkan, walaupun masih ada hambatan teknis semacam hp maupun signal, dan mempersiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa di kelas.

Peneliti di dampingi dengan kolaborator melakukan proses pembelajaran siklus II sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Dalam RPP sudah dijelaskan tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berkaitan dengan salam pembuka dan hal-hal yang perlu dilakukan saat akan memulai pembelajaran. Inti adalah proses penyampaian materi ataupun pemberian tugas. Sedangkan penutup adalah proses terakhir dalam pembelajaran, meliputi evaluasi dan kesimpulan materi yang diajarkan.

Hasil penelitian Tindakan Kelas siklus II Pembelajaran pada siklus II tetap dilakukan oleh peneliti dengan didampingi kolaborator sekaligus guru pengampu mata pelajaran SKI kelas XI MIPA 3 SMA Ma'arif NU Pandaan yaitu ibu Khoirun Nisa. Pada tahap ini diperoleh nilai motivasi belajar 83,89, nilai tersebut menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan dalam peningkatan motivasi belajar. Berdasarkan observasi motivasi belajar pada siklus II, didapatkan hasil sebagai berikut: Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sangat meningkat, Pembelajaran terasa menyenangkan dikarenakan respon siswa yang sangat aktif dalam menjawab soal yang diberikan, Siswa sangat serius dan teliti dalam mengerjakan soal yang sudah disiapkan dalam media web *wordwall*, mereka juga berhati-hati dalam menjawab soal agar jawaban yang mereka kerjakan jawabannya benar.

Selain ketercapaian indikator keberhasilan dari motivasi belajar, hasil belajar siswa pun telah mencapai indikator keberhasilannya yakni diperoleh rata-rata nilai 97,83 dengan ketuntasan klasikal 97,22%. Terdapat 35 siswa yang tuntas sedangkan 1 siswa lainnya tidak tuntas. Pencapaian hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yakni diatas KKM (75). Dengan begitu pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 3 mata pelajaran PAI materi Peradaban Islam Masa Dinasti Abbasiyah dengan menerapkan media berbasis *wordwall* berhasil dan sudah cukup pada siklus II ini. Selesai melaksanakan pembelajaran siklus II. Peneliti bersama guru melakukan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran PAI materi Peradaban Islam Masa Dinasti Abbasiyah dengan menggunakan media berbasis *wordwall*. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut: Siswa lebih siap menerima pelajaran, sehingga pada siklus II dapat terlaksana dengan baik, lancar dan sesuai rencana pembelajaran. Siswa lebih bersikap aktif dan mulai menunjukkan rasa antusiasnya dalam melangsungkan proses pembelajaran, Hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, Hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Setelah mengamati proses dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, maka dapat dilihat terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada masing-masing siklus. Berikut perbandingan antara tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II:

Tabel 1

Perbandingan Motivasi Belajar Siswa tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Motivasi belajar	50,37%	55,56%	83,89%

Tabel 2
 Perbandingan Hasil Belajar Siswa tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata Hasil Belajar	70	87,22	97,83
Ketuntasan Klasikal	44,44%	77,77%	97,22%

Dari kedua tabel di atas terlihat jelas perbandingan pada masing-masing siklus, mulai dari pra siklus hingga siklus II terjadi peningkatan baik peningkatan pada motivasi siswa maupun hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *wordwall* tepat digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Ma'arif NU Pandaan. Sesuai Pendapat dari Wijaya dan Rusyan dengan dengan penggunaan media dalam pembelajaran bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan dengan menumbuhkan motivasi juga membuat hasil belajar siswa meningkat. Maghfiroh, Roudlotul, and Semarang, "Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda". Jpk 4, no. 1 (2018): 64-70"

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dalam kutipan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut: Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan: (1) karakter siswa, (2) sikap saat belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal dipengaruhi oleh: (a) Aspek guru, (b) lingkungan sosial, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media berbasis *wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Ma'arif NU Pandaan. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari pelaksanaan tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Jika dilihat dari segi peningkatan motivasi belajar pada tahap pra siklus diperoleh nilai 50,37%, siklus I diperoleh nilai 55,56% dan siklus II diperoleh nilai 83,89%. Nilai tersebut mengalami peningkatan

dan telah mencapai indikator yang di tentukan. 2. Tidak hanya motivasi belajar, dapat kita lihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang secara tidak langsung dipengaruhi juga dari peningkatan motivasi belajarnya. Dapat kita lihat hasilnya melalui skor yang di peroleh siswa mulai tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata 70 dengan ketuntasan klasikal 44,44%, pada siklus I diperoleh rata-rata 87,22 dengan ketuntasan klasikal 77,77% dan pada siklus II diperoleh rata-rata 97,83 dengan ketuntasan klasikal 97,22%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, walaupun dengan beberapa kendala namun penerapan media ini terbukti berhasil dan memberikan peningkatan terhadap motivasi sekaligus hasil belajar siswa kelas XI MIPA 3 mata SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di SMA MA'arif NU Pandaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wwordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 90–96. <https://doi.org/10.31004/edukatif.vii3.63>
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri. *Prosiding Seminar Nasional*, 0291, 280–286.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei). PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP.
- Juanda, A. (2026). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Deepublish.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70.
- Mohammad Fikriansyah Idzi' Layinginnati. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–32. <https://doi.org/10.37286/jmp.viii.133>
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Sulaisi. (2016). *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Kooperatif Learning Kelas Viia Di Mts Negeri 02 Kabupaten Kepahiang Skripsi*.