EFEKTIVITAS *WORDWALL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI MAN KOTA BLITAR

SKRIPSI

OLEH

DWI NURHAYATI

NIM. 200101110106

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

EFEKTIVITAS *WORDWALL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI MAN KOTA BLITAR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH

DWI NURHAYATI

NIM. 200101110106

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS *WORDWALL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI MAN KOTA BLITAR

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Nurhayati

NIM. 200101110106

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian skripsi

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

196508171998031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Mujtabid, M.Ag

197501052005011003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Efektivitas *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar"** oleh **Dwi Nurhayati** ini telah dipertahankan di depan penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 28 Juni 2024.

Dewan Penguji,	**Tanda Tangan**
Ketua **Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd** NIP. 196510061993032003	:
Penguji **Rasmuin, M.Pd.I** NIP. 198508142018011001	:
Sekretaris **Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I** NIP. 199005282018012003	:
Dosen Pembimbing **Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd** NIP. 196508171998031003	:

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 29 Mei 2024

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Dwi Nurhayati

Lampiran : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dwi Nurhayati

NIM : 200101110106

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwasannya skripsi mahasiswa tersebut sudah layak untuk diajukan dan diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

196508171998031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Nurhayati

NIM : 200101110106

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Efektivitas *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata tugas akhir skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan praturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 30 Mei 2024

METERAI TEMPEL

Dwi Nurhayati
NIM.200101110106

LEMBAR MOTTO

فَاِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًاۙاِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًاۗ

(Q.S. al-Insyirah: 5 dan 6)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Pertama, kedua orang tua dan keluarga tercinta

Kedua, dosen pembimbing, Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

Ketiga, almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya disertai dengan usaha maksimal, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Efektivitas *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar". Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai *uswatun hasanah* dalam kehidupan dan pelopor pendidikan melalui perilaku dan tuturnya.

Peneliti merasakan bahwa selama penelitian skripsi ini, peneliti mendapatkan dorongan, bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang terdalam kepada bapak/ibu/sdr :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim;
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim;
3. Mujtahid, M.Ag., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim;
4. Dr. Hj. Sulalah, M. Ag., dosen wali yang telah membimbing selama masa perkuliahan;
5. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd., dosen pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan selama penyusunan skripsi ini;
6. Seluruh dosen S1 Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada peneliti selama masa studi di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
7. Drs. Ahmad Mukromin, selaku kepala sekolah MAN Kota Blitar yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian serta kepada Bapak Manshur, Bapak Saichu dan semua siswa siswi kelas XI MIPA 2 dan 4 yang telah memberikan dukungan kepada peneliti;

8. Kedua orang tua tersayang, yang menjadi alasan utama peneliti untuk terus berjuang dan bertahan. Terima kasih selalu membersamai peneliti dengan segala dukungan dan doa yang tiada henti;
9. Kakak dan adik tersayang, yang telah menghibur, menyemangati dan mendoakan peneliti;
10. Sahabat-sahabat peneliti, Abel, Betty, Ilma, Ica yang secara langsung dan tidak langsung telah memberikan motivasi dan dukungan selama proses pengerjaan skripsi. Serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan keseluruhan;
11. Diri sendiri, terima kasih untuk tetap berjuang, bertahan dan tabah dengan segala ujian, *long story short, I survived. I've done my time, I did my part. But I'm just getting started.*

Semoga segala kebaikan dan doa yang peneliti terima akan dibalas oleh Allah dan tercatat sebagai amal shaleh. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Malang, 27 Mei 2024

Peneliti,

Dwi Nurhayati

DAFTAR ISI

COVER
LEMBAR PENGAJUAN ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **v**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ..... **vi**
LEMBAR MOTTO ..... **vii**
LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
ABSTRAK ..... **xvi**
ABSTRACT ..... **xvii**
الملخص ..... **xviii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN ..... **xix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
E. Orisinalitas Penelitian 6
F. Definisi Istilah 11
G. Sistematika Penulisan 12
BAB II KAJIAN PUSTAKA **14**
A. Media Pembelajaran 14
B. Media *Game Based Learning* 19
C. Wordwall 20
D. Hasil Belajar 26
E. Akidah Akhlak 30
F. Kerangka Berpikir 32

G. Hipotesis Penelitian 33
BAB III METODE PENELITIAN 34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 34
B. Lokasi Penelitian 34
C. Variabel Penelitian 35
D. Populasi dan Sampel Penelitian 35
E. Data dan Sumber Data 36
F. Instrumen Penelitian 37
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen 38
H. Teknik Pengumpulan Data 40
I. Analisis Data 40
J. Prosedur Penelitian 42
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN 45
A. Gambaran Objek Penelitian 45
B. Hasil Penelitian 46
BAB V PEMBAHASAN 51
BAB VI PENUTUP 59
A. Kesimpulan 59
B. Saran 59
DAFTAR PUSTAKA 60
LAMPIRAN-LAMPIRAN 66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian 8
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal 37
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Soal 38
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal 40
Tabel 4.1 Daftar Nilai Pre-test dan Post-test 47
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas 48
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas 48
Tabel 4.4 Hasil Uji T (Independent Sample t-test) 49
Tabel 4.5 Mean Hasil Belajar 50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal *Wordwall* 22
Gambar 2.2 Tampilan *log in* 22
Gambar 2.3 Tampilan menu 22
Gambar 2.4 Fitur-Fitur *Wordwall* 22
Gambar 2.5 Tampilan kuis yang telah dibuat 23
Gambar 2.6 Tampilan kuis yang dipilih 23
Gambar 2.7 Tampilan link yang akan dibagikan ke siswa 23
Gambar 2.8 Tampilan awal kuis 24
Gambar 2.9 Tampilan setelah menyelesaikan kuis 24
Gambar 2.10 Tampilan input nama 25
Gambar 2.11 Tampilan *leaderboard* 25
Gambar 3.1 *Nonequivalent control group design* 34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Administrasi

Lampiran II : Instrumen Penelitian

Lampiran III : Data Penelitian

Lampiran IV : Hasil Analisis Data

Lampiran V : Dokumentasi

Lampiran VI : Bukti Bimbingan

Lampiran VII : Sertifikat Turnitin

ABSTRAK

Nurhayati, Dwi, 2024. Efektivitas *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing Skripsi: Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

Kata kunci: Media pembelajaran, *Wordwall,* hasil belajar

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi dalam pembelajaran menggunakan media yang berkembang pada saat ini adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana kelas menjadi interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design.* Desain ini merupakan eksperimen dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini yakni kelas XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan soal *pre-test* dan *post-test.* Analisis data menggunakan uji hipotesis uji-t *(independent sample t test)* dengan uji asumsi berupa uji normalitas, dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menujukkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 86 dan rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 79 . Hasil uji *independent sample t test* sebesar 0,001 dimana kurang dari 0,05, maka Ha diterima dan H0 ditolak dan disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar.

ABSTRACT

Nurhayati, Dwi, 2024. The Effectiveness of Wordwall as a Game Based Learning Media on Student Learning Outcomes in Akidah Akhlak Class XI MAN Kota Blitar. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Thesis Supervisor: Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.

Keywords: Learning media, *Wordwall*, learning outcomes

Learning media is a supporting tool used to facilitate the learning process in order to achieve learning objectives. One of the innovations in learning using media that is developing at this time is Wordwall. Wordwall is a game-based learning platform that can create an interactive and fun classroom atmosphere.

This study aims to determine whether the use of wordwall as a game-based learning media is effective in improving student learning outcomes in Akidah Akhlak class XI MAN Kota Blitar.

This research is a quantitative research type of quasi experiment with nonequivalent control group design. This design is an experiment using an experimental group and a control group. The samples of this study were XI MIPA 2 class as the experimental class and XI MIPA 4 class as the control class. Data collection in this study used pre-test and post-test questions. Data analysis used t-test hypothesis test (independent sample t test) with assumption test in the form of normality test, and homogeneity test.

The results showed that the average post-test value of the experimental class was 86 and the average post-test of the control class was 79. The result of the independent sample t test is 0.001 which is less than 0.05, then Ha is accepted and H0 is rejected and it is concluded that the use of wordwall media as a game-based learning media is effective in improving student learning outcomes in Akidah Akhlak class XI MAN Kota Blitar.

الملخص

نور حياتي، دوي. ٢٠٢٤. فعالية *Wordwall* لي وسائط التعليمية تعتمد على الألعاب في مخرجات تعلم الطلاب في مادة العقيدة الأخلاقية للصف الحادي عشر في المدرسة الثانويةالاسلامية الحكومية مدينة بليتار. البحث الجامع، قسم التربية الاسلا مية، كلية العلوم والتربية والتعليم،جامعة موالنا مالك ابراهيم االسالمية الحكومية ماالنج.
المشرف علي الرسالة : أستاذ. در. الحاج أجوس ميمون، الماجستير

الكلمات المفتاحية : الوسائط التعليمية، *Wordwall* ، مخرجات تعلم

تعد الوسائط التعليمية أداة داعمة تستخدم لتسهيل عملية التعلم لتحقيق أهداف التعل. أحد الابتكارات في التعلم باستخدام عبارة عن منصة تعليمية قائمة على الألعاب قادرة على خلق *Wordwall*. *Wordwall* الوسائط التي يتم تطويرها حاليًا هو جو تفاعلي وممتع في الفصل الدراسي.

يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كان استخدام برنامج *wordwall* كوسيلة تعليمية تعتمد على التعلم القائم على الألعاب فعالاً في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة عقيدة أخلاق الصف الحادي عشر عشر في المدرسة الثانويةالاسلامية الحكومية مدينة بليتار

هذا البحث هو نوع كمي من البحوث شبه التجريبية مع تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة. هذا التصميم عبارة عن تجربة باستخدام المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وعينة هذا البحث هي الصف الحادي عشر تخصص الرياضيات والعلوم الطبيعية ٢ فصلا تجريبيا والصف الحادي عشر تخصص الرياضيات والعلوم الطبيعية ٤ فصلا ضابطا. استخدم جمع البيانات في هذه الدراسة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي. يستخدم تحليل البيانات اختبار الفرضيات اختبار t (اختبار t للعينة المستقلة) مع اختبارات الافتراض في شكل اختبارات الحالة الطبيعية واختبارات التجانس.

وأظهرت نتائج البحث أن متوسط درجات الاختبار البعدي للفصل التجريبي بلغ 86، ومتوسط درجات الاختبار البعدي للفئة الضابطة 79. وكانت نتائج اختبار العينة المستقلة t 0.001 أي أقل من 0.05، ثم تم قبول Ha ورفض H0، وتم التوصل إلى أن استخدام وسائط *wordwall* كوسيلة تعليمية قائمة على الألعاب كان فعالا في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة العقيدة والأخلاق الصف الحادي عشر مدينة بليتار .

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 n/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = -	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ṡ	ص = ṣ	م = m
ج = j	ض = ḍ	ن = n
ح = ḥ	ط = ṭ	و = w
خ = kh	ظ = ẓ	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = ẑ	غ = g	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (i) panjang = î
Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw
أى = ay
أو = û
أي = î

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran merupakan istilah yang lekat dengan pendidikan. Kegiatan pembelajaran merujuk pada interaksi yang melibatkan antara pendidik (seperti guru, fasilitator, atau pengajar) dan peserta didik (baik siswa, mahasiswa, atau peserta pelatihan). Interaksi ini diarahkan dalam meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Sasaran utama pada kegiatan belajar mengajar adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi siswa yang disesuaikan dengan kurikulum atau materi yang sudah diatur.[1] Pada kegiatan pembelajaran seorang guru harus mampu menyiapkan strategi, metode dan media agar upaya transfer ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan secara efektif dan efisien.

Salah satu perangkat yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran yakni media pembelajaran. Perangkat tersebut berperan sebagai indikator dalam mengkomunikasikan informasi yang bermula dari sumber-sumber yang akurat kepada peserta didik oleh pendidik. Pada proses pembelajaran, media pembelajaran menjadi suatu faktor yang menunjang. Adanya faktor tersebut bertujuan untuk mempermudah proses penyampaian materi kepada peserta didik. Terdapat beberapa macam media, yakni media cetak seperti buku, modul dan LKS, media digital berbasis teknologi seperti PPT, canva, video pembelajaran, kuis *online* dan lain sebagainya. Pendidik memiliki

[1] Arif Mahya Fanny, "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2019): 44–52.

keleluasaan untuk memilih jenis media yang ingin dipakai serta cocok dengan pembelajaran yang ingin disampaikan. Pemanfaatan media tersebut merupakan faktor yang berpengaruh pada efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.[2]

Pada abad ke 21 ini perkembangan zaman begitu pesat terutama dibidang teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi ini tentu akan berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknologi ini memuat nilai positif untuk aspek pendidikan. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat kondisi belajar mengajar yang menyenangkan sehingga bisa membangkitkan minat siswa ketika belajar. Pemakaian media belajar di suatu kelas cukup penting untuk menciptakan suasana belajar yang sungguh-sungguh namun tetap menyenangkan.

Pada proses pembelajaran terdapat beragam media pembelajaran berbasis teknologi, diantaranya yakni *Wordwall*. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran berbasis *game based learning*. Media tersebut termasuk media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa langsung dalam pengaplikasiannya. Penggunaan media berbasis *game* ini merupakan upaya penyampaian materi dengan cara yang menyenangkan dan dianggap bisa menumbuhkan semangat, kegembiraan dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Melalui hal tersebut minat belajar peserta didik akan tumbuh yang bisa menjadi salah satu dampak positif pada nilai yang didapat peserta didik.

---

[2] Rudi Haryadi and Hanifa Nuraini Al Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *At-Tàlim : Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 2548–4419.

Menurut kegiatan observasi yang dilaksanakan oleh Ristwawati, pemanfaatan media belajar mempunyai dampak yang penting untuk memacu motivasi peserta didik, sebab media pembelajaran menyajikan materi dengan inovasi dan variasi yang beragam.[3] Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Rina Puspitasari, Suparman, dan Fahrunnisa menujukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game based learning* berhasil meningkatan hasil dan minat belajar siswa.[4] Kemudian berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Minarta dan Pemungkas menujukkan jika pemakaian media *wordwall* bisa meningkatkan nilai peserta didik.[5]

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di MAN Kota Blitar ditemukan kenyataan yang berlangsung di lapangan yakni bahwa pendidik belum bisa menggunakan teknologi dengan baik selama kegiatan belajar mengajar. Sangat disayangkan mengingat sekolah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang interaktif. Salah satu penyebab realitas tersebut yakni pendidik yang telah lanjut usia sehingga belum memahami perkembangan teknologi. Media yang digunakan yakni LKS dan media digital yang digunakan guru masih sebatas PPT, dimana guru akan menampilkan *slide* materi kemudian menjelaskannya kepada siswa. Metode

---

[3] Ristwawati, 2017, "*Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai"*, Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeru Makassar, Makassar

[4] Rina Puspitasari, Suparman, and Fahrunnisa, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2022): 8211–20, https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382.

[5] Sakinata Maulidina Minarta and Heni Purwa Pamungkas, "Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan," *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* VI, no. Vol 6 No 2 (2022): 189–99, https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628.

yang dipakai pendidik di dalam kelas yakni ceramah dan tanya jawab. Melalui penerapan metode ceramah, terdapat sejumlah siswa yang tidak fokus pada penyampaian materi oleh pengajar. Pada waktu diskusi dan tanya jawab, tidak semua siswa interaktif pada kegiatan pembelajaran, melainkan hanya segelintir siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif, sementara yang lainnya memilih untuk tetap diam. Dari pengamatan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa jika pemakaian metode ceramah saja cenderung hanya menjadikan peserta didik merasa bosan di kelas, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman materi oleh siswa.

Oleh karena itu, urgensi atas penelitian terkait efektivitas penggunaan media *Wordwall* perlu dilakukan melihat realitas yang terjadi di lapangan masih belum terdapat penggunaan media interaktif yang bisa menjadikan kelas lebih aktif khususnya di MAN Kota Blitar. Harapannya dengan penerapan media *Wordwall* dapat tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga pemahaman terhadap materi bisa maksimal. Dari penjabaran permasalahan tersebut menjadi dasar peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan judul "Efektivitas *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar"

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yakni apakah penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

   Memperoleh wawasan mengenai efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Universitas

      Melalui kegiatan penelitian, diharapkan mampu menjadi sumbangan khazanah keilmuan yang bisa digunakan sebagai rujukan dan sumber informasi.

   b. Bagi Sekolah

      Sebagai saran, informasi, dan masukan terkait media pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan interaktif saat proses pembelajaran.

   c. Bagi Guru

      Sebagai acuan pendidik mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membuat penjelasan materi semakin efektif, efisien serta tidak membosankan.

d. Bagi Siswa

Dengan pengaplikasian media pembelajaran yang interaktif diharapkan siswa dapat mengerti, menguasai dan mendapatkan pengetahuan secara optimal pada ilmu yang dipelajari hingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti

Bermanfaat dalam rangka mengetahui terkait "efektivitas media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa" serta menjadi bekal peneliti sebagai seorang calon pendidik yang inovatif dan mampu berjalan sesuai zaman.

E. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran terhadap studi terdahulu, didapati sejumlah literatur studi yang berhubungan melalui ruang lingkup penelitian ini, antara lain yakni:

1. Penelitian yang dihasilkan oleh Ardan Ramadhani dengan judul "Penerapan Asesmen Daring Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 1 Jombang" pada tahun 2022. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian memaparkan tentang bagaimana persiapan, penerapan dan kendala selama asesmen daring menggunakan aplikasi wordwall di MIN 1 Jombang.
2. Penelitian yang dihasilkan oleh Anisa Auliya yang berjudul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk

Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII" pada tahun 2021. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Dengan model pengembangan Borg dan Gall. Hasil penelitian ini menujukkan kelayakan yaitu persentase validasi yang signifikan dari ahli materi, media, dan bahasa dengan kategorisasi sebagai instrumen yang sangat layak. Dan hasil rata-rata angket respons siswa yang mengindikasikan bahwa instrumen ini dapat dianggap sangat praktis berdasarkan penilaian siswa.

3. Penelitian yang dihasilkan oleh Nurul Isma Azizah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang" pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian menujukkan bahwa media *Wordwall* memperlihatkan tingkat validitas dan kelayakan yang tinggi. Media ini menarik digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi bangun ruang.
4. Penelitian yang dihasilkan oleh Maria Tul Qibthiyah dengan judul "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X Ipa Di Sma Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022"pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

eksperimen. Hasil penelitian menujukkan adanya pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

5. Penelitian yang dihasilkan oleh Rina Puspitasari, Suparman dan Fahrunnisa dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik" pada tahun 2022. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif menggunakan jenis eksperimen. Hasil penelitian ini menujukkan adanya pengaruh media berbasis *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa.
6. Penelitian yang dihasilkan oleh Sakinata Maulidina M. dan Heni Purwa P. dengan judul "Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan" tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *one group pre-test post-test design*. Hasil penelitian ini menujukkan adanya pengaruh media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	**Nama Peneliti, Judul dan Tahun**	**Persamaan**	**Perbedaan**	**Orisinalitas Penelitian**
1	Ardan Ramadhani, "Penerapan Asesmen Daring Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 1 Jombang", 2022	*Wordwall* sebagai variabel independent	Bertujuan untuk mengetahui bagaimana persiapan, penerapan dan kendala penerapan media *Wordwall,* menggunakan	Penelitian dilakukan untuk mengukur efektivitas media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran

			metode kualitatif deskriptif, mata pelajaran, lokasi penelitian	Akidah Akhlak di MAN Kota Blitar
2	Anisa Auliya, judul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII", 2021	*Wordwall* sebagai variabel independent	Pengembangan *Wordwall* sebagai media evaluasi, memakai jenis penelitian *Research and Development* (R&D), mata pelajaran, lokasi observasi	
3	Nurul Isma Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang", 2023.	*Wordwall* sebagai variabel independent	Pengembangan media *Wordwall* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, memakai jenis penelitian *Research* and *Development* (R&D), mata pelajaran, lokasi observasi	
4	Maria Tul Qibthiyah, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X Ipa Di Sma Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran	*Wordwall* sebagai variabel independent, menggunakan metode eksperimen	Mata pelajaran, lokasi penelitian	

	2021/2022", 2022.			
5	Rina Puspitasari, Suparman dan Fahrunnisa "Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik", 2022.	Menggunakan media berbasis *game based learning,* hasil belajar sebagai variabel dependen	*Platform* media pembelajaran yang digunakan	
6	Sakinata Maulidina M. dan Heni Purwa P. dengan judul "Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan", 2022	*Wordwall* sebagai variabel independent, menggunakan metode eksperimen	Menggunakan desain *one group pre-test post-test,* mata pelajaran, lokasi penelitian	

Berdasarkan pemaparan tersebut, bisa diidentifikasi terdapat kesamaan dan perbandingan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang ingin dilaksanakan. Secara umum kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yakni adanya kesamaan dalam menekankan penggunaan media berbasis teknologi sebagai solusi dalam menumbuhkan kualitas kegiatan mengajar di sekolah. Adapun perbedaannya, penelitian ini lebih menyasar kepada efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran Akidah

Akhlak sebagai konteks untuk mengukur efektivitas media *Wordwall* hasil belajar siswa, sementara itu, penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran yang berbeda. Pada penelitian ini memperlihatkan evolusi penelitian sebelumnya dengan mengkesplorasi dan mendalamkan pemahaman terkait efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media berbasis *game based learning* dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai tambah dalam memberikan wawasan lebih mendalam terkait peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini berjudul Efektivitas *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar. Dari judul tersebut terdapat beberapa istilah yang digunakan di dalamnya, yakni:

1. Media Pembelajaran

   Media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dipakai dalam menunjang dan mendukung dalam merangsang ide, emosi, kompetensi serta fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Media *Game Based Learning*

   Media *game based learning* merupakan sebuah permainan yang dibuat khusus dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

3. *Wordwall*

Wordwall merupakan suatu aplikasi edukasi berbasis permainan yang bisa mendukung proses pembelajaran di kelas.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu indikator yang dipakai dalam menilai kesuksesan suatu kegiatan pendidikan dimana pencapaian ilmu ini bisa dihitung guna mengerti terkait seberapa jauh perbedaan yang muncul pada siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran.

5. Akidah akhlak

Akidah Akhlak adalah cabang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menyampaikan informasi dan dampingan pada siswa dalam memperoleh pemahaman mendalam, penghayatan, keyakinan ajaran Islam, serta minat untuk mengimplementasikan ajaran tersebut dalam konteks kahidupan sehari-hari.

G. Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang digunakan untuk memperoleh gambaran secara singkat dalam penuliasan laporan ini:

BAB I : Pendahuluan

Meupakan bagian awal dari skripsi yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istislah dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi mengenai teori yang melandasi penelitian ini, meliputi: media pembalajaran, media *game based learning,*

wordwall, hasil belajar dan mata pelajaran Akidah Akhlak. Kemudian berisi kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini membahas terkait metode penelitian yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, pengumpulan data, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti menguraikan paparan data dan hasil penelitian yang dihasilkan selama pelaksanaan penelitian.

BAB V : Pembahasan

Bab ini berisi pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab IV untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

BAB VI : Penutup

Berisi saran dan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius"* yang bermakna "tengah, perantara atau pengantar". Dalam prespektif pendidikan, media merupakan alat yang dipakai guru guna mengkomunikasikan informasi kepada siswa sehingga tercapai efektivitas pembelajaran.[6] Secara umum, media merupakan perangkat bantu yang dimanfaatkan pada proses belajar mengajar.

Menurut pandangan Zakiah Daradjat, media pembelajaran merupakan perangkat yang dapat dilihat atau didengar, yang difungsikan sebagai alat bantu atau sarana komunikasi dalam interaksi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas pencapaian pembelajaran siswa.[7] Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah berbagai hal untuk dipakai guna penyampaian informasi atau materi dalam proses pendidikan, dengan tujuan untuk memicu perhatian dan minat belajar siswa. Gagne dan Briggs mengemukakan media merujuk pada instrumen fisik yang dipakai dalam memberikan konten pembelajaran. Instrumen tersebut bisa berupa buku, gambar, grafik, *tape recorder, film,* perangkat elektronik. Media ini menjadi komponen pembelajaran

[6] Muhammad Hasan et al., "*Media Pembelajaran"*, *Tahta Media Group*, 2021.

[7] Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117, https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228.

yang mengandung materi sebagai sarana unntuk belajar.[8] Sedangkan menurut Nasution, media pembelajaran merupakan perangkat yang berfungsi sebagai pendukung dalam penerapan metode mengajar oleh guru atau pendidik.[9]

Dari uraian tersebut, dapat diambil pengertian jika media pembelajaran adalah suatu instrument atau alat yang mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan supaya pesan yang diberikan dari pendidik kepada siswa bisa dipahami secara optimal, sehingga bisa memfasilitasi dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton tujuan media pembelajaran yaitu menyamakan dalam menyampaikan pembelajaran dikelas; Membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan: Membuat kegiatan belajar mengajar semakin aktif; Meminimalisir terbuangnya jam pada proses pembelajaran; Menumbuhkan belajar yang berkualitas pada siswa; Efisiensi pembelajaran yang lebih variatif perihal tempat dan waktu; Menumbuhkan karakter positif peserta didik pada komponen pembelajaran; Menjadikan guru menjadi tokoh yang produktif dan positif.[10]

---

[8] Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97, http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.

[9] 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.

[10] Syarif Hidayat, "Pendidikan Berbasiskan Media Dan Modul," *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2017): 181–218, http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfat penting pada proses pembelajaran, yakni: Media yang interaktif bisa menjadi alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, Membantu siswa untuk memahami materi serta memberikan dukungan untuk memperoleh target yang dituju. Media pembelajaran yang bervariasi memungkinkan rendahnya tingkat kebosanan siswa selama kegiatan belajar mengajar, Memungkinkan meningkatnya keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran melalui media yang diterapkan, tidak monoton hanya mendengarkan penjelasan dari guru.[11]

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Ina Magdalena, media pembelajaran digolongkan dalam dua jenis, yaitu yang *pertama,* Media Konvensional merupakan media yang tidak melibatkan perangkat elektronik dan jaringan internet. Misalnya, buku, koran, poster, dll. *Kedua,* Media Elektronik merupakan alat pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik dan memanfaatkan akses internet. Misalnya, *google classroom, e-learning, game* interaktif, dll.[12]

Bersamaan dengan kemajuan teknologi, ragam media pembelajaran semakin bervariasi, diantaranya yakni:

a. Media Cetak

---

[11] Hamzah Pagarra et al., "*Media Pembelajaran"*, *Badan Penerbit UNM*, 2022.

[12] Ina Magdalena, "*Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD"* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

Media cetak merupakan suatu media pembelajaran dengan tidak memanfaatkan teknologi khusus dalam penerapannya. Media ini tergolong media yang cukup sederhana dalam penerapannya. Contoh dari media ini yakni buku, majalah, koran, dan sejenisnya.[13]

b. Media Visual

Merupakan salah satu alat yang bisa dijamah dengan penglihatan langsung, tidak bergerak dan bersuara. Contohnya, gambar, poster dan sebagainya.[14]

c. Media Berbasis Audio

Merupakan suatu alat pembelajaran yang memanfaatkan elemen suara dalam penerapannya. Pada masa sebelumnya, media audio digunakan dengan bantuan perangkat seperti *tape recorder* dan kaset CD. Namun, saat ini penggunaan audio bisa diakses dengan mudah hanya dengan menggunakan perangkat *handphone.* Contoh media berbasis audio yakni penyampaian materi dengan v*oicenote* atau rekam suara, musik dan lain sebagainya.

d. Media Audio Visual

Merupakan gabungan alat pembelajaran yang memadukan antara gambar dan suara, misalnya film atau video pembelajaran.

e. Media Berbasis *Game* Interaktif

Media berbasis *game* interaktif adalah jenis media yang mengintegrasikan permainan edukatif. Media ini dapat

---

[13] Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 127–31.

[14] Mochamad Arsad Ibrahim et al., "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran," *Al-MIRAH: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): 2003–5.

diimplementasikan secara luring maupun daring. Permainan edukatif berbasis non teknologi dapat diciptakan melalui permainan sederhana di dalam kelas. Sementara permainan edukatif berbasis teknologi dapat dikembangkan dengan berbagai macam aplikasi permainan edukatif yang memanfaatkan teknologi.[15]

5. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Prespektif Islam

Pertumbuhan awal penerapan teknologi dalam konteks komunikasi, khususnya komunikasi dalam ranah pendidikan, terdapat dalam Surah An-Naml ayat 29-30. Ayat-ayat tersebut merinci kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis, memberikan contoh konkrit tentang pemanfaatan teknologi dalam komunikasi pada masa tersebut.[16]

قَالَتْ يٰٓاَيُّهَا الْمَلَؤُا اِنِّيْٓ اُلْقِيَ اِلَيَّ كِتٰبٌ كَرِيْمٌ ٢٩

اِنَّهٗ مِنْ سُلَيْمٰنَ وَاِنَّهٗ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِۙ ٣٠

Artinya: *"Dia (Balqis) berkata, Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting. Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi) Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang."*

Dalam kitab Tafsir Jalalain membahas yakni: "Pergilah membawa surahku ini, lalu jatuhkan kepada (mereka) kepada ratu Balqis dan kaumnya (kemudian berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan". "sebagai jawaban atau reaksi mereka apakah yang bakal mereka lakukan, kemudian burung hud-hud membawa surat itu

[15] Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya."
[16] Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran."

lalu mendatangi ratu Balqis yang pada waktu itu berada di tengah-tengah bala tentaranya, kemudian burung hud-hud menjatuhkan surat nabi sulaiman itu ke pangkuannya, ketika ratu Balqis membaca surat tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surat tersebut".[17]

Kisah tersebut mencerminkan teknologi komunikasi yang dimanfaatkan dengan baik pada periode tersebut. Nabi Sulaiman memanfaatkan komunikasi yang canggih dengan perantara burung hud-hud dalam mengirim informasi tertulis kepada Ratu Balqis. Pendekatan ini memastikan efektivitas penyampaian pesan yang diterima dengan baik oleh penerima hingga memperoleh target yang diharapkan. Kaitannya dengan tahapan proses belajar mengajar, yang termasuk dalam modalitas komunikasi yang terdapat dalam ranah pendidikan. Pemanfaatan media yang dipergunakan seorang Nabi Sulaiman ketika mengirimkan informasi menuju Ratu Balqis dapat dianggap sebagai realisasi penerapan teknologi pada masa itu. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa penggunaan burung sebagai perantara mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses komunikasi yang terjadi.

B. Media *Game Based Learning*

Menurut Coffey *game based learning* adalah suatu model belajar mengajar yang mengintegrasikan materi pendidikan ke dalam sebuah *game* atau permainan. *Game based learning* menghubungkan materi pendidikan

[17] Pito.

dengan teknologi.[18] *Game based learning* adalah rancangan kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sengaja menggunakan aplikasi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Model ini dianggap sesuai untuk generasi digital. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa memiliki kesempatan untuk bereksperimen dan menakhlukkan tantangan melalui media permainan tersebut.[19]

Penggunaan media *game based learning* dianggap sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada generasi saat ini karena beberapa faktor. *Pertama*, media *game based learning* memungkinkan kompetisi dan kerja sama tim, yang dapat meningkatkan motivasi siswa. *Kedua*, melalui mekanisme respon yang optimal, peserta didik dapat mengeksplorasi jalan keluar dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi. *Ketiga*, media *game based learning* membuat aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, sekaligus bisa menumbuhkan keinginan dan semangat siswa di dalam kelas.[20]

C. Wordwall

1. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah platform permainan digital yang disajikan melalui *website*, menyajikan beberapa pilihan permainan dan

---

[18] Indarti and Dewi Laraswati, "Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 7, no. 1 (2021): 45–50, https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2.

[19] Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native," *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (2020): 110.

[20] Jamaluddin Shiddiq, "Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game Based Learning Untuk Bahasa Arab," *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5, no. 1 (2021): 151–69.

pertanyaan. Platform ini bisa dimanfaatkan pendidik sebagai alat untuk memberikan materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik.[21]

2. Tujuan *Wordwall*

Penerapan media *Wordwall* ini dianggap sebagai sebuah inovasi dalam konteks pendidikan, dengan fokus pada peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran peserta didik. Penerapan media pembelajaran berbasis *game based learning* seperti *Wordwall*, diharapkan bisa memberikan perubahan pada hasil belajar peserta didik. Disamping itu, metode ini dianggap sebagai alat yang bisa dipakai siswa dalam menghadapi kejenuhan yang mungkin muncul akibat pembelajaran yang berlangsung secara kontinu di dalam kelas.[22]

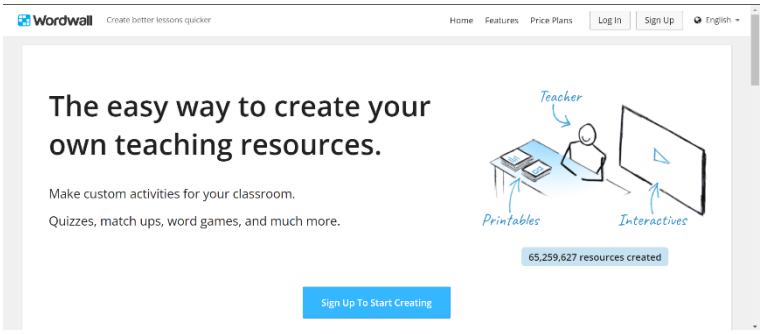
3. Cara menggunakan *Wordwall*

Berikut merupakan langkah ketika menggunakan *Wordwall* yakni:

a. Langkah pertama yang dilakukan yakni mengakses *Wordwall* melalui https://wordwall.net/ kemudian klik *log in* pada menu bagian atas.

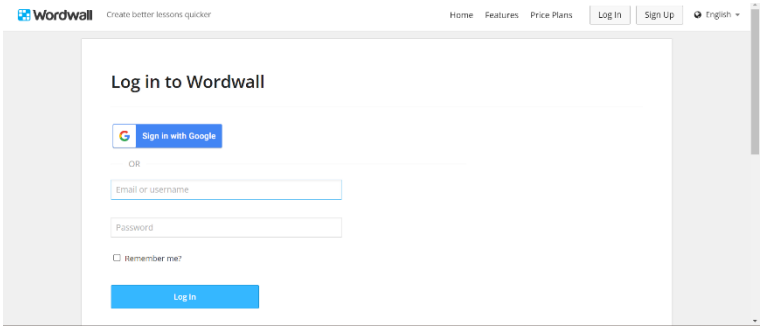
[21] Olisna et al., "Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4133–43, https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737.

[22] Olisna et al.



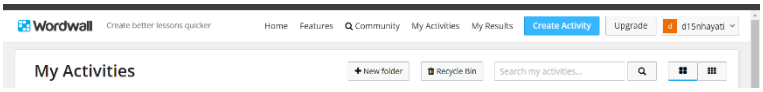
Gambar 2.1 Tampilan awal *Wordwall*

b. Masuk dengan memakai akun yang sudah didaftarkan dengan cara input email serta kata sandi



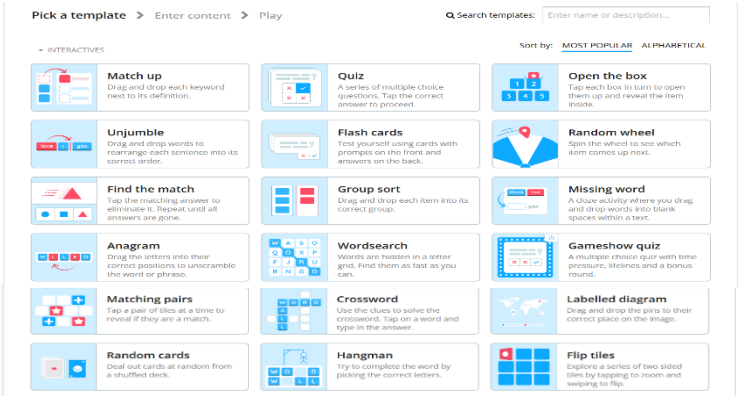
Gambar 2.2 Tampilan *log in*

c. Setelah berhasil *log in,* akan masuk halaman utama website kemudian pilih menu *creat activity* pada menu pojok atas



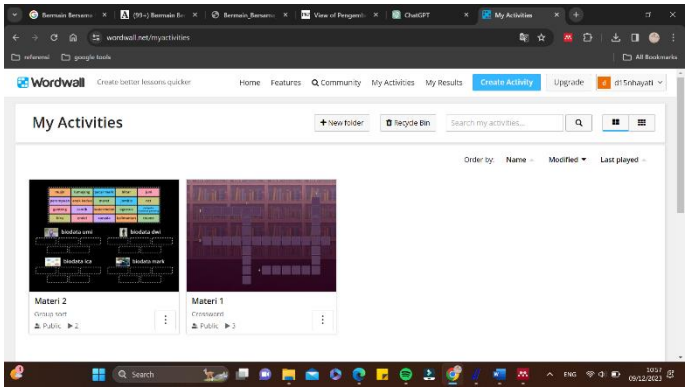
Gambar 2.3 Tampilan menu

d. Pada gambar dibawah ini bisa ditemukan berbagai fitur yang bisa dipakai pada pembelajaran, fitur dapat dipilih disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari



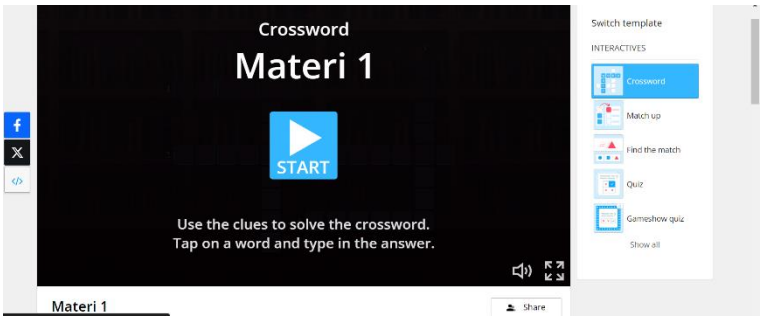
Gambar 2.4 Fitur-Fitur *Wordwall*

e. Klik menu *my activities* pada menu sebelah kanan atas untuk melihat kuis yang telah dibuat, dan akan tampil sebagaima tampilan sebagai berikut



Gambar 2.5 Tampilan kuis yang telah dibuat

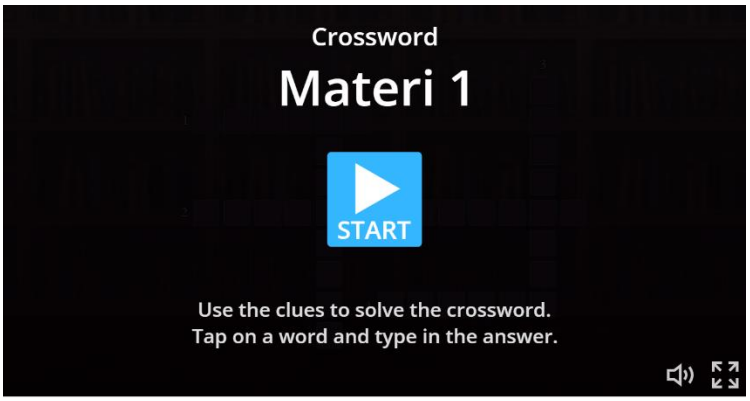
f. Klik tombol *share* dibagian bawah kemudian nanti akan muncul *link,* kemudian *link* tersebut dibagikan kepada peserta didik



Gambar 2.6 Tampilan kuis yang dipilih

Gambar 2.7 Tampilan *link* yang akan dibagikan ke siswa

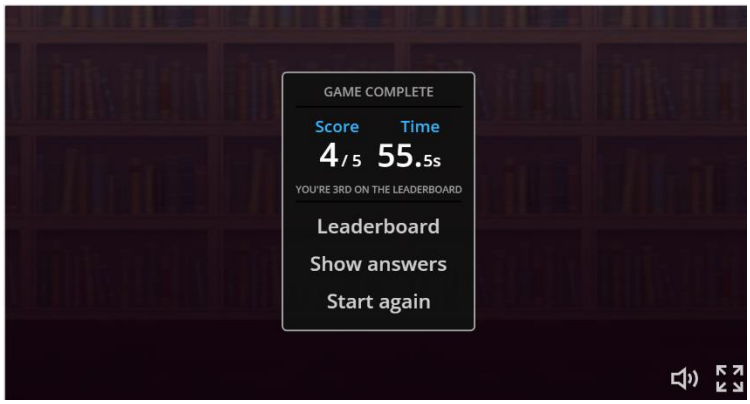
g. Setelah guru membagikan *link* kepada siswa kemudian siswa mengklik *link* tersebut, kemudian akan muncul tampilan gambar sebagai berikut



Gambar 2.8 Tampilan awal kuis

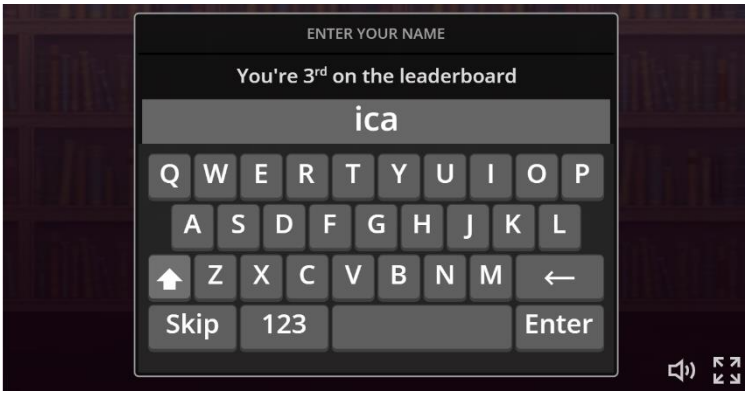
h. Saat siswa mengklik *start* maka disitu nanti akan muncul soal yang akan dikerjakan

i. Setelah mengerjakan semua soal maka akan muncul tampilan yang menujukkan berapa soal yang telah terjawab dengan benar seperti dibawah ini



Gambar 2.9 Tampilan setelah menyelesaikan kuis

j. Kemudian klik *leaderboard* dan akan muncul instruksi untuk memasukkan nama



Gambar 2.10 Tampilan input nama

k. Terakhir akan muncul *leaderboard* yang menampilkan peringkat siswa dalam mengerjakan soal

Gambar 2.11 Tampilan *leaderboard*

3. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

Beberapa kelebihan yang dimiliki *Wordwall* yakni pendidik bisa membuat aktivitas kegiatan belajar mengajar yang seru dan interaktif melalui media ini, terutama pada jenjang pendidikan madrasah aliyah. Penugasan menggunakan media *Wordwall* dapat dilakukan melalui perangkat lunak *Wordwall*, yang nantinya dapat diakses oleh peserta didik dirumah atau di sekolah. Fasilitas yang disediakan oleh *Wordwall* dalam satu akun mencakup lima kali permainan gratis, tersedia delapan belas template untuk tipe *basic* atau yang tidak berbayar, memungkinkan pergantian template dengan satu klik, bisa dengan

mudah diakses melalui *smartphone* atau laptop, serta dapat mengunduh hasil atau nilai permainan dalam format PDF.

Adapun kekurangan dari media ini yakni, tidak dapat digunakan tanpa dukungan internet yang stabil dan untuk memiliki fasilitas atau fitur yang lebih banyak melalui tipe standar dan pro berbayar setiap bulannya.[23]

D. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil menjadi salah satu akibat yang timbul melalui kegiatan yang mampu menyebabkan perubahan. Pembelajaran diinterpretasikan sebagai transformasi menuju peningkatan dalam diri individu setelah melewati proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku setelah melalui tahapan proses pendidikan sesuai dengan sasaran pendidikan.[24]

Menurut Sudjana, hasil belajar didefinisikan sebagai kompetensi siswa yang sudah mengalami proses pembelajaran.[25] Abdurrahman mengemukakan hasil belajar merujuk kepada kapasitas yang diperoleh anak usai mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan dari perspektif Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar merujuk

---

[23] Arni Mahyudi, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama," *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisplin* 1, no. 6 (2022): 1687–94, "http://www.ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/419/334".

[24] Siti Komariyah, Ahdinia Fatmala, and Nur Laili, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 4, no. 2 (2018): 55–60.

[25] Hanifal Fauzy AH, Zainal Abidin Arief, and Muhyani, "Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab," *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2019): 112, "https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843".

pada transformasi yang menyebabkan perubahan pada dimensi sikap dan perilaku manusia.[26]

Dengan itu bisa dinyatakan jika hasil belajar merupakan tingkat pencapaian yang diterima oleh peserta didik dalam memahami materi pasca mengikuti proses pembelajaran.

2. Indikator Hasil Belajar

Bloom secara umum mengelompokkan klasifikasi hasil pembelajaran ke dalam tiga kategori, yakni kategori kognitif, afektif, dan psikomotor. Kategori kognitif berhubungan pada prestasi pengetahuan yang melibatkan enam bagian, yakni "pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi." Dua bagian kesatu merupakan tingkatan kognitif bawah, sementara empat bagian selanjutnya merupakan tingkatan kognitif atas. Kategori afektif melibatkan perilaku meliputi lima bagian, yakni "penerimaan, respons atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi." Dan kategori psikomotor berhubungan pada pencapaian dalam keterampilan dan kemampuan berperilaku.[27]

3. Faktor-Faktor yang Mempengeruhi Hasil Belajar

Slameto mengemukakan jika pencapaian hasil pembelajaran oleh siswa adalah akibat suatu korelasi dengan beberapa faktor yang terlibat, yakni factor internal dan eksternal. Faktor eksternal mencakup

---

[26] Eneng Hernawati, "Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas X MAN 4 Jakarta," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 118–31, https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.60.

[27] Komariyah, Fatmala, and Laili, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika."

fisiologis serta psikologis. Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi jasmani yang optimal, ketidaklelahan, ketiadaan cacat fisik, dan faktor-faktor sejenis. Faktor-faktor ini memiliki potensi untuk memengaruhi proses pembelajaran siswa. Sedangkan faktor psikologis, pada dasarnya setiap siswa memiliki perbedaan dalam aspek mentalnya, dan hal ini akan berdampak pada hasil pembelajaran. Faktor ini melibatkan berbagai elemen, seperti intelegensi, kemampuan, keinginan, tingkat perhatian, semangat, aspek pengetahuan, dan kemampuan penalaran.[28]

Faktor eksternal yang mempengaruhi pada nilai peserta didik yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Aspek keluarga terdiri yang *pertama*, cara pendidikan orang tua kepada anak. Pendekatan orang tua dalam mendidik anak berpengaruh signifikan pada proses pembelajaran anak. Tidak maksimalnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anak dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar. *Kedua*, suasana rumah. Penciptaan suasana rumah yang tenang dan harmonis dianggap esensial untuk mendukung kualitas belajar anak. Lingkungan yang kondusif dapat membuat anak merasa nyaman tinggal di rumah dan secara efektif mendukung proses pembelajaran mereka. Dan yang *ketiga*, kondisi ekonomi keluarga. Kondisi ekonomi yang stabil dapat memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademis anak.[29]

---

[28] Kadek Ayuning Raresik, I Ketut Dibia, and I Wayan Widiana, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI," *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 4, no. 1 (2016): 1–11.

[29] Widia Hapnita et al., "Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Padang Tahun 2016 / 2017," *Journal of Civil Engineering and Vocational Education* 5, no. 1 (2017): 2175–82.

Dari segi lingkungan sekolah hal-hal berikut akan meempengaruhi hasil belajar siswa yakni: metode pengajaran, kurikulum, fasilitas dan infrastruktur belajar, sumber daya pembelajaran, media pembelajaran, interaksi antara siswa, hubungan antara siswa dengan rekan sekelas, guru, karyawan sekolah, dan program ekstrakurikuler. Penyampaian edukasi dan pembiasaan di sekolah wajib dilaksanakan melalui aktivitas pengajaran yang efektif. Guru bertanggung jawab dalam menyelenggarakan pendidikan dengan mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, diciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, dan tidak monoton.[30]

Dan yang terakhir, pengalaman belajar anak dapat dipengaruhi oleh dinamika kehidupan masyarakat sekitarnya. Pengaruh tersebut dapat memotivasi anak untuk belajar dengan lebih tekun, atau sebaliknya. Untuk mendukung kualitas pembelajaran siswa, disarankan agar mereka memiliki teman sebaya yang berpengaruh positif dan bahwa pengawasan yang diberikan oleh orang tua dan pendidik bersifat bijaksana. Pengaruh dari lingkungan sebaya sering kali dapat menciptakan dampak yang lebih mendalam pada perkembangan siswa. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa teman sebaya yang baik dapat memberikan pengaruh positif pada diri siswa.[31]

[30] Hapnita et al.
[31] Hapnita et al.

E. Akidah Akhlak

1. Definisi

Secara etimologi akidah berarti "kepercayaan, keyakinan". Sedangkan secara terminolgi akidah didefinisikan sebagai suatu yang diyakini dan diterima keshahihannya oleh kalbu seorang insan, tepat dengan anjuran Islam yang berlandaskan pada Al-Qur'an dan hadits. Secara bahasa akhlak berasal dari kata "*khuluq"* Menurut al-Ghazali *"Khuluq* adalah tabiat atau sifat yang tertanam di dalam jiwa yang daripadanya lahir perbuatan yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan."[32]

Pendidikan akidah akhlak adalah "pendidikan mengenai dasar-dasar moral, etika dan keutamaan budi pekerti, tabiat yang harus dimiliki dan dijadikan kebiasaan-kebiasaan yang baik sehingga menghasilkan perubahan terhadap perkembangan jasmani dan rohani yang dimanifestasikan dalam bentuk kenyataan hidup menuju terbentuknya kepribadian yang utama yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam."[33]

2. Tujuan

Tujuan mata pelajaran Akidah Akhlak telah diformulasikan dengan merinci langkah-langkahnya, yaitu melibatkan dengan memberi, memupuk, mengembangkan ilmu, menghayati, mengamalkan, membiasakan kepada siswa terkait akidah Islam.

---

[32] Dewi Prasari Suryawati, "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di MTs Negeri Semanu Gunungkidul," *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1, no. 2 (2016): 314.

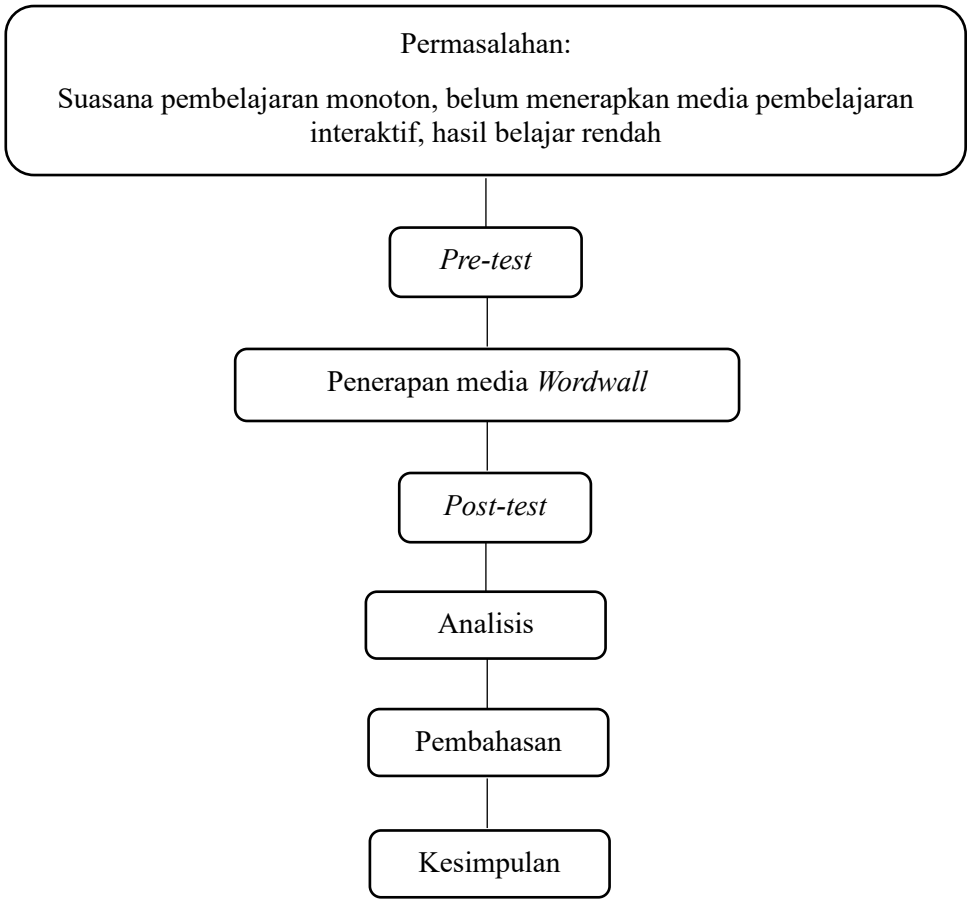
[33] Suryawati.

Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam keyakinan mereka, sekaligus terus meningkatkan iman dan takwa mereka kepada Allah SWT. Selain itu, tujuan tersebut juga mencakup pembentukan manusia muslim yang terus berkembang secara moral, dengan tujuan mewujudkan individu Indonesia berbudi pekerti luhur dan menjauhi perbuatan yang tidak baik. Semua ini diarahkan untuk membudayakan ajaran dan prinsip akidah agama Islam.[34]

[34] Harpan Reski Mulia, "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak," *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2020): 118–29, https://doi.org/10.19105/tjpi.v15i1.3092.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada ilustrasi di bawah ini:



G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berfungsi menjadi jawaban sementara pada perumusan masalah yang sudah ditentukan pada konteks penelitian. Dikatakan sementara disebabkan oleh fakta bahwa jawaban yang disajikan berasal semata-mata dari landasan teoritis yang relevan, tanpa dukungan dari fakta empiris yang diperoleh dari pengamatan lapangan. Oleh sebab itu, bisa dinyatakan jika hipotesis ini lebih bersifat teoritis daripada bersifat empiris, karena belum didukung oleh hasil observasi.

Dari penelitian ini, memuat dua hipotesis yang dipakai yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif atau kerja.

Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini yakni:

H_0 : Penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar

Hipotesis alternatif (Ha) dalam penelitian ini yakni:

H_a : Penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif dan jenis quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design.* Pada desain ini penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak.[35] Adapun desain penelitian ini digambarkan pada gambar berikut:

Kelompok	***Pre-test***	**Perlakuan**	***Post-test***
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Gambar 3.1 *Nonequivalent control group design*

Keterangan:

O_1 = *Pretest* pada kelompok eksperimen

O_2 = *Postest* pada kelompok eksperimen

O_3 = *Pretest* pada kelompok kontrol

O_4 = *Postest* pada kelompok kontrol

X = *Treatment* (penerapan *Wordwall*)

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MAN Kota Blitar yang beralamat di Jl. Jati No.78, Blitar, Kec. Sukorejo, Kota Blitar, Jawa Timur. MAN Kota Blitar merupakan institusi pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama.

[35] Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*" (Penerbit Alfabeta Bandung, 2022).

Madrasah ini telah berhasil meraih akreditasi tingkat A, dan dilengkapi oleh sarana serta prasarana yang mendukung, termasuk keberadaan layar LCD pada ruang kelas, fasilitas internet, dan laboratorium komputer.

Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan pada ketersediaan fasilitas yang memadai di sekolah, namun belum optimal dalam pemanfaatannya sebagai sarana pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam penggunaan media selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, muncul keinginan peneliti untuk mengeksplorasi sejauh mana efektivitas media pembelajaran berbasis *game based learning Wordwall* di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Blitar.

C. Variabel Penelitian

Sugiyono menyebutkan bahwa "variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan".[36] Penelitian ini menggunakan satu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independennya yakni media *wordwall* (X) sedangkan variabel dependen meliputi hasil belajar (Y).

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono menyatakan bahwa "populasi bermakna wilayah generalisasi termasuk obyek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan

[36] Sugiyono.

selanjutnya diambil kesimpulan dari penelitiannya".[37] Populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas XI MAN Kota Blitar

Teknik sampling yang dipakai yakni *purposive sampling,* "teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu".[38] Peneliti memilih dua kelas dari kelas XI MAN Kota Blitar yakni kelas XI MIPA 2 (kelas eksperimen) dan kelas XI MIPA 4 (kelas kontrol). Kelas yang dipilih merupakan hasil rekomendasi guru mata pelajaran dengan mempertimbangkan jadwal. Oleh karenanya tidak akan mengganggu proses pembelajaran yang telah ditetapkan dari sekolah.

E. Data dan Sumber Data

Suharsimi Arikunto menyebutkan "sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh".[39] Penelitian ini memuat dua data, yakni:

1. Data primer

   Data primer dalam penelitian ini didapat dari subjek atau sumber utama sampel, berasal langsung dari sumber utama di mana data tersebut diperoleh. Data primer ini merupakan informasi yang terkait dengan siswa kelas XI MAN Kota Blitar

2. Data sekunder

   Merupakan informasi yang bersifat penunjang sumber primer. Pada konteks penelitian ini, data sekunder mencakup berbagai

[37] Sugiyono.
[38] Sugiyono.
[39] Suharsimi Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"* (PT. Rineka Cipta, 2006).

informasi terkait madrasah, literatur, RPP, hasil belajar, dan dokumentasi penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini yakni:

1. Soal tes

Merupakan sekumpulan pertanyaan guna mengevaluasi kemampuan dan pemahaman siswa.[40] Pengujian tes akan dilaksanakan 2 kali, yaitu sebelum penerapan perlakuan (*pre-test*) dan setelah pemberian perlakuan (*post-test*). Berikut acuan yang digunakan Ketika membuat soal tes:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Level Kognitif	Proses Kognitif	Indikator Soal	No. Soal
3.10. "Menganalisis definisi, tokoh utama, dan inti ajaran tasawuf (Imam Junaid al-Baghdadi, Rabi'ah al-Adawiyah, al-Ghazali, dan Syaikh Abdul Qadir al-Jailani"	C1	Mengidentifikasi	Mengidentifikasi biografi tokoh tasawuf "(Imam Junaid Al-Baghdadi, Rabi'ah Al-Adawiyah, Iman Al-Ghazali, Dan Syaikh Abdul Qadir al-Jailani)"	3,4
	C2	Menjelaskan	Menjelaskan pengertian tasawuf secara bahasa dan istilah	1,2
	C4	Menguraikan	Menguraikan pandangan tokoh terkait tasawuf	5,7,9,11
			Menguraikan pokok pemikiran ajaran tasawuf menurut tokoh tasawuf	6,8,10,12

[40] Arikunto.

			Menguraikan maqam-maqam tasawuf	13,14
	C4	Menganalisis	Menganalisis dasar-dasar ajaran tasawuf	15,16
	C4	Mendeteksi	Mendeteksi karya-karya tokoh tasawuf	17,18
	C5	Memperbandingkan	Memperbandingkan konsep pemikiran tasawuf	19,20

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Suharsimi Arikunto menyebutkan "validitas adalah suatu ukuran yang menujukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah".[41] Validitas soal pada penelitian ini diuji dengan korelasi *pearson product moment* dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 21 *for windows*. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal dikatakan valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tidak valid.[42]

Validitas empiris diuji cobakan di kelas XII IPS 3 dengan jumlah 34 siswa (N=34). Kelas XII IPS 3 dipilih sebagai subjek uji coba karena kelas tersebut telah mempelajari materi "tokoh dan ajaran tasawuf". Berikut table untuk mengetahui hasil uji validitas soal:

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Soal

No. Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,339	0,458	VALID

[41] Arikunto.

[42] Ricki Yuliardi and Zuli Nuraeni, "*Statistika Penelitian Pluss Tutorial SPSS*" (Innosain, 2017).

2	0,339	0,419	VALID
3	0,339	0,353	VALID
4	0,339	0,641	VALID
5	0,339	0,405	VALID
6	0,339	0,382	VALID
7	0,339	0,454	VALID
8	0,339	0,378	VALID
9	0,339	0,405	VALID
10	0,339	0,423	VALID
11	0,339	0,355	VALID
12	0,339	0,361	VALID
13	0,339	0,361	VALID
14	0,339	0,458	VALID
15	0,339	0,413	VALID
16	0,339	0,378	VALID
17	0,339	0,454	VALID
18	0,339	0,375	VALID
19	0,339	0,413	VALID
20	0,339	0,429	VALID

Mengacu pada hasil analisis validitas soal, dinyatakan bahwa soal yang telah diuji cobakan di kelas XII IPS 3 terbukti validitasnya. Hal ini terlihat dari keseluruhan 20 soal yang dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} dari beberapa item melebihi nilai r_{tabel}.

2. Reliabilitas

Instrumen yang memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas dengan baik merupakan istrumen yang dapat dipercaya. Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa “instrumen dapat dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tepat atau ajeg walaupun oleh siapa dan kapan saja”.[43] Pengujian reliabilitas instrumen soal pada penelitian ini memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 21 *for windows.* Menurut

[43] Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"*.

wiratna Sujarweni, instrument dinyatakan reliabel dengan syarat nilai *cronbach alpha* >0,6.[44] Berikut hasil uji reliabilitas soal:

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	20

Berdasarkan table tersebut nilai Cronbach's Alpha >0,6 yakni 0,745 yang bermakna bahwa soal reliabel. Kesimpulan dari hasil uji validitas dan reliabilitas soal, intstrumen tersebut mencukupi kriteria validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu, instrumen layak diujikan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam mengumpulkan informasi yang diterapkan pada *research* ini yang *pertama* yakni observasi. Tujuannya untuk mengidentifikasi secara jelas kondsi lokasi penelitian mulai dari kondisi siswa, kondisi sekolah, fasilitas sekolah, dan aktivitas belajar mengajar. *Kedua*, tes. Tes dilaksanakan peneliti melalui bentuk soal *pretest* dan *postest* yang difungsikan dalam menelaah hasil belajar siswa. Dan yang *ketiga,* dokumentasi selama proses penelitian berlangsung.

I. Analisis Data

1. Analisis Data

[44] V. Wiratna Sujarweni, "*SPSS Untuk Penelitian"* (Pustaka Baru Press, 2014).

Analisis data adalah “kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul”.[45] Jenis analisis data diterapkan pada penelitian ini yakni analisis statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif merupakan metode yang dipergunakan dalam menjelaskan, atau menguraikan data yang sudah terhimpun dengan tidak menarik kesimpulan atas data tersebut. Statistik inferensial merupakan teknik analisis data yang diterapkan dalam penarikan hasil pada temuan penelitian.[46]

Dalam penelitian ini, pendekatan analisis statistik deskriptif mengaplikasikan tabel dalam memvisualisasikan *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh melalui partisipasi siswa. Sementara itu, metode analisis data statistik inferensial memanfaatkan uji t *(independent sample t-test)* dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 21 *for windows*. Namun, sebelum melakukan analisis data, dilaksanakan uji prasayarat yang mencakup uji normalitas dan homogenitas data. Apabila data pada penelitian ini bukan berdistribusi normal, selanjutnya peneliti harus memakai uji statistik non-parametrik.

2. Uji Prasyarat

Uji ini dilaksanakan dalam menetapkan metode analisis data yang akan diterapkan. Uji ini meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan dalam mendalami apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Ketika analisis mengaplikasikan metode parametrik, penting untuk memastikan

[45] Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*".
[46] Sugiyono.

bahwa syarat normalitas terpenuhi.[47] Pada penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* memakai perangkat lunak SPSS 21. Alasan pemilihan uji normalitas ini berdasarkan argumen Cahyono yang menyatakan jika *Kolmogorov-Smirnov* dapat dipakai dalam menguji normalitas, untuk kelompok dengan responden beranggotakan besar maupun kecil.[48] Kriteria pengambilan kesimpulan didasarkan tingkat signifikansi adalah data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya >0,05 sebaliknya, jika nilai signifikansi <0,05, data dianggap tidak berdistribusi normal.[49] Jika data tidak berdistribusi normal, pengujian homogenitas tidak diperlukan.

b. Uji Homogenitas

Jika data berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas *Levene's* dengan perangkat lunak SPSS 21. Jika nilai sig. >0,05 maka data tersebut homogen, jika nilai sig. <0,05 maka data tersebut heterogen.

J. Prosedur Penelitian

Berikut prosedur dalam melakukan penelitian ini:

1. Tahap perencanaan
   a. Menetapkan lokasi penelitian

[47] Yuliardi and Nuraeni, *Statistika Penelitian Pluss Tutorial SPSS*.
[48] Tri Cahyono, *Statistik Uji Normalitas* (Semarang, 2006).
[49] Kadir, "*Statistika Terapan (Konsep, Contoh Dan Analisa Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian)"* (Rajawali Pers, 2015).

b. Menelaah berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti
c. Membuat surat izin pra-observasi sebagai langkah awal pelaksanaan penelitian
d. Melakukan kegiatan pra-observasi, wawancara, dan konsultasi dengan guru Akidah Akhlak
e. Merumuskan permasalahan
f. Merancang proposal penelitian
g. Melaksanakan seminar proposal
h. Mengajukan surat izin penelitian
i. Pemilihan kelas sebagai sampel yang akan digunakan dalam penelitian
j. Melaksanakan uji coba

2. Tahap pelaksanaan
   a. Melakukan *prestest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol
   b. Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* untuk kelas eksperimen dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media konvensional untuk kelas kontrol
   c. Melakukan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol
   d. Mengumpulkan data dari hasil observasi
3. Tahap akhir
   a. Mengolah data yang telah diperoleh
   b. Menganalisis perbandingan hasil belajar siswa antara kelas eskperimen dan kelas kontrol

c. Membuat kesimpulan hasil peneitian

d. Membuat laporan penelitian

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Sekolah MAN Kota Blitar merupakan sekolah yang berstatus Negeri dibawah pengawasan Kemenag, yang berada di Jl. Jati No.78, Kelurahan Jati Turi, Kecamatan Sukorejo, Kota Blitar, Provinsi Jawa Timur. MAN Kota Blitar merupakan satu-satunya madrasah negeri yang ada di kota Blitar. Madrasah tersebut didirikan paada tahun 1970 dengan NSM 131135720001 NPSN 20580040. Jenjang akreditasi pada madrasah ini yakni A atau kategori amat baik. Madrasah memiliki situs yang dapat diakses melalui https://man1kotablitar.sch.id.

MAN Kota Blitar memiliki visi misi yang berintegritas cinta lingkungan dan keimanan serta ketaqwaan. Visi dari MAN Kota Blitar adalah "Unggul Dalam IMTAQ dan IPTEK, Terampil Serta Berwawasan Lingkungan". Tujuan yang diinginkan visi itu meliputi pelaksanaan kewajiban beragama melalui ibadah, pembentukan karakter, pengembangan intelektual berdasarkan pemahaman konseptual dan prosedural ilmu pengetahuan, serta pengembangan kreativitas dan cinta lingkungan melalui upaya pelestarian lingkungan sekolah. Dengan kata lain, MAN Kota Blitar dalam proses pembelajarannya mengintegrasikan aspek alam dan ilmu agama, sehingga tercipta keseimbangan antara kecintaan terhadap lingkungan dan studi agama sebagai manifestasi nyata dari ketaqwaan.

Kemudian misi dari MAN Kota Blitar adalah "meningkatkan pengamalan nilai-nilai ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari, mewujudkan peserta didik yang berakhlakul karimah, mengembangkan dakwah Islamiyah, meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik peserta didik, menumbuhkan minat baca dan tulis, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan berbahasa Arab, meningkatkan pembelajaran berbasis multimedia dan ketrampilan, menghasilkan peserta didik yang terampil dalam bidang vokasional dan menghafal Alqur'an, menumbuhkan budaya peduli lingkungan".

B. Hasil Penelitian

1) Data Hasil Belajar

Data penelitian yang tercantum pada bab ini merupakan hasil pengumpulan data dari dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI MIPA 2 (kelompok eksperimen) yang dikenai perlakuan dalam bentuk penerapan media pembelajaran *Wordwall*, sedangkan kelas XI MIPA 4 (kelompok kontrol) yang menerapkan media konvensional yakni Lembar Kerja Siswa (LKS).

Terdapat 20 soal *pre-test* dan *post-test* berbentuk pilihan ganda yang relevan dengan materi "Tokoh dan Ajaran Tasawuf". Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok, eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini dipresentasikan dengan tabel berikut:

Tabel 4.1 Daftar Nilai Pre-test dan Post-test

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	*Post-test*	*Pre-test*	*Post-test*
Jumlah siswa	32	32	32	32
Nilai Tertinggi	75	95	75	90
Nilai terendah	35	70	45	60
Rata-rata	56	86	54	79

Berdasarkan data tabel, terlihat rata-rata *pre-test* di kelas eksperimen adalah 56, sementara rata-rata *post-test* di kelas eksperimen yakni 86. Di sisi lain, rata-rata *pre-test* di kelas kontrol yakni 54, sedangkan rata-rata *post-test* di kelas kontrol yakni79.

Dari table tersebut terlihat bahwa berdasarkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok, menunjukkan adanya perubahan nilai siswa terhadap materi tokoh dan ajaran tasawuf, yang diidentifikasi dari peningkatan nilai rata-rata di kedua kelompok. Namun, peningkatan tersebut lebih signifikan di kelompok eksperimen daripada di kelompok kontrol.

Dari hasil di atas, masih dibutuhkan uji analisis untuk mengetahui efektivitas media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa terkait materi Akidah Akhlak.

2) Analisis Data Penelitian

a. Uji Prasyarat

Ketika akan melaksanakan analisis data, peneliti harus melaksanakan uji prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini mengaplikasikan metode *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan uji homogenitas

mengaplikasikan metode *Levene's*. Kesimpulan dalam uji prasyarat ini akan memastikan metode analisis data yang akan digunakan oleh peneliti. Adapun hasil uji normalitas dan homogenitas terhadap data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre test Kontrol	.095	32	.200*
	Post test Kontrol	.085	32	.200*
	Pre test Eksperimen	.084	32	.200*
	Post test Eksperimen	.102	32	.200*

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,2. Hal ini mengindikasikan bahwa data dari kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, peneliti perlu melanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan nilai *post-test* dari kedua kelompok. Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's* dengan bantuan SPSS 21 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.110	1	62	.741
	Based on Median	.159	1	62	.691
	Based on Median and with adjusted df	.159	1	58.551	.691
	Based on trimmed mean	.213	1	62	.646

Uji homogenitas menggunakan Levene's (menggunakan *based on mean)* di atas menunjukkan bahwa nilai 0,110 dengan nilai sig. 0,741 dimana >0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

b. Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi uji prasyarat, peneliti melakukan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah media *game based learning* berbentuk *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Pengujian hipotesis menggunakan perangkat lunak SPSS 21 dengan uji t *(independent sample t-test)* dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar

H_a : Penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar

Tabel 4.4 Hasil Uji T (Independent Sample t-test)

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.110	.741	3.628	62	.001	6.406	1.766	2.877	9.936
	Equal variances not assumed			3.628	61.786	.001	6.406	1.766	2.876	9.936

Tabel 4.5 Mean Hasil Belajar

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Post test Eksperimen	32	85.78	6.852	1.211
	Post test Kontrol	32	79.38	7.268	1.285

Mengacu pada persyaratan uji hipotesis, apabila taraf signifikansi pada uji t <0,05 maka Ha diterima dan H_0 ditolak, sedangkan jika nilai signifikansi >0,05 maka Ha ditolak dan H_0 diterima. Pada table di atas bisa diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen yakni 86 dan nilai rata-rata kelas kontrol 79. Berdasarkan tabel uji hipotesis, penerapan media pembelajaran *Wordwall* memeperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang mana kurang dari 0,05 seperti pada tabel 4.4. Berdasarkan table serta pemaparan tersebut, disimpulkan bahwa Ha diterima dan H_0 ditolak karena sig. (2-tailed) <0,05, Hal ini menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar

BAB V
PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data serta hasil analisis, dalam pembahasan ini peneliti mendeskripsikan temuan lapangan penelitian serta hasil pengujian hipotesis yang sudah dilakukan diatas untuk menjawab konteks permasalahan yang sudah dirumuskan. Peneliti akan membuktikan keefektifan *wordwall* sebagai media berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar. Adapun pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

A. Efektivitas *Wordwall* Sebagai Media Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Pengukuran hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak pada peserta didik dihasilkan dari 20 soal *multiple choice* yang diberikan sebelum dan setelah proses belajar mengajar. Soal diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan dalam menelaah perbandingan hasil belajar pada kelas yang dikenakan media *Wordwall* dengan kelas yang hanya mengaplikasikan alat konvensional (LKS) saja.

Perlakuan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan 3 kali pembelajaran di dua kelas tersebut. Dalam pertemuan pertama, kegiatan belajar mengajar dimulai dengan melaksanakan *pre-test* di kedua kelas, tujuannya agar peneliti tahu kemampuan asli peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Kegiatan *Post-test* dilaksanakan pada pertemuan

ketiga sesudah proses pembelajaran selesai di kedua kelas, hal ini untuk mengidentifikasi efektivitas perlakuan pada kelas eksperimen.

Berdasarkan paparan data yang telah tercantum dalam bab IV menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar pada peserta didik yang dikenakan *treatment* pembelajaran melalui penerapan media *Wordwall* daripada peserta didik yang menggunakan media konvensional. Artinya, dalam pembelajaran Akidah Akhlak mengaplikasikan *Wordwall* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pernyataan ini juga didukung oleh respons positif siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan *Wordwall*. Respons positif ini ditunjukkan melalui antusiasme dan semangat siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran.

Selama proses pembelaajran siswa mengakui bahwa materi "tokoh dan ajaran tasawuf" termasuk dalam kategori materi yang sulit dipahami, sehingga wajar jika terdapat beberapa siswa yang memperoleh hasil belajar rendah. Meskipun demikian, mereka merasa senang mengikuti pembelajaran karena peneliti menerapkan media berbasis *game based learning* berbentuk *wordwall* ini. Para siswa mengakui bahwa media pembelajaran yang diterapkan menyenangkan dan membantu siswa untuk lebih paham materi yang diajarkan. *Game* yang diaplikasikan juga sangat membantu siswa sehingga optimis untuk memeroleh hasil yang baik.

Dalam penerapan media pembelajaran berbasis *game* menggunakan *Wordwall*, siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran. Mereka sangat bersemangat dan gembira karena pembelajaran yang biasanya terasa monoton menjadi lebih menyenangkan. Hal ini disebabkan

oleh *Wordwall* yang mampu menghadirkan kuis dengan menarik yang dapat melatih daya ingat, konsentrasi, dan kognitif siswa. Ketertarikan mereka dalam mengikuti permainan *Wordwall* ini juga didorong oleh adanya *leaderboard* (papan peringkat). *Leaderboard* akan muncul setelah siswa berhasil menyelesaikan permainan yang dinilai dari kecepatan dan ketepatan siswa dalam mengerjakan soal yang sudah dirancang.

Penggunaan media *game based learning* membawa peserta didik secara langsung untuk menemukan solusi dan memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Penggunaan media ini bisa mengubah paradigma *teacher center* menjadi *student center.* Sejalan dengan penelitian Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan yang berjudul "Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa "Penerapan media berbasis permainan membantu mahasiswa membangun pembelajaran yang iteraktif dan menstimulasi perkembangan mereka dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini berdampak positif pada minat dan motivasi mahasiswa. Peningkatan minat dan motivasi mahasiswa akan memicu rasa ingin tahu yang lebih besar, yang kemudian mengarah pada eksplorasi lebih lanjut dan mendalam dari materi yang telah dipelajari. Integrasi permainan dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang menguntungkan, di mana mahasiswa mengalami peningkatan motivasi dan prestasi belajar. Mahasiswa belajar untuk bekerja sama, bergantian, berbagi materi, dan saling mengoreksi kesalahan selama

proses bermain. Dosen berperan penting sebagai fasilitator dan selalu memberikan bimbingan pada waktu dan situasi yang tepat".[50]

Penelitian Erina Hannawita Br Sembiring dan Tanti Listiani yang berjudul "*Game Based Learning* Berbantuan *Kahoot*! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika". Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa penerapan GBL dengan *Kahoot* terbukti efektif dalam menciptakan keaktifan para siswa. Ditemukan empat indikator keaktifan siswa yang mengalami peningkatan setelah GBL berbantuan Kahoot! diterapkan, termasuk peningkatan dalam jumlah dan intensitas siswa dalam berikteraksi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Kahoot! menjadi media pembelajaran interaktif yang menyajikan konten secara audiovisual berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, baik melalui metode maupun media pembelajaran, efektif dalam mengatasi tantangan terkait keaktifan siswa oleh guru.[51] Hal tersebut juga dapat dilihat selama proses pembelajaran menggunakan media *game based learning* dalam penelitian ini pada kelas eksperimen. Penerapan media *game based learning* membantu agar siswa lebih interaktif dalam pembelajaran.

Antusiasme siswa selama pembelajaran menggunakan *wordwall* ini juga selaras dengan hasil penelitian oleh Nindy Puji Nabilah dan Attin Warmi yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website*

---

[50] Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206, https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.

[51] Erina Hannawita Br Sembiring and Tanti Listiani, "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2023): 26–40, https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708.

Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak". Pada penelitian tersebut menyatakan bahwa "Penggunaan *website Wordwall* sebagai media pembelajaran mendapat respons positif dari siswa. Penyajiannya yang inovatif, didukung dengan tema yang menarik, membuat siswa tidak merasa bosan saat belajar. Respons positif dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan permainan *Wordwall* menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penggunaan *website Wordwall* ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa".[52]

Hasil belajar menjadi suatu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar didapat sesudah siswa menyelesaikan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan indikator untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Hasil belajar juga dapat berfungsi untuk motivator dalam mendorong individu berkembang lebih baik. Salah satu faktor berpengaruh pada hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran.

Hasil belajar bisa meningkat jika ditunjang oleh penerapan media pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratiwi yang menyatakan bahwa "media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal".[53] Salah satu media berbasis *game based learning* yang bisa dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar adalah *Wordwall.*

---

[52] Erina Hannawita Br Sembiring and Tanti Listiani.

[53] Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 64–72, "https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103".

Integrasi *game* edukasi yang memuat media pembelajaran serta dilengkapi beberapa soal evaluasi yang ditujukan agar mampu mewujudkan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Henry, yang menyatakan bahwa "Penggunaan *game* dapat memberikan dampak positif, menciptakan suasana kelas belajar yang menyenangkan dan menghibur, dan membiasakan siswa untuk aktif dan berpikir kritis".[54] Disamping itu, penggunaan media berbasis *game* juga dapat mempercepat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan, karena memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung.[55]

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Milinia Frisila dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB". Studi ini menunjukkan bahwa "Penggunaan *Wordwall* berpengaruh terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas IV di SD Kanisius Kadirojo. Minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan *Wordwall* dibandingkan dengan penggunaan media konvensional sebelumnya. Peningkatan ini dianggap lebih efektif karena siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih besar selama penggunaan *Wordwall*. Selain itu, *Wordwall* juga meningkatkan prestasi belajar pada materi KPK dan FPB, dengan nilai rata-rata awal 53,3 yang meningkat menjadi 80,9".[56]

---

[54] Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy: Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 145–50, "https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729".

[55] Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 135–37, "https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069".

[56] Milinia Frisila, "Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK Dan FPB," 2021.

Sejalan dengan penelitian tersebut, peneliti menemukan riset yang dilakukan oleh Wan Nurul Atikah Nasution dan Rafika Muspita Sari dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Dan Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia". Kesimpulan penelitian tersebut yakni: "(1) Hasil belajar siswa kelas XI-IPA 8 yang diajar dengan menggunakan media canva dan media *wordwall* tergolong sangat tinggi dengan persentase sebesar 53% dari 38 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 85,26; (2) Hasil belajar siswa kelas XI-IPA 1 yang diajar dengan menggunakan buku teks tergolong tinggi dengan persentase sebesar 62,5% dari 40 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 68,12; (3) Hasil perhitungan menggunakan SPSS diperoleh uji t yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media canva dan media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada siswa kelas XI-IPA 8".[57]

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, menujukkan hasil belajar siswa kelas XI dalam pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media *game Wordwall* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional menggunakan LKS. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen di angka 86 sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol yakni 79. Berdasarkan uji hipotesis mengggunakan *Independent Sample t-test* menujukkan nilai signifikansi 0,001 dimana <0,05 yang tergambar dalam table 4.4 yang menujukkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

[57] Wan Nurul Atikah Nasution and Farika Muspita Sari, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Dan Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesi," *Jurnal Darma Agung* 32, no. 1 (2024): 1139–48.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media berbasis *game based learning* efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar.

BAB VI
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* terbuki efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini dibuktikan dengan *output* uji *independent sample t test* yang menujukkan nilai signifikansi 0,001. Nilai signifikansi menujukkan hasil kurang dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian paparan kesimpulan berikut beberapa saran yang perlu disampaikan:

1. Bagi guru, sesuai hasil penelitian yang menujukkan bahwa media berbasis *game based learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, maka diharapkan bagi guru untuk mampu menguasai dan mengikuti perkembangan teknologi sehingga mampu menerapkan media pembelajaran semacam ini.
2. Bagi peneliti, agar menjadi bekal untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan kualitas pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

AH, Hanifal Fauzy, Zainal Abidin Arief, and Muhyani. "Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab." *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2019): 112. https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843.

Andari, Rafika. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 135–37. https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta, 2006.

Cahyono, Tri. *Statistik Uji Normalitas*. Semarang, 2006.

Erina Hannawita Br Sembiring, and Tanti Listiani. "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2023): 26–40. https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708.

Fanny, Arif Mahya. "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2019): 44–52.

Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.

Frisila, Milinia. “Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK Dan FPB,” 2021.

Hapnita, Widia, Rijal Abdullah, Yumalitas Gusmareta, and Fhmi Rizal. “Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Padang Tahun 2016 / 2017.” *Journal of Civil Engineering and Vocational Education* 5, no. 1 (2017): 2175–82.

Haryadi, Rudi, and Hanifa Nuraini Al Kansaa. “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *At-Tàlim : Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 2548–4419.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. *Tahta Media Group*, 2021.

Hernawati, Eneng. “Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas X MAN 4 Jakarta.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 118–31. https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.60.

Hidayat, Syarif. “Pendidikan Berbasiskan Media Dan Modul.” *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2017): 181–218. http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah.

Ibrahim, Mochamad Arsad, Muhamad Lutfi Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, and Yustika Nur Destiyani. “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran.” *Al-MIRAH: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): 2003–5.

Indarti, and Dewi Laraswati. “Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie.” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 7, no. 1 (2021): 45–50. https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2.

Kadir. *Statistika Terapan (Konsep, Contoh Dan Analisa Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian)*. Rajawali Pers, 2015.

Komariyah, Siti, Ahdinia Fatmala, and Nur Laili. “Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 4, no. 2 (2018): 55–60.

Magdalena, Ina. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Mahyudi, Arni. “Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama.” *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisplin* 1, no. 6 (2022): 1687–94. http://www.ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/419/334.

Minarta, Sakinata Maulidina, and Heni Purwa Pamungkas. “Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan.” *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* VI, no. Vol 6 No 2 (2022): 189–99. https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628.

Mulia, Harpan Reski. “Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak.” *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2020): 118–29. https://doi.org/10.19105/tjpi.v15i1.3092.

Nasution, Wan Nurul Atikah, and Farika Muspita Sari. “Pengaruh Media

Pembelajaran Berbasis Canva Dan Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesi." *Jurnal Darma Agung* 32, no. 1 (2024): 1139–48.

Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 64–72. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103.

Nurhayati, Erlis. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy: Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 145–50. https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729.

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.

Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4133–43. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. *Badan Penerbit UNM*, 2022.

Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (2020): 110.

Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117. https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228.

Puspitasari, Rina, Suparman, and Fahrunnisa. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2022): 8211–20. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382.

Raresik, Kadek Ayuning, I Ketut Dibia, and I Wayan Widiana. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI.” *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 4, no. 1 (2016): 1–11.

Rohmah, Nafilatur. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 127–31.

Shiddiq, Jamaluddin. “Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game Based Learning Untuk Bahasa Arab.” *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5, no. 1 (2021): 151–69.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung, 2022.

Sujarweni, V. Wiratna. *SPSS Untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press, 2014.

Suryawati, Dewi Prasari. “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di MTs Negeri Semanu Gunungkidul.” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1, no. 2 (2016): 314.

Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.

Yuliardi, Ricki, and Zuli Nuraeni. *Statistika Penelitian Pluss Tutorial SPSS*. Innosain, 2017.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I : ADMINISTRASI

Surat Izin Observasi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 529/Un.03.1/TL.00.1/02/2024 — 12 Februari 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survey**

Kepada

Yth. Kepala MAN Kota Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Dwi Nurhayati
NIM	:	200101110106
Tahun Akademik	:	Genap - 2023/2024
Judul Proposal	:	**Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1227/Un.03.1/TL.00.1/04/2024 1 April 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MAN Kota Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Dwi Nurhayati
NIM	:	200101110106
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	:	**Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar**
Lama Penelitian	:	**April 2024** sampai dengan **Juni 2024** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An.Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Bukti Telah Melaksanakan Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BLITAR
MADRASAH ALIYAH NEGERI
Jalan Jati Nomor 78 Sukorejo Kota Blitar 66121
Telepon (0342) 801041; Faksimili (0342) 801041
Website : www.mankotablitar.sch.id *E-mail* : mankotablitar@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR : B-736/ Ma.13.37.01/PP.00.6/05/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Drs. Ahmad Mukromin
NIP	: 196812291998031001
Gol/ Ruang	: Pembina / IV a
Jabatan	: Kepala MAN Kota Blitar

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: Dwi Nurhayati
N I M	: 200101110106
Fakultas	: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Malang
Prodi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)

telah melakukan Penelitian di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar guna penyusunan Skripsi Mulai Bulan April 2024 sampai dengan bulan Juni 2024 dengan judul " Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 21 Mei 2024
Kepala Madrasah

Ahmad Mukromin

LAMPIRAN II : INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen Penelitian (Soal *Pre-test* dan *Post-test*)

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Pilihlah jawaban yang benar pada soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d atau e!

1. Secara bahasa (etimologi), Harun Nasution menyebutkan lima istilah berkenaan dengan asal kata tasawuf yakni *shafa, shaff, theosophi, shuffah,* dan *shuf. Shafa* berarti…
    a. Suci
    b. Barisan
    c. Hikmah
    d. Serambi
    e. Bulu domba
2. Menurut Zakaria al-Anshari tasawuf adalah…
    a. Keberadaan bersama Allah tanpa adanya penghubung
    b. Mengosongkan diri dari perangai yang tercela, menghiasi diri dengan akhlak terpuji, mengalami kenyataan ketuhanan
    c. Cara menyucikan diri, meningkatkan akhlak dan membangun kehidupan jasmani dan rohani untuk mencapai kebahagiaan abadi
    d. Praktik dan latihan diri melalui cinta yang dalam dan ibadah untuk mengembalikan diri kepada jalan Tuhan

e. Ilmu syar'iyah yang timbul kemudian dalam agama

3. Rabi'ah al-Adawiyah lahir pada…

   a. 801 M

   b. 713 M

   c. 910 M

   d. 471 M

   e. 748 M

4. Tokoh tasawuf yang memiliki gelar *Hujjatul Islam* adalah…

   a. Imam al-Ghazali

   b. Abu Yazid al-Bustami

   c. Ibn Khaldun

   d. Imam Junaid al-Baghdadi

   e. Rabi'ah al-Adawiyah

5. Syaikh Abdul Qadir al-Jailani merupakan seorang sufi besar yang memiliki gelar *Sultan al-Auliya'*. Gelar tersebut bermakna…

   a. Pengikut para raja

   b. Pelayan seorang raja

   c. Raja yang agung

   d. Rajanya para wali

   e. Orang yang seperti raja

6. Ajaran tasawuf Imam al-Junaid berpusat pada konsep *khauf* dan *raja', khauf* berarti…

   a. Lapang

   b. Luas

c. Harap

d. Takut

e. Malu

7. Kaum sufi biasanya memakai pakaian dari bulu domba sebagai lambang…

a. Kekurangan diri

b. Kerendahan hati

c. Kekurangan hati

d. Kemiskinan diri

e. Kekecewaan hati

8. Ajaran tasawuf yang dikemukakan oleh Rabi'ah al-adawiyah yakni…

a. Ma'rifat ta'aruf dan ma'rifat ta'rif

b. Konsep khauf dan raja'

c. Konsep mahabatullah (cinta Allah)

d. Tasawuf akhlaki

e. Ilmu muamalat

9. Lebih fokus kepada kebahagiaan akhirat yang abadi dan tidak terlena dengan kenikmatan dunia yang fana, dalam ilmu tasawuf disebut…

a. Mahabbah

b. Zuhud

c. Ridha

d. Ittihad

e. Tawakkal

10. Konsep tasawuf yang berpusat pada *khauf* dan *raja'* merupakan pemikiran dari…

a. Siti jenar

b. Abu Yazid al-Bustami

c. Ibn Khaldun

d. Imam Junaid al-Baghdadi

e. Rabi'ah al-Adawiyah

11. Seorang sufi yang memandang tasawuf sebagai jalan kearifan manusia dalam menjalankan hidupnya adalah…

a. Imam al-Ghazali

b. Abu Yazid al-Bustami

c. Ibn Khaldun

d. Rabi'ah al-Adawiyah

e. Imam Junaid al-Baghdadi

12. Tasawuf yang dikembangkan oleh Syaikh Abdul Qadir al-Jailani adalah…

a. Ma'rifat ta'aruf dan ma'rifat ta'rif

b. Konsep mahabatullah

c. Konsep *khauf* dan *raja'*

d. Tasawuf akhlaki

e. Ilmu muamalat

13. Maqam tertinggi seorang sufi menurut al-Ghazali adalah…

a. Raja'

b. Mahabbah

c. Khauf

d. Zuhud

e. Mujahadah

14. Berikut maqam sufi menurut al-Ghazali yaitu…
    a. Taubat-tawakkal-zuhud-khauf-raja'-syukur-sabar-mahabbah
    b. Taubat-syukur-sabar-raja'-khauf-tawakkal-zuhud-mahabbah
    c. Taubat-khauf-zuhud-tawakkal-sabar-raja'-syukur-mahabbah
    d. Taubat-sabar-raja'-syukur-khauf-zuhud-tawakkal-mahabbah
    e. Taubat-sabar-syukur-raja'-khauf-zuhud-tawakkal-mahabbah
15. Berikut merupakan dasar-dasar ajaran tasawuf Imam Junaid al-Baghdadi *kecuali…*
    a. Seorang sufi harus meninggalkan sifat buruk dan menjalankan budi pekerti yang baik
    b. Ajaran tasawuf adalah ajaran yang dapat memurnikan hati manusia
    c. Bersesuaian dengan hati
    d. Memalingkan perhatian dari urusan duniawi kepada urusan ukhrawi
    e. Harus berpegang kepada tauhid
16. Dasar dari ajaran tasawuf Imam Al-Ghazali adalah tasawuf akhlaki, beliau membedakan tasawuf menjadi dua ilmu yakni…
    a. Ilmu Ubudiyah dan Ilmu Tarbiyah
    b. Ilmu Muamalat dan Ilmu Tarbiyah
    c. Ilmu Ma'rifat dan Ilmu Muamalat
    d. Ilmu Mukasyafat dan Ilmu Muamalat
    e. Ilmu Ma'rifat dan Ilmu Mukasyafat
17. (1) *Ihya' Ulumuddin*

    (2) *Aurat al-Jilani*

(3) *Bidayah al-Hidayah*

(4) *Futuh al-Ghaib*

(5) Jawahir al-Qur'an

Yang termasuk kitab tasawuf karya Imam al-Ghazali yaitu…

a. (1), (2), (3)

b. (1), (3), (4)

c. (1), (2), (5)

d. (1), (4), (5)

e. (1), (3), (5)

18. Karya Imam al-Ghazali yang berisi kritikan-kritikan tajam terhadap filsafat berjudul…

a. *Mukhasyafah al-Qulub*

b. *Ihya' Ulumuddin*

c. *Tahafutul Falasifah*

d. *Risalah al-Qudsiyyah*

e. *Bidayah al-Hidayah*

19. 1. Berpusat pada konsep khauf dan raja'

2. Tasawuf diorientasikan pada perbaikan akhlak

3. Ma'rifat memiliki dua jenis, ma'rifat ta'aruf dan ma'rifat ta'rif

4. Tasawuf memiliki 8 maqam sufi

Dari poin-poin diatas, yang termasuk konsep pemikiran tasawuf dari Imam Junaid al-Baghdadi yakni…

a. 1 dan 2

b. 1 dan 3

c. 2 dan 3

d. 2 dan 4

e. 3 dan 4

20. Inti ajaran tasawuf Syaikh Abdul Qadir al-Jailani adalah tentang perbaikan akhlak, sehingga ajaran tasawufnya dikenal dengan tasawuf akhlaki. Hal ini mirip dengan tasawuf yang diajarkan oleh Imam Al-Ghazali. Perbedaan tasawuf yang diajarkan oleh kedua tokoh tersebut adalah…

    a. Puncak tasawuf al-Ghazali adalah al-qurb, sedangkan Syaikh Abdul Qadir mencapai maqam ma'rifat
    b. Tasawuf al-Ghazali hanya berpijak pada Al-Quran saja, sedangkan Syaikh Abdul Qadir berpijak pada Quran dan Hadis
    c. Syaikh Abdul Qadir lebih menggolongkan tasawuf menjadi beberapa golongan sementara al-Ghazali tidak
    d. Tasawuf al-Ghazali berorientasi pada maqam marifat, sementara Syaikh Abdul Qadir berorientasi pada al-Qurb
    e. Kedua ajaran tasawuf tidak memiliki perbedaan karena sama-sama tasawuf akhlaki

LAMPIRAN III : DATA PENELITIAN

Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Nama	*Pre-test*	*Post-test*
1	Adinda Ayu Latifatus Sholihah	45	90
2	Ahmad Zaini Alfauzi	50	85
3	Alfiana Eka Lailawati	65	80
4	Alifah Bunga Safitri	45	90
5	Amelia Putri Nurma Nafisa	60	80
6	Anggi Dwi Yulianti	45	80
7	Anggi Eno Relian	60	75
8	Aqiela Apriditya Minahussania	45	80
9	Djenar Razita Haija Alfarabi Putri	45	70
10	Ega Bayu Arnanda	50	80
11	Eka Indana Agustin	65	75
12	Falah Siswoyo	60	75
13	Fidine Anggri Ramadani	50	85
14	Haliza Puspa Nagari Al Mustofa	55	90
15	Husen Al Mubarok	45	80
16	Ibnu Dzaki Wijaya	70	90
17	Idne Silva Ramadhany	50	65
18	Muhammad Fauzan	65	80
19	Muhammad Abid Fathin Afandi	50	70
20	Muhammad Nabil Izza Rahman	65	90
21	Muhammad Nanda Saroni	50	80
22	Muhammad Rizqi Fadhilah	55	60
23	Nabila Azzahrotin Nada	55	90
24	Nabila 'Izzakamila Halim	50	75

25	Nadina Ni'makamila Halim	45	80
26	Nadya Pradhita Susanti	50	75
27	Naila Miftakurrohmah	70	80
28	Qoni' Ilmahaqi	45	80
29	Rafidan Achmad Nur Wirawan	50	75
30	Rizky Aulia Ulhaq	75	80
31	Tsaqila Regina Putri	60	80
32	Yovinta Agista Maharani	45	75

Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Nama	*Pre-test*	*Post-test*
1	Afida Rizki Azizah	40	85
2	Ahmad Kurnia Alvin Azhari	35	85
3	Ahmad Mukarom Rusdianto	45	95
4	Alodia Freya Annora	65	90
5	Aniqotul Munaa	70	95
6	Darella Puspa Ayu Prihandono	50	80
7	Fajar Eka Prasetyo	55	80
8	Farabida Rizky Mukaromah	75	95
9	Farhan Zaidaan	50	80
10	Fazar Rayhan Ardani	70	95
11	Gilang Aji Setyawan	60	90
12	Isnaini Nur Azizah	75	95
13	Jennie Shabella	35	75
14	Jessica Hasna Azzahra	55	90
15	Julian Fardeen Firdaus	50	85
16	Meila Putri Widiansyah	60	90
17	Moh. Hamdan Yuwafi	75	80
18	Moh. Nizar Al Faruq	70	90
19	Muhammad Raihan	60	85
20	Nadhifa Nur Athifah	55	75
21	Najla Callista Naufa Vaeckleo	40	90
22	Nerina Azka Sofyan	65	80
23	Ona Putri Delima	50	70
24	Putri ayu Yuli Andini	65	95
25	Refi Hidayah	70	80

26	Reyhan Putra Revangga	60	85
27	Risma Zahroti Amalia	60	90
28	Ryan Qaila Arazi	40	85
29	Shofia Ainurrohmah	40	90
30	Sri Rahayu Setyoningsih	65	85
31	Syah Jordan Ramzi Waly	55	85
32	Zahra Amalya Ulfa	45	75

LAMPIRAN IV : HASIL ANALISIS DATA

Uji Validitas Soal

Correlations

		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	TotalSkor
Soal01	Pearson Correlation	1	.198	.072	.247	.072	-.061	.024	.048	.247	.195	.189	.195	.195	.247	.048	.048	-.012	.133	.283	.189	.458**
	Sig. (2-tailed)		.262	.686	.159	.686	.732	.892	.786	.159	.270	.284	.270	.270	.159	.786	.786	.946	.452	.104	.284	.007
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal02	Pearson Correlation	.198	1	.040	.040	-.129	.279	.310	.254	.209	.165	-.009	.165	.165	.040	.027	.027	.365*	-.161	.254	-.009	.419*
	Sig. (2-tailed)	.262		.823	.823	.465	.110	.074	.147	.235	.351	.958	.351	.351	.823	.881	.881	.034	.362	.147	.958	.014
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal03	Pearson Correlation	.072	.040	1	.190	-.012	.243	-.045	.128	.595**	-.169	-.045	.070	.310	-.214	.128	.400*	.070	.212	.128	-.045	.353*
	Sig. (2-tailed)	.686	.823		.281	.947	.165	.801	.471	.000	.339	.801	.692	.074	.224	.471	.019	.692	.228	.471	.801	.041
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal04	Pearson Correlation	.247	.040	.190	1	.190	.243	.337	-.144	.190	.549**	.146	.310	.070	.190	.400*	.400*	.549**	.212	-.144	.337	.641**
	Sig. (2-tailed)	.159	.823	.281		.281	.165	.052	.416	.281	.001	.410	.074	.692	.281	.019	.019	.001	.228	.416	.052	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal05	Pearson Correlation	.072	-.129	-.012	.190	1	.026	.146	.128	-.012	.310	.337	.070	-.169	.595**	.400*	-.144	.070	.212	.128	.146	.405*
	Sig. (2-tailed)	.686	.465	.947	.281		.886	.410	.471	.947	.074	.052	.692	.339	.000	.019	.416	.692	.228	.471	.410	.017
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal06	Pearson Correlation	-.061	.279	.243	.243	.026	1	.199	.164	.243	.364*	-.211	.106	.106	.026	.164	.164	.364*	-.104	.164	-.211	.382*
	Sig. (2-tailed)	.732	.110	.165	.165	.886		.258	.355	.165	.034	.230	.550	.550	.886	.355	.355	.034	.559	.355	.230	.026
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal07	Pearson Correlation	.024	.310	-.045	.337	.146	.199	1	-.158	.146	.266	.101	.040	-.186	.337	.611**	-.158	.717**	-.127	.098	-.079	.454**
	Sig. (2-tailed)	.892	.074	.801	.052	.410	.258		.371	.410	.129	.572	.823	.292	.052	.000	.371	.000	.473	.581	.655	.007
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal08	Pearson Correlation	.048	.254	.128	-.144	.128	.164	-.158	1	-.144	-.114	.098	.208	.530**	.128	-.097	.269	-.114	.363*	.634**	.355*	.378*
	Sig. (2-tailed)	.786	.147	.471	.416	.471	.355	.371		.416	.522	.581	.237	.001	.471	.586	.124	.522	.035	.000	.040	.027
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal09	Pearson Correlation	.247	.209	.595**	.190	-.012	.243	.146	-.144	1	.070	-.045	.310	.070	-.012	-.144	.128	.070	.212	-.144	.146	.405*
	Sig. (2-tailed)	.159	.235	.000	.281	.947	.165	.410	.416		.692	.801	.074	.692	.947	.416	.471	.692	.228	.416	.410	.017
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal10	Pearson Correlation	.195	.165	-.169	.549**	.310	.364*	.266	-.114	.070	1	.040	.150	-.133	.310	.208	-.114	.433*	-.091	-.114	.040	.423*
	Sig. (2-tailed)	.270	.351	.339	.001	.074	.034	.129	.522	.692		.823	.397	.452	.074	.237	.522	.010	.608	.522	.823	.013
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal11	Pearson Correlation	.189	-.009	-.045	.146	.337	-.211	.101	.098	-.045	.040	1	-.186	.040	.337	.098	.098	.040	.491**	.098	.280	.355*
	Sig. (2-tailed)	.284	.958	.801	.410	.052	.230	.572	.581	.801	.823		.292	.823	.052	.581	.581	.823	.003	.581	.108	.039
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal12	Pearson Correlation	.195	.165	.070	.310	.070	.106	.040	.208	.310	.150	-.186	1	.150	-.169	-.114	.208	.150	-.091	.208	.266	.361*
	Sig. (2-tailed)	.270	.351	.692	.074	.692	.550	.823	.237	.074	.397	.292		.397	.339	.522	.237	.397	.608	.237	.129	.036
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal13	Pearson Correlation	.195	.165	.310	.070	-.169	.106	-.186	.530**	.070	-.133	.040	.150	1	-.169	-.114	.530**	-.133	.297	.530**	.266	.361*
	Sig. (2-tailed)	.270	.351	.074	.692	.339	.550	.292	.001	.692	.452	.823	.397		.339	.522	.001	.452	.088	.001	.129	.036
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal14	Pearson Correlation	.247	.040	-.214	.190	.595**	.026	.337	.128	-.012	.310	.337	-.169	-.169	1	.400*	-.144	.070	.212	.128	.337	.458**

	Sig. (2-tailed)	.159	.823	.224	.281	.000	.886	.052	.471	.947	.074	.052	.339	.339		.019	.416	.692	.228	.471	.052	.006
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	Pearson Correlation	.048	.027	.128	.400*	.400*	.164	.611**	-.097	-.144	.208	.098	-.114	-.114	.400*	1	-.097	.530**	-.078	.269	-.158	.413*
Soal15	Sig. (2-tailed)	.786	.881	.471	.019	.019	.355	.000	.586	.416	.237	.581	.522	.522	.019		.586	.001	.662	.124	.371	.015
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	Pearson Correlation	.048	.027	.400*	.400*	-.144	.164	-.158	.269	.128	-.114	.098	.208	.530**	-.144	-.097	1	-.114	.363*	.269	.355*	.378*
Soal16	Sig. (2-tailed)	.786	.881	.019	.019	.416	.355	.371	.124	.471	.522	.581	.237	.001	.416	.586		.522	.035	.124	.040	.027
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	Pearson Correlation	-.012	.365*	.070	.549**	.070	.364*	.717**	-.114	.070	.433*	.040	.150	-.133	.070	.530**	-.114	1	-.091	-.114	-.186	.454**
Soal17	Sig. (2-tailed)	.946	.034	.692	.001	.692	.034	.000	.522	.692	.010	.823	.397	.452	.692	.001	.522		.608	.522	.292	.007
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	Pearson Correlation	.133	-.161	.212	.212	.212	-.104	-.127	.363*	.212	-.091	.491**	-.091	.297	.212	-.078	.363*	-.091	1	-.078	.491**	.375*
Soal18	Sig. (2-tailed)	.452	.362	.228	.228	.228	.559	.473	.035	.228	.608	.003	.608	.088	.228	.662	.035	.608		.662	.003	.029
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	Pearson Correlation	.283	.254	.128	-.144	.128	.164	.098	.634**	-.144	-.114	.098	.208	.530**	.128	.269	.269	-.114	-.078	1	.098	.413*
Soal19	Sig. (2-tailed)	.104	.147	.471	.416	.471	.355	.581	.000	.416	.522	.581	.237	.001	.471	.124	.124	.522	.662		.581	.015
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	Pearson Correlation	.189	-.009	-.045	.337	.146	-.211	-.079	.355*	.146	.040	.280	.266	.266	.337	-.158	.355*	-.186	.491**	.098	1	.429*
Soal20	Sig. (2-tailed)	.284	.958	.801	.052	.410	.230	.655	.040	.410	.823	.108	.129	.129	.052	.371	.040	.292	.003	.581		.011
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	Pearson Correlation	.458**	.419*	.353*	.641**	.405*	.382*	.454**	.378*	.405*	.423*	.355*	.361*	.361*	.458**	.413*	.378*	.454**	.375*	.413*	.429*	1
TotalSkor	Sig. (2-tailed)	.007	.014	.041	.000	.017	.026	.007	.027	.017	.013	.039	.036	.036	.006	.015	.027	.007	.029	.015	.011	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

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

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

Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	16.18	7.907	.327	.733
Soal02	16.21	7.987	.280	.738
Soal03	16.09	8.265	.232	.741
Soal04	16.09	7.598	.555	.713
Soal05	16.09	8.143	.289	.736
Soal06	16.06	8.239	.273	.737
Soal07	16.12	7.986	.335	.732
Soal08	16.00	8.364	.291	.736
Soal09	16.09	8.143	.289	.736
Soal10	16.03	8.211	.327	.733
Soal11	16.12	8.228	.227	.742
Soal12	16.03	8.332	.261	.738
Soal13	16.03	8.332	.261	.738
Soal14	16.09	8.022	.346	.731
Soal15	16.00	8.303	.329	.734
Soal16	16.00	8.364	.291	.736
Soal17	16.03	8.151	.361	.731
Soal18	15.97	8.454	.303	.736
Soal19	16.00	8.303	.329	.734
Soal20	16.12	8.046	.308	.735

Uji Normalitas Data

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil	Pre test Kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	Post test Kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	Pre test Eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	Post test Eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre test Kontrol	.095	32	.200*	.972	32	.563
	Post test Kontrol	.085	32	.200*	.980	32	.813
	Pre test Eksperimen	.084	32	.200*	.973	32	.593
	Post test Eksperimen	.102	32	.200*	.968	32	.438

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

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas Data

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil	Post test Kelas Kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	Post test Kelas Eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.110	1	62	.741
	Based on Median	.159	1	62	.691
	Based on Median and with adjusted df	.159	1	58.551	.691
	Based on trimmed mean	.213	1	62	.646

Uji *Independent Sample T-Test*

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Post test Eksperimen	32	85.78	6.852	1.211
	Post test Kontrol	32	79.38	7.268	1.285

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.110	.741	3.628	62	.001	6.406	1.766	2.877	9.936
	Equal variances not assumed			3.628	61.786	.001	6.406	1.766	2.876	9.936

LAMPIRAN V : DOKUMENTASI

Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pembelajaran Kelas Kontrol

LAMPIRAN VI : BUKTI BIMBINGAN

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: http://www.uin-malang.ac.id Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM	:	200101110106
Nama	:	DWI NURHAYATI
Fakultas	:	ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1	:	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
Dosen Pembimbing 2	:	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	:	EFEKTIVITAS WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI MAN KOTA BLITAR

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	08 Agustus 2023	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Pengajuan judul skripsi - revisi pada judul	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	14 September 2023	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Konsultasi judul baru beserta outline - judul ACC	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	13 Oktober 2023	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Konsultasi BAB 1 - Revisi: penambahan footnote, kejelasan rujukan, perkuat latar belakang dengan penelitian terdahulu, revisi beberapa kata yang kurang tepat	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	27 November 2023	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Konsultasi BAB 2 - Revisi: mengganti kata kajian pustaka menjadi kajian teori, terlalu banyak poin-poin seharusnya dinarasikan	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	18 Desember 2023	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Konsultasi BAB 3 - Revisi: penggunaan kata yang kurang tepat	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	12 Januari 2024	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Revisi BAB 3 dan konsultasi instrumen penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	15 Januari 2024	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Revisi instrumen penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	16 Januari 2024	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Tanda tangan persetujuan seminar proposal skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	18 Maret 2024	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Revisi setelah seminar proposal skripsi (latar belakang langsung mengerucut pada masalah yg ditemukan, kejelasan prosedur penelitian, kelengkapan referensi)	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	27 Mei 2024	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Konsultasi BAB 4 data hasil penelitian dan BAB 5 pembahasan - Revisi pembahasan rumusan masalah pertama	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	28 Mei 2024	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Revisi BAB 5 pembahasan	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	29 Mei 2024	Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd	Cek kelengkapan lampiran, mendapat persetujuan untuk mengikuti sidang skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Malang,

Dosen Pembimbing 2

Dosen Pembimbing 1

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

Kajur / Kaprodi

LAMPIRAN VII : SERTIFIKAT TURNITIN

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/06/2024

diberikan kepada:

Nama : Dwi Nurhayati
NIM : 200101110106
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 11 Juni 2024
Kepala,

Benny Afwadzi

RIWAYAT HIDUP

Nama	: Dwi Nurhayati
NIM	: 200101110106
Tempat, Tanggal Lahir	: Blitar, 15 Maret 2002
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk	: 2020
Alamat	: Jl. Kelapa Gading RT. 02 RW. 05 Dandong – Srengat – Blitar
No. Hp	: 082140023593
Email	: 200101110106@student.uin-malang.ac.id
Riwayat Pendidikan	: - MTsN 1 Blitar - SMAN 1 Srengat