

**EFEKTIVITAS MEDIA GAME *WORDWALL* DENGAN MODEL TGT
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
FIQIH KELAS VIII MTsN 2 MALANG**

SKRIPSI

Oleh

M. Alfian Nur Afandi

NIM. 220101110148



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026



**EFEKTIVITAS MEDIA GAME *WORDWALL* DENGAN MODEL TGT
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
FIQIH KELAS VIII MTsN 2 MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

M. Alfian Nur Afandi

NIM. 220101110148



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul “Efektivitas Media Game Wordwall Dengan Model TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTsN 2 Malang” oleh M. Alfian Nur Afandi dengan NIM 220101110148 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan kesidang ujian.

Pembimbing,



Benny Afwadzi, M. Hum
NIP. 199002022015031005

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Laili Nur Arifa, M.Pd.I.
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul “Efektivitas Media Game Wordwall Dengan Model TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTsN 2 Malang” oleh M. Alfian Nur Afandi dengan NIM 220101110148 ini telah dipertahakan didepan penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 22 Mei 2026.

Dewan Penguji

Penguji Utama,
Prof. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag
NIP. 196712201998010

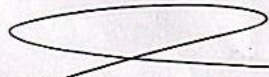
Ketua Sidang,
Prof. Dr. H. Abd. Haris, M. Ag
NIP. 196210211992031003

Sekretaris Sidang,
Benny Afwadzi, M. Hum
NIP. 199002022015031005

Pembimbing,
Benny Afwadzi, M. Hum
NIP. 199002022015031005

Tanda Tangan


:


:


:


:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang




Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Alfian Nur Afandi
NIM : 220101110148
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Efektivitas Media Game Wordwall Dengan Model TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTsN 2 Malang
Email : alfiannafandi18@gmail.com
Dosen Pembimbing : Benny Afwadzi, M. Hum
NIP : 199002022015031005

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Malang, 29 April 2026



M. Alfian Nur Afandi
NIM. 220101110148

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 29 April 2026

Benny Afwadzi, M. Hum

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi M. Alfian Nur Afandi

Lamp. : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang
di Malang.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : M. Alfian Nur Afandi

NIM : 220101110148

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

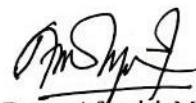
Judul Skripsi : Efektivitas Media Game Wordwall Dengan Model TGT Dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII
MTsN 2 Malang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 29 April 2026

Dosen Pembimbing



Benny Afwadzi, M. Hum

NIP. 199002022015031005

LEMBAR MOTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah : 286)

Allah juga berjaji

“Fa'inna ma‘al-‘usri yusrā(n), Inna ma‘al-‘usri yusrā(n).

(QS. Al-Insyirah :6-7)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya serta berkat doa dan restu kedua orang tua, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya ini penulis dedikasikan kepada:

1. Kepada Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa mendoakan setiap langkah penulis, memberikan kasih sayang yang tulus, serta dukungan dan semangat tanpa henti. Nasihat dan bimbingan yang diberikan menjadi pedoman bagi penulis dalam menjalani kehidupan dan menempuh pendidikan. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala pengorbanan, baik tenaga, waktu, maupun dukungan materi yang telah diberikan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan tersebut dengan pahala yang berlipat serta keberkahan di dunia dan akhirat.
2. Kepada Kakek, Nenek, dan Kakak tercinta yang selalu memberikan doa, perhatian, serta dukungan dengan penuh ketulusan. Kehadiran dan semangat yang diberikan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menjalani setiap proses, baik dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Terima kasih atas kasih sayang dan doa yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis.
3. Seluruh keluarga dan teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan, mendengarkan keluh kesah, serta menemani penulis selama proses perkuliahan sampai selesai.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Efektivitas Media Game *Wordwall* dengan Model TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTsN 2 Malang” dengan lancar dan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang melalui ajaran Islam.

Karya ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Dalam proses penyusunannya, penulis mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan penuh ketulusan dan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh jajaran staf dan civitas akademika.
2. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam.

4. Bapak Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I selaku dosen wali yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran memberikan arahan, meluangkan waktu, serta berbagi ilmu yang sangat berarti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Benny Afwadzi, M. Hum. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan dan bimbingan, meluangkan waktu, serta berbagi ilmu yang sangat berarti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh keluarga besar MTsN 2 Malang yang telah menerima penulis dengan baik, memberikan kesempatan, serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Keluarga besar PAI H yang telah memberikan canda dan tawa, selalu bersedia membantu dan memberi dukungan baik suka maupun duka selama duduk dibangku perkuliahan hingga sampai tahap ini. Serta Semua pihak yang membantu peneliti selama duduk dibangku perkuliahan hingga sampai tahap ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak serta menjadi sebaai bahan rujukan dan refrensi bagi peneliti selanjutnya.

Malang, 29 April 2026

M. Alfian Nur Afandi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO.....	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
مستخلص البحث.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Orisinalitas Penelitian.....	11
F. Definisi Istilah.....	29
G. Sistematika Penulisan	31
BAB II	34

TINJAUAN PUSTAKA	34
A. Kajian Teori	34
B. Kerangka Berpikir	84
C. Hipotesis Penelitian	85
BAB III METODE PENELITIAN	77
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	77
B. Lokasi Penelitian	78
C. Variabel Penelitian	79
D. Populasi dan Sampel Penelitian	80
E. Data dan Sumber Data	81
F. Instrumen Penelitian	83
G. Validitas dan Reliabilitas Data	84
H. Teknik Pengumpulan Data	86
I. Analisis Data	87
J. Prosedur Penelitian	89
BAB IV	91
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	91
A. Paparan Data	91
B. Hasil Penelitian	98
1. Hasil Uji Coba Instrument	98
2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	101
3. Hasil Analisis Data	107
BAB V	115
PEMBAHASAN	115
A. Pembahasan	115
BAB VI	126

PENUTUP.....	126
A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinilitas Penelitian	20
Tabel 3. 1 Nonequivalent control group design	77
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian	81
Tabel 3. 3 Sumber data	82
Tabel 4. 1 Jumlah Siswa MTsN 2 Malang	95
Tabel 4. 2 Mapel dan Guru.....	95
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Uji Validitas	99
Tabel 4. 4 Perhitungan Uji Reliabilitas	100
Tabel 4. 5 Data Nilai Kelas Eksperimen	102
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	103
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Kelas Kontrol.....	105
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	106
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	107
Tabel 4. 10 Rekap Ranks Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen.....	109
Tabel 4. 11 Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen.....	110
Tabel 4. 12 Rekap Ranks Uji Mann Whitney U Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	112
Tabel 4. 13 Hasil Uji Mann Whitney U Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	85
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MTsN 2 Malang	94

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan skripsi ini merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987. Pedoman tersebut dijadikan acuan utama dalam penulisan transliterasi Arab-Latin, yang secara umum dapat dijabarkan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dh	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = û

ABSTRAK

Afandi, M. Alfian Nur 2026. Efektivitas Media Game *Wordwall* Dengan Model TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii MTsN 2 Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Benny Afwadzi, M. Hum

Kata Kunci: Efektivitas, Media Game *Wordwall*, TGT, Hasil Belajar, Fiqih.

Pembelajaran Fiqih yang masih monoton dan didominasi ceramah membuat siswa kurang aktif dan berdampak pada rendahnya minat serta hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi seperti media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Rumusan masalah penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media game *Wordwall* dengan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas dan perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*nonequivalent control group*), melibatkan dua kelas, yaitu eksperimen dan kontrol, masing-masing 30 siswa. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, lalu dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney untuk mengetahui pengaruh dan perbedaannya

Hasil penelitian menunjukkan dua temuan utama. Pertama, penggunaan Media Game *Wordwall* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 55,87 menjadi 75,20 (selisih 19,33 poin) serta didukung uji Wilcoxon dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Kedua, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, di mana rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi (41,48) dibandingkan kelas kontrol (19,52), diperkuat uji Mann-Whitney dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, metode ini lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

ABSTRACT

Afandi, M. Alfian Nur 2026. The Effectiveness of *Wordwall* Game Media with the TGT Model in Improving Learning Outcomes in Fiqh Subjects Class VIII MTsN 2 Malang. Thesis, Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Benny Afwadzi, M. Hum

Keywords: Effectiveness, *Wordwall* Game Media, TGT, Learning Outcomes, Fiqh.

Fiqh learning which is still monotonous and dominated by lectures makes students less active and has an impact on low interest and learning outcomes. Therefore, innovations such as *Wordwall* game media combined with the *Teams Games Tournament* (TGT) model are needed.

The formulation of this research problem is to find out whether the use of *Wordwall* game media with the TGT model is effective in improving student learning outcomes, as well as comparing the learning outcomes of experimental and control classes. This study aims to examine the effectiveness and differences in learning outcomes between the two groups

The study used a quantitative approach with a pseudo-experimental design (*nonequivalent control group*), involving two classes, namely experiment and control, of 30 students each. Data were collected through pretest and posttest, then analyzed using the Wilcoxon and Mann-Whitney tests to determine the effect and difference

The results of the study show two main findings. First, the use of *Wordwall* Media Games with the *Teams Games Tournament* (TGT) model effectively improved student learning outcomes, as seen from the increase in the average score of the experimental class from 55.87 to 75.20 (difference of 19.33 points) and supported by the Wilcoxon test with a significance of $0.000 < 0.05$. Second, there was a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes, where the average posttest of the experimental class was higher (41.48) than the control class (19.52), strengthened by the Mann-Whitney test with a significance of $0.000 < 0.05$. Thus, this method is more effective than conventional learning.

مستخلص البحث

أفندي، م. ألفيان نور ٢٠٢٦. فعالية وسائط ألعاب جدار الكلمات باستخدام نموذج TGT في تحسين نتائج التعلم في مواد الفقه الصف الثامن مدرسة تساناوية نغري ٢ مالانغ. أطروحة، قسم التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية، مالانغ. المشرف: بيني أفوازي، م. هم

الكلمات المفتاحية: الفعالية، وسائط ألعاب *Wordwall*، TGT، نتائج التعلم، الفقه.

التعلم الفقهية، الذي لا يزال رتبيا ويهيمن عليه المحاضرات، يجعل الطلاب أقل نشاطا ويؤثر على انخفاض الاهتمام ونتائج التعلم. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكارات مثل وسائط ألعاب *Wordwall* مع نموذج TGT.

صياغة هذه المشكلة البحثية هي معرفة ما إذا كان استخدام وسائط ألعاب *Wordwall* مع نموذج TGT فعالاً في تحسين نتائج تعلم الطلاب، بالإضافة إلى مقارنة نتائج التعلم في الصفوف التجريبية والضابطة. تهدف هذه الدراسة إلى فحص فعالية واختلافات نتائج التعلم بين المجموعتين

استخدمت الدراسة نهجاً كمياً مع تصميم شبه تجريبي (مجموعة ضابطة غير متكافئة)، شملت فصلين، وهما التجربة والضابطة، كل منهما يضم ٣٠ طالباً. تم جمع البيانات من خلال اختبارات ما قبل وبعد الاختبار، ثم تم تحليلها باستخدام اختباري ويلكوكسون ومان-ويتني لتحديد التأثير والفرق

تظهر نتائج الدراسة نتيجتين رئيسيتين. أولاً، أدى استخدام ألعاب *Wordwall* مع نموذج بطولة ألعاب الفرق (TGT) إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب بشكل فعال، كما يتضح من زيادة متوسط درجة الصف التجريبي من ٥٥.٨٧ إلى ٧٥.٢٠ (بفارق ١٩.٢٣ نقطة) ومدعوماً باختبار ويلكوكسون بدلالة $0.0005 > 0.0005$. ثانياً، كان هناك فرق كبير بين نتائج التعلم في الصفوف التجريبية والضابطة، حيث كان متوسط ما بعد الاختبار في الصف التجريبي أعلى (٤١.٤٨) من الصف الضابط (١٩.٥٢)، وتم تعزيزه باختبار مان-ويتني بدلالة $0.0005 > 0.0005$. لذا، فإن هذه الطريقة أكثر فعالية من التعلم التقليدي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan tanpa variasi masih menjadi persoalan yang kerap dijumpai dalam dunia pendidikan. Hal ini sesuai dengan laporan *SMERU Research Institute* menunjukkan bahwa sebanyak 67% guru di sekolah dasar dan madrasah masih menggunakan metode ceramah satu arah sebagai pendekatan pembelajaran yang paling sering diterapkan.¹ Hal ini juga selaras yang disampaikan Sabila dalam penelitiannya, di mana dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagian siswa mengalami kejenuhan, kurang fokus, enggan berpartisipasi, serta menunjukkan minat belajar yang rendah akibat metode pembelajaran guru yang kurang bervariasi.²

Kondisi tersebut berdampak pada munculnya kejenuhan peserta didik, menurunnya konsentrasi dalam belajar, serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Situasi ini sejalan dengan temuan penelitian Mohammad Hamad Al-Khresheh dan Sami Mohammed Alanazi, yang menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara monoton dan tanpa variasi menjadi faktor utama penyebab kebosanan, baik bagi guru maupun siswa. Pembelajaran yang tidak bervariasi membuat suasana kelas menjadi

¹ Arya Swarnata et al., "Laporan Akhir Program Rintisan INSPIRASI" (smeru research instituts, 2021).

² Sabila Lailia Ramadhani, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mojotengah Wonosobo Tahun Pelajaran 2023 / 2024" 2, no. 2 (2024).

pasif, mengurangi partisipasi siswa, dan menurunkan motivasi belajar, sehingga efektivitas proses pembelajaran menjadi terhambat dan hasil belajar pun cenderung tidak maksimal.³

Kegiatan belajar mengajar mengalami perkembangan dari satu generasi ke generasi berikutnya sejalan dengan perubahan dan kemajuan zaman. Metode pembelajarannya juga dituntut untuk senantiasa beradaptasi dan berkembang sesuai dengan dinamika zaman.⁴ Dalam proses pendidikan, metode pembelajaran berfungsi sebagai salah satu faktor utama. Keberadaannya mampu memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, keberlangsungan proses pendidikan tidak hanya menekankan pada transfer ilmu, tetapi juga menuntut adanya pembaruan metode yang selaras dengan perkembangan sosial, teknologi, dan budaya, sehingga pembelajaran senantiasa relevan di setiap generasi.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2, guru dan tenaga kependidikan memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, bermakna, dinamis, serta interaktif. Untuk mencapai suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, guru perlu berinovasi dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Inovasi tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan dan penerapan metode

³ Mohammad Hamad Al-khresheh and Sami Mohammed Alanazi, "From Boredom to Breakthrough: Teacher and Student Engagement in Online and Face-to-Face Contexts in English as a Foreign Language Classrooms," *Journal of University Teaching and Learning Practice* 22, no. 2 (2025): 1–29.

⁴ Rahmalia Syifa Miasari Et Al., "Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju," *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi* 2, No. 1 (2022): Hlm. 53, <https://doi.org/10.31602/Impd.V2i1.6390>.

mengajar yang tepat, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dan termotivasi untuk belajar secara aktif.⁵

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, pendidik perlu melakukan berbagai langkah strategis yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik. Ketika siswa merasa tertarik, mereka akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, serta membangun interaksi positif selama proses belajar berlangsung. Kondisi ini sangat bergantung pada keterampilan guru, baik dalam aspek pedagogis, sosial, maupun profesional. Salah satu keterampilan utama yang harus dikuasai pendidik adalah kemampuan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik materi, situasi kelas, dan kebutuhan peserta didik.⁶ Ketepatan dalam pemilihan metode tersebut akan berdampak langsung terhadap keterlibatan siswa, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajar.

Pendidikan Islam memiliki peran penting dalam membentuk pribadi umat Muslim yang berakhlak baik serta berakhlak mulia. Salah satu bidang kajian yang menempati posisi utama dalam pendidikan Islam adalah ilmu Fiqh atau hukum Islam. Fiqh merupakan cabang keilmuan yang membahas aturan-aturan ibadah, hubungan antar manusia (*muamalah*), serta berbagai ketentuan

⁵ Sri Sunarti, "Metode Mengajar Kreatif Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan," *Jurnal Perspektif* 13, No. 2 (2021): Hlm. 158, <https://doi.org/10.53746/Perspektif.V13i2.16>.

⁶ Eka Nur Kamilah, "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Hasil" 3, No. 2 (2015): Hlm. 218, <https://doi.org/10.58540/Pijar.V3i2.849>.

hukum dalam Islam.⁷ Dalam dunia pendidikan formal, Fiqh diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran penting untuk membekali peserta didik. Melalui pembelajaran Fiqh, umat Muslim diarahkan untuk memahami dan melaksanakan hukum-hukum agama yang menjadi pedoman hidup sehari-hari.⁸ Disamping itu guru kerap menghadapi kesulitan ketika menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit dimengerti oleh peserta didik. Akibatnya, siswa tidak memperoleh pemahaman yang maksimal terhadap materi Fiqh yang dipelajari. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan strategi atau metode pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi Fiqh dengan lebih baik.

Pemilihan media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media yang menarik, interaktif, dan mudah diakses memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai aplikasi digital kini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah *Wordwall*, yaitu platform berbasis permainan interaktif yang mampu

⁷ Firman Mansir, "Urgensi Pembelajaran Fiqh Dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah," *Al-Wijdān Journal Of Islamic Education Studies* 5, No. 2 (2020): Hlm. 168, <https://doi.org/10.58788/Alwijdn.V5i2.538>.

⁸ Saskia Anastasya Maharani, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqh Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Siswa Kelas VIII MTS Muhammadiyah Julubori Kec. Pallangga. Kab. Gowa," *Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2018): hlm. 58, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>.

menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, menarik, serta relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.⁹

Wordwall merupakan platform digital berbasis gamifikasi yang beroperasi secara daring dan menyediakan berbagai jenis permainan serta kuis interaktif. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. *Wordwall* dikembangkan oleh perusahaan asal Inggris, yaitu *Visual Education Ltd*. Platform ini sangat sesuai bagi guru atau dosen yang ingin mengembangkan bentuk penilaian yang kreatif dan inovatif. Salah satu keunggulan utama *Wordwall* adalah fitur *Printable*, yang memungkinkan permainan yang dibuat dapat dicetak dan digunakan secara luring (offline). Selain itu, *Wordwall* juga mendukung berbagai opsi berbagi, seperti membagikan tautan permainan ke media sosial atau menanamkan (*embed*) permainan tersebut di berbagai platform digital.¹⁰

Di samping itu, terdapat model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dapat dipadukan dengan pemanfaatan media Wordwall. Model TGT termasuk dalam pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok kecil beranggotakan lima hingga enam orang dengan komposisi yang heterogen, baik ditinjau dari kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang sosial budaya.

⁹ Edi Kusnadi and Syifa Aulia Azzahra, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): hlm. 325, <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.

¹⁰ Ainatul Mardhiyah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam," *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2023): hlm. 483, <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>.

Model ini relatif mudah diimplementasikan karena mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status di antara mereka. Dalam proses pelaksanaannya, peserta didik berfungsi sebagai tutor sebaya yang saling mendukung dalam memahami materi pembelajaran. TGT juga mengintegrasikan unsur permainan yang berperan dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar, sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual terhadap materi, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai positif, seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, serta sportivitas dalam berkompetisi.¹¹

Hasil belajar merujuk pada capaian kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Capaian tersebut mencerminkan adanya perubahan pada tiga ranah utama, yakni pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang terbentuk melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, hasil belajar menggambarkan perkembangan peserta didik, baik dalam memperluas wawasan, memperdalam pemahaman, maupun meningkatkan kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh.¹²

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* dengan TGT (*Teams Games Tournament*) mempermudah siswa dalam menghubungkan konsep-konsep materi yang dipelajari. Hal ini menjadikan media *Wordwall* dengan TGT (*Teams Games*

¹¹ Suardin, Hamiyani, and Nur Fazila, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar," *Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): hlm. 4439.

¹² Ilham Fadhil, *Evaluasi Hasil*, 2020, Hlm. 18.

Tournament) mempunyai dampak signifikan untuk meningkatkan kemampuan mereka. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Wayan Swadika Prasetya and Gusti Ngurah Sastra Agustika (2023) berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar”.¹³ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Darmawati (2025) berjudul “Darmawati Darmawati, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Danhasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Bambang.”¹⁴

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama dan berlokasi di Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. Sebagai sekolah negeri setingkat SMP, madrasah ini turut berperan dalam mendukung program wajib belajar sembilan tahun yang dicanangkan oleh pemerintah. Keunggulan utama MTsN 2 Malang terletak pada penerapan kurikulum Pendidikan Agama Islam yang mendapatkan porsi lebih besar dibandingkan sekolah menengah pertama pada umumnya. Kurikulum tersebut mencakup berbagai mata pelajaran keagamaan seperti Fiqih, Al-Qur'an Hadis, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Akidah Akhlak, sehingga peserta didik tidak hanya dibekali dengan pengetahuan

¹³ I Wayan Swadika Prasetya And Gusti Ngurah Sastra Agustika, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt* Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Indonesian Journal Of Instruction* 4, No. 3 (2023): 163–72, <https://doi.org/10.23887/Iji.V4i3.63393>.

¹⁴ Darmawati Darmawati, A “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Danhasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Bambang” (Universitas Sulawesi Barat, 2025).

umum, tetapi juga diperdalam nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran.

Madrasah ini terdiri atas tiga tingkatan kelas, yaitu VII, VIII, dan IX. Dari ketiganya, kelas VIII dipilih sebagai fokus penelitian karena pada jenjang ini peserta didik sedang berada pada tahap memperdalam dan memperkuat pemahaman terhadap konsep-konsep yang sebelumnya telah diperkenalkan di kelas VII. Dengan bekal tersebut, mereka dianggap memiliki kemampuan yang lebih siap untuk mempelajari materi yang membutuhkan pemahaman mendalam, seperti penerapan media game *Wordwall* dengan model pembelajaran TGT. Selain itu, secara psikologis, siswa kelas VIII menunjukkan tingkat kematangan kognitif dan emosional yang lebih baik dibandingkan siswa kelas VII yang masih dalam tahap penyesuaian terhadap lingkungan madrasah. Sementara itu, dibandingkan dengan kelas IX, siswa kelas VIII lebih stabil karena belum terbebani oleh persiapan menghadapi ujian akhir. Melalui penelitian pada kelas VIII, diharapkan metode pembelajaran yang dikembangkan, seperti *Wordwall*, dapat memberikan pengaruh positif tidak hanya bagi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas tersebut, tetapi juga menjadi dasar yang bermanfaat untuk penerapan di kelas IX dan jenjang pendidikan berikutnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian berjudul “*Efektivitas Media Game Wordwall dengan Model TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTsN 2 Malang.*”

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat efektivitas media game *Wordwall* dengan model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Malang?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media game *Wordwall* dengan model pembelajaran *TGT* dan yang tidak menggunakan media game *Wordwall* dengan model pembelajaran *TGT* pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui efektivitas media game *Wordwall* dengan model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Malang?
2. Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media game *Wordwall* dengan model pembelajaran *TGT* dan yang tidak menggunakan media game *Wordwall* dengan model pembelajaran *TGT* pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Malang?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media game *Wordwall* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Malang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman yang signifikan bagi peneliti sekaligus memperluas pemahaman mengenai pentingnya kompetensi guru dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan yang diterapkan ialah pemanfaatan media game Wordwall yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sinergi kedua komponen tersebut mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih sistematis, interaktif, dan mudah dipahami, terutama melalui penyajian yang bersifat visual.

b. Bagi Lembaga Madrasah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi madrasah dengan menegaskan urgensi peran guru dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dalam merancang strategi pembelajaran di masa mendatang, sehingga berpotensi meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

c. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan menjadi pelengkap bagi penelitian yang sebelumnya telah dilakukan.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini sebagai referensi yang berguna dalam menentukan metode pembelajaran yang dirasa efektif, dengan tujuan guna

peningkatan hasil belajar anak didik dan mendukung perkembangan pendidikan yang lebih baik.

E. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang memiliki fokus kajian serupa:

1. Aprilia Rahmi (2025) dalam jurnal berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara” menjelaskan bahwa penelitiannya bertujuan untuk menguji peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT yang didukung media *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dibuktikan melalui uji hipotesis dengan nilai t hitung 2,440 yang lebih besar dari t tabel 1,679 serta nilai signifikansi $0,019 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, model TGT berbantuan *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kuantitatif dan hasil yang sama-sama menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada objek kajian, yaitu penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran IPAS kelas V SD, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs.¹⁵

¹⁵ Aprilia Rahmi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V Sdn 20 Cakranegara,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, No. 2 (2025): 1116–22, <https://doi.org/10.29303/Jipp.V10i2.3349>.

2. Mayang Sari, dkk. (2025) dalam jurnal berjudul “Pengaruh Model TGT Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen mencapai 90,75, sedangkan kelas kontrol sebesar 86,03. Selain itu, data dari kedua kelompok terbukti berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan model TGT berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, kombinasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model TGT berbantuan *Wordwall* serta pendekatan kuantitatif yang digunakan. Adapun perbedaannya terdapat pada tujuan dan objek kajian, di mana penelitian Mayang Sari dkk. berfokus pada peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Fiqih siswa kelas VIII MTs.¹⁶
3. Putri, dkk. (2024) dalam jurnal berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* di Kelas IVB SD Supriyadi 02”

¹⁶ Mayang Sari, Neza Agusdianita, And Yusnia Yusnia, “Pengaruh Model Tgt Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” In *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, Vol. 8, N.D., 1147–57.

menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model TGT yang didukung media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada hasil belajar matematika, dengan tingkat ketuntasan yang meningkat dari 46,42% pada pra-siklus menjadi 60,72% pada siklus I, dan mencapai 82,14% pada siklus II, sehingga melampaui KKM sebesar 75. Selain itu, aktivitas belajar siswa dan kualitas pengajaran guru juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kuantitatif serta fokus pada peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek dan mata pelajaran yang diteliti, yaitu penelitian Putri dkk. berfokus pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD, sementara penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs.¹⁷

4. Prasetya, dkk. (2023) dalam jurnal berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan

¹⁷ A E Putri, N A N Murniati, and R N Sofiati, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Di Kelas IVB SD Supriyadi 02,” *Innovative: Journal Of Social* 4 (2024): 8309–20, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11381%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/11381/7799>.

nilai t hitung 10,242 lebih besar dari t tabel 2,014, yang menandakan adanya pengaruh signifikan, sehingga model tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Kesamaan penelitian ini terletak pada penggunaan model TGT berbantuan *Wordwall* serta pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya terdapat pada fokus kajian, yaitu peningkatan kompetensi matematika di SD, sementara penelitian ini berfokus pada hasil belajar Fiqih di MTs.¹⁸

5. Khofifatunzahrah, dkk. (2024) dalam jurnal berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA siswa. Hasil penelitian menunjukkan persentase observasi sebesar 92,85% yang termasuk kategori sangat baik. Analisis data menggunakan uji t , setelah melalui uji prasyarat berupa uji normalitas yang menunjukkan data berdistribusi normal (signifikansi $> 0,05$) serta uji homogenitas dengan nilai signifikansi pretest dan posttest sebesar 0,049 dan 0,910 yang menandakan data homogen. Selanjutnya, hasil *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,029 < 0,05$ dan t -hitung $2,265 \geq t$ -tabel 2,024, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Nilai N-Gain sebesar 0,5746 menunjukkan pengaruh pada kategori sedang. Dengan demikian, model TGT berbantuan *Wordwall* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA siswa kelas

¹⁸ Prasetya and Agustika, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar.”

IV di SDN 37 Cakranegara. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model TGT berbantuan *Wordwall* serta pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian, yaitu pemahaman konsep IPA di SD, sementara penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII MTs.¹⁹

6. Fakhriyah, dkk. (2025) dalam jurnal berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Analisis Data” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model TGT yang didukung aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas memperoleh nilai signifikansi 0,725 untuk motivasi belajar dan 0,567 untuk hasil belajar, yang keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan *One Sample Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 pada motivasi belajar dan 0,002 pada hasil belajar ($<0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model TGT berbantuan *Wordwall*. Dengan demikian, model tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Kepadangan II Tulangan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model TGT berbantuan *Wordwall*, pendekatan kuantitatif, serta

¹⁹ Khofifatunzahrah et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada,” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 7, no. 3 (2024): 3–10, <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/download/669/632>.

fokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada adanya variabel motivasi belajar dan objek penelitian pada mata pelajaran matematika di jenjang sekolah dasar, sementara penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar mata pelajaran Fiqih siswa kelas VIII di MTs.²⁰

7. Kunti, dkk. (2025) dalam jurnal berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran SBDP Kelas V” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), khususnya seni tari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji *Independent Samples T-Test* terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan nilai signifikansi 0,028 ($<0,05$), serta rata-rata nilai posttest minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* serta pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian, yaitu peningkatan minat belajar pada mata pelajaran SBDP,

²⁰ Ika Laila Fakhriyah and Muhammad Assegaf Baalwi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1291–1300, <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>.

sementara penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Fiqih siswa kelas VIII di MTs.²¹

8. Darmawati (2025) dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Bambang” menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis deskriptif memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen, dengan rata-rata motivasi meningkat dari 62,74 menjadi 74,22, serta hasil belajar dari 45,04 menjadi 72,30. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan kecil. Hasil analisis inferensial membuktikan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall*, pendekatan kuantitatif, dan berfokus pada peningkatan hasil belajar. Perbedaannya, penelitian tersebut juga meneliti motivasi belajar dan

²¹ Kunti Shouma Tsaniya Kunti And Atip Nurharini, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Word Wall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sbdp Kelas V,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 02 (2025): 213–22.

dilakukan pada mata pelajaran Matematika kelas XI, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs.²²

9. Rahmawati (2025) dalam skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Burengan 3 Kediri” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menguji peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar meningkat dari 56,93 sebelum perlakuan menjadi 66,78 setelah perlakuan. Nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$ menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Temuan ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti *Wordwall* mampu meningkatkan antusiasme serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Wordwall* dan pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya terdapat pada metode dan fokus kajian, di mana penelitian tersebut hanya menggunakan media *Wordwall* dan berfokus pada peningkatan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD, sementara penelitian ini mengombinasikan media game *Wordwall* dengan model TGT serta

²² Darmawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi Dan hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Bambang.”

berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs.²³

10. Novi Herlina (2025) dalam skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Lawang” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menguji peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 81,72, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,09. Selain itu, uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi $0,003 < 0,005$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model TGT, fokus pada peningkatan hasil belajar, serta pendekatan kuantitatif yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada penerapan metode dan objek kajian, yaitu penelitian tersebut hanya menggunakan model TGT pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP, sementara penelitian ini mengombinasikan model TGT dengan media game *Wordwall* serta berfokus pada hasil belajar mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs.²⁴

²³ Nur Aini Rahmawati, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Burengan 3 Kediri” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2025).

²⁴ Novi Herlina, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 1 Lawang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024).

Tabel 1. 1 Orisinilitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Aprilia Rahmi, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara, Jurnal, Jurnal Ilmiah Profesi, 2025	Sama-sama menggunakan metode kuantitatif Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Sama-sama membuktikan	Menggunakan mata Pelajaran IPAS Objek penelitian siswa kelas V SD	Menggunakan mata Pelajaran fiqih Objek penelitian siswa kelas VIII MTs

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
		peningkatan hasil belajar		
2.	Mayang Sari, dkk., Pengaruh Model <i>TGT</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Jurnal, <i>Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series,</i> 2025	Sama-sama menggunakan model <i>TGT</i> yang dibantu oleh <i>Wordwall</i> Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.	Fokus pada peningkatan motivasi belajar Pada mata pelajaran matematika kelas IV SD	Fokus pada peningkatan hasil belajar Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs
.3.	Putri, dkk., Peningkatan Hasil Belajar	Sama-sama menggunakan metode	Pada mata pelajaran Matematika	Pada mata pelajaran fiqih

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Di Kelas IVB SD Supriyadi 02, Jurnal, <i>Innovative: Journal Of Social</i> , 2024	kuantitatif Sama-sama membuktikan peningkatan hasil belajar	Objek penelitian Kelas IV SD	Objek penelitian kelas VIII MTs
4.	Prasetya, dkk., Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> : Solusi Meningkatkan Kompetensi	Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> dan	Fokus pada peningkatan kompetensi Pada mata pelajaran Matematika SD	Fokus kepada hasil belajar siswa Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar, Jurnal, <i>Indonesian Journal of Instruction</i> 4, 2023	Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif		
5.	Khofifatunzahrah, dkk., Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa, Jurnal,	Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> dan Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	Fokus pada pemahaman konsep Pada mata pelajaran IPA	Fokus kepada hasil belajar Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	<i>Jurnal Media Akademik (JMA)</i> 7, 2024			
6.	Fakhriyah, dkk., Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data, <i>Jurnal, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan</i> 10, 2025	Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif Sama-sama memiliki fokus ke hasil belajar	Tidak hanya fokus pada hasil belajar tetapi juga pada motivasi belajar Pada mata pelajaran Matematika	Fokus kepada hasil belajar siswa Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
7.	Kunti, dkk., Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (Tgt)</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sbdp Kelas V, Jurnal, <i>Pendas:</i> <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> 10, 2025	Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> dan Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	Fokus pada minat belajar Pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)	Fokus kepada hasil belajar siswa Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs
8.	Darmawati, Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran	Tidak hanya fokus pada hasil belajar tetapi juga	Berfokus kepada hasil belajar siswa

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	<i>Tournament (Tgt)</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Dan hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Bambang, Skripsi, 2025	Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif Sama-sama memiliki fokus ke hasil belajar	pada motivasi belajar Pada mata pelajaran Matematika kelas XI	Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs
9.	Rahmawati, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> Terhadap Minat	Sama-sama menggunakan Media <i>Wordwall</i> Sama-sama menggunakan	Hanya menggunakan media <i>Wordwall</i> Fokus pada minat belajar	Menggunakan Media Game <i>Wordwall</i> dengan Model <i>TGT</i> Berfokus

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Burengan 3 Kediri, Skripsi, 2025	pendekatan kuantitatif	Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD	kepada hasil belajar Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs
10.	Novi Herlina, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament (Tgt)</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 1 Lawang,	Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	Hanya menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament (Tgt)</i> Pada mata pelajaran IPS	Menggunakan Media Game <i>Wordwall</i> dengan Model <i>TGT</i> Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	Skripsi, 2025	Sama-sama memiliki fokus ke hasil belajar	Kelas VII SMP	

Adapun penelitian yang paling mendekati penelitian ini adalah penelitian Aprilia Rahmi (2025) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara”.²⁵ Penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media *Wordwall*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus yang sama, yaitu hasil belajar siswa, serta penggunaan model TGT berbantuan media *Wordwall*. Namun, terdapat perbedaan pada objek dan konteks penelitian. Penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPAS dengan subjek siswa kelas V di jenjang sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Fiqih dengan subjek siswa kelas VIII di jenjang MTs (setara SMP). Perbedaan ini menunjukkan adanya variasi dalam tingkat

²⁵ Rahmi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara.”

kompetensi materi, perkembangan pemahaman, serta kebutuhan belajar siswa pada setiap jenjang pendidikan. Selain itu, perbedaan lokasi penelitian, yaitu antara MTsN 2 Malang dan SDN 20 Cakranegara, juga memungkinkan adanya perbedaan dalam budaya sekolah, kebijakan, serta lingkungan belajar yang dapat memengaruhi efektivitas penerapan metode pembelajaran.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami arti dari berbagai istilah yang terdapat pada judul penelitian ini, sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman makna. Adapun beberapa istilah yang dijelaskan dalam penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran dapat dipahami sebagai tingkat keberhasilan suatu proses belajar dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam konteks penelitian ini, efektivitas pembelajaran merujuk pada sejauh mana hasil belajar peserta didik tercapai setelah mengikuti pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Media Game *Wordwall* yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif *Type Teams Games Tournament* (TGT).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu dan mempermudah berlangsungnya proses belajar mengajar. Fungsinya tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga dapat merangsang munculnya ide, membangkitkan emosi, mengembangkan kemampuan, serta meningkatkan konsentrasi peserta didik. Dengan pemilihan media yang tepat, siswa cenderung lebih tertarik, aktif, dan

termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

3. Media Game *Wordwall*

Media game *Wordwall* adalah platform berbasis daring yang memungkinkan guru merancang berbagai permainan interaktif sebagai sarana evaluasi dalam pembelajaran. Melalui *Wordwall*, pendidik dapat menghadirkan kegiatan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan beragam fitur, seperti mencocokkan gambar, kuis interaktif, pencarian kata, roda acak, kartu acak, teka-teki silang, dan jenis permainan edukatif lainnya. Penggunaan platform ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, dinamis, dan mendorong partisipasi siswa.

4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja sama peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri atas lima hingga enam orang dengan komposisi heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang. Model ini dirancang untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Proses pelaksanaannya mencakup beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi oleh guru, kegiatan belajar dalam kelompok, pelaksanaan permainan edukatif, turnamen atau kompetisi antarkelompok, serta pemberian penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik.

5. Fiqih

Fiqih merupakan disiplin ilmu dalam ajaran Islam yang secara sistematis mengkaji hukum-hukum syariat yang mengatur berbagai aspek perbuatan manusia, baik dalam ranah ibadah maupun muamalah. Hukum-hukum tersebut bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis, yang berfungsi sebagai landasan normatif dan pedoman hidup bagi umat Islam dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Dalam konteks fiqih terdapat yang namanya *ubudiyah* dipahami sebagai seluruh bentuk aktivitas, baik berupa ucapan, tindakan, maupun sikap pasif, yang dicintai dan diridhai oleh Allah SWT. Sementara itu, *muamalah* mencakup ketentuan-ketentuan yang mengatur hubungan sosial antar individu dalam masyarakat, seperti transaksi ekonomi (jual beli) dan pernikahan, dengan tujuan menciptakan tatanan sosial yang harmonis sesuai prinsip-prinsip syariat Islam.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran sebagai bentuk pencapaian terhadap tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Secara umum, hasil belajar ditunjukkan melalui nilai atau skor yang menggambarkan sejauh mana pemahaman dan keberhasilan peserta didik dalam menyerap materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi untuk mempermudah peneliti dalam memahami setiap bagian yang terdapat dalam proposal skripsi, sehingga penulisan dapat tersusun dengan teratur, runtut, dan sistematis. Adapun

proposal skripsi ini disusun berdasarkan urutan sebagai berikut:

Pada bab pertama, peneliti memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Selain itu, bab ini juga dilengkapi dengan uraian mengenai orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

Pada bab kedua, peneliti menyajikan kajian teori yang mencakup konsep efektivitas pembelajaran, media pembelajaran, media game Wordwall, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, serta mata pelajaran Fiqih. Selain itu, bab ini juga memuat pembahasan mengenai perspektif teori dalam Islam, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Pada bab ketiga, peneliti menguraikan aspek metodologi penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel yang dikaji, populasi dan sampel, sumber data, serta instrumen yang digunakan. Selain itu, bab ini juga menjelaskan uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan serta analisis data, dan prosedur pelaksanaan penelitian secara sistematis.

Pada bab keempat, peneliti memaparkan data hasil penelitian yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan media game Wordwall yang dipadukan dengan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang.

Pada bab kelima, dipaparkan hasil analisis data yang telah disajikan pada bab sebelumnya guna memperoleh temuan penelitian yang lebih akurat dan terarah.

Pada bab keenam, peneliti menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan, serta menyampaikan implikasi dan saran sebagai tindak lanjut dari temuan tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah *efektivitas* berasal dari kata *efektif*, yang berarti memiliki daya guna, pengaruh, atau kemampuan untuk menghasilkan sesuatu serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁶ Dengan demikian, efektivitas dapat diartikan sebagai ukuran sejauh mana suatu kegiatan atau usaha mampu mencapai hasil yang diharapkan secara optimal.

Beberapa ahli juga memberikan pandangan mengenai pengertian efektivitas. Pertama, menurut Adair, efektivitas diartikan sebagai tingkat pencapaian tujuan, yakni keberhasilan dalam memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Kedua, Prawirosantono menjelaskan bahwa efektivitas merupakan ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan, yang dilihat dari perbandingan antara hasil yang diperoleh dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Sementara itu, Komariah dan Triatna berpendapat bahwa efektivitas adalah kondisi ketika sasaran atau tujuan yang telah dirumuskan dapat dicapai secara optimal.²⁷

Pembelajaran adalah suatu proses yang menimbulkan perubahan pada diri individu, mencakup berbagai aspek kehidupan, dengan tujuan untuk

²⁶ “KBBI Daring,” n.d., n. diakses 8 Oktober 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

²⁷ Mesiono, *Efektivitas Manajemen Berbasis Madrasah/Sekolah Perspektif Ability and Power Leadership, Ppmipi* (Yogyakarta: Perkumpulan Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (PPMPI) Sekretariat, 2018), hlm 43-44.

mencapai hasil atau kompetensi tertentu.²⁸ Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu proses yang dijalani oleh individu dengan bimbingan guru untuk mencapai perubahan perilaku ke arah pendewasaan diri secara menyeluruh. Proses ini terjadi melalui interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya. Proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal jika tidak didukung oleh tujuan yang jelas dan terarah, karena karena tujuan pembelajaran berfungsi sebagai arah sekaligus pedoman dalam seluruh aktivitas belajar mengajar.

Pembelajaran yang efektif dapat dipahami sebagai proses belajar mengajar yang memiliki arah dan sasaran yang jelas. Agar tujuan tersebut tercapai, pendidik perlu merancang serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung. Dengan adanya lingkungan belajar yang optimal, tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara maksimal. Inti dari pembelajaran yang efektif adalah menciptakan proses belajar yang terencana, berkesinambungan, serta dapat diukur keberhasilannya.

Beberapa ciri dari pembelajaran yang efektif antara lain sebagai berikut:²⁹

- a. Mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

²⁸ Mesiono, hlm. 20.

²⁹ M. Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hlm. 27.

- b. Menarik perhatian peserta didik melalui pemanfaatan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan belajar.
- c. Mendorong ketertarikan peserta didik untuk aktif belajar dengan dukungan pendidik dan lingkungan belajar yang kondusif serta interaktif.

Agar proses pembelajaran berjalan secara optimal, diperlukan adanya komunikasi dan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, lingkungan belajar, fasilitas pendukung, serta metode yang digunakan juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat tercipta suasana belajar yang efektif dan kondusif.³⁰

Dengan demikian, efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai ukuran keberhasilan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tingkat efektivitas ini dapat dilihat dari respons siswa serta sejauh mana mereka menguasai materi selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran dapat dinilai melalui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah suatu metode diterapkan. Apabila hasil belajar mengalami peningkatan, maka metode tersebut dinilai efektif. Sebaliknya, jika hasil belajar menurun, maka metode yang digunakan dianggap kurang atau tidak efektif.

³⁰ Muhammad Zulmi Lubis, "Pola Interaksi Guru Yang Baik Dalam Mengajar," *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): hlm. 192, <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/787>.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Dalam konteks pendidikan, media dimaknai sebagai sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif.³¹ Secara lebih komprehensif, media dapat diartikan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pelajaran.

Menurut Azikiwe, Media pembelajaran merupakan segala jenis alat atau fasilitas yang digunakan oleh pendidik untuk mengoptimalkan fungsi pancaindra peserta didik seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecapan guna membantu proses penyampaian materi pelajaran agar lebih efektif dan bermakna. Dengan demikian, media berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyeluruh, dan bermakna.³² Gagné dan Briggs, mengartikan media pembelajaran sebagai alat atau instrumen fisik yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Bentuk media ini beragam, mulai dari buku, gambar, grafik, perekam suara (*tape recorder*), film, hingga perangkat elektronik dan teknologi lainnya yang mendukung

³¹ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022, hlm, 5.

³² Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021, hlm, 28.

proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran, karena di dalamnya terkandung materi yang menjadi sarana bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan.³³ Menurut Nasution, media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menunjang penerapan metode mengajar oleh guru, sehingga proses penyampaian materi dapat berjalan lebih efektif dan efisien.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau instrumen penunjang yang digunakan selama proses belajar mengajar. Penggunaan media ini bertujuan memudahkan penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga pemahaman terhadap pelajaran meningkat dan tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai secara maksimal.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, baik untuk pembelajaran individual maupun kelompok, pada dasarnya memiliki sejumlah tujuan penting. Menurut Kemp dan Dayton, terdapat tiga tujuan utama dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:³⁵

³³ Dwi Amanda et al., "Media Pembelajaran Ruang Guru Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *EBISMAN EBisnis Manajemen* 1, no. 4 (2023): hlm, 94, <https://doi.org/10.59603/ebisman.v1i4.225>.

³⁴ 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): hlm, 174, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

³⁵ Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

1) Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media pembelajaran berperan penting sebagai jembatan penyampai pesan dari pengirim ke penerima dalam proses komunikasi. Seiring kemajuan teknologi informasi, penyampaian materi tidak lagi terbatas pada media cetak, tetapi berkembang ke media visual dan multimedia yang lebih menarik dan efektif. Ragam media ini membantu menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik yang berbeda, meminimalisir keterbatasan indera, serta memberikan stimulus multisensorik sehingga proses belajar menjadi lebih optimal dan bermakna.

2) Memotivasi (*to motivate*)

Motivasi peserta didik merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Tanpa adanya motivasi, peserta didik cenderung bersikap pasif dan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang sekaligus mencerminkan kurang optimalnya strategi pengajaran yang diterapkan. Secara umum, motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri, seperti dorongan untuk berprestasi, dan motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti peran pendidik. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Hal ini karena media dapat membantu mempermudah

pemahaman materi, meningkatkan minat belajar, mengurangi rasa bosan, serta menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, sehingga keterlibatan dan hasil belajar mereka juga meningkat.

3) Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Tujuan utama pembelajaran adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning experience*). Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana untuk menghadirkan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa, contohnya media bongkar-pasang anatomi tubuh. Selain itu, media membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah mereka miliki. Penggunaan media audiovisual, seperti film, video, dan multimedia, menjadikan proses belajar lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran yang digunakan. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan pendekatan

tersebut, penyampaian materi menjadi lebih efektif sehingga siswa lebih mudah memahami dan menerima pelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai, media pembelajaran memiliki berbagai manfaat penting dalam mendukung proses belajar mengajar, di antaranya:³⁶

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat menguasai isi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan guru, sehingga mengurangi kejenuhan siswa serta membantu guru mengajar secara lebih efektif, terutama dalam jam pelajaran yang padat.
- 4) Peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas seperti mengamati, mendemonstrasikan, mempresentasikan, serta kegiatan praktis lainnya.

Selain manfaat yang telah dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat praktis

³⁶ Pagarra H & Syawaludin, hlm, 20.

lainnya dalam proses belajar mengajar. Beberapa manfaat praktis tersebut antara lain:³⁷

- 1) Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
- 2) Media pembelajaran mampu menarik sekaligus mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong terjadinya interaksi yang lebih aktif dengan lingkungan belajar.
- 3) Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, sehingga peserta didik tetap dapat memahami materi yang sulit diperoleh melalui pengalaman langsung.
- 4) Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang relatif seragam terkait berbagai peristiwa di lingkungan sekitar. Selain itu, media juga membuka peluang interaksi antara peserta didik dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Ina Magdalena, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama. Pertama, media

³⁷ Dwi Amanda et al., "Media Pembelajaran Ruang Guru Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," hlm, 95.

konvensional, yaitu jenis media yang tidak memanfaatkan perangkat elektronik maupun jaringan internet, seperti buku, koran, poster, serta berbagai bahan cetak lainnya. Kedua, media elektronik, yaitu media yang memanfaatkan teknologi digital dan akses internet dalam proses pembelajaran, seperti Google Classroom, platform e-learning, serta berbagai permainan interaktif yang mendukung kegiatan belajar mengajar.³⁸

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, jenis-jenis media pembelajaran juga semakin beragam. Beberapa di antaranya meliputi:

1) Media Cetak

Media cetak merupakan salah satu bentuk media pembelajaran tradisional yang penggunaannya tidak memerlukan teknologi canggih. Jenis media ini tergolong sederhana namun tetap efektif dalam membantu proses penyampaian informasi dan materi pelajaran.³⁹ Media cetak memiliki kelebihan karena mudah diakses, tidak bergantung pada jaringan internet, serta dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran. Contoh media cetak antara lain buku teks, majalah, koran, dan modul.

³⁸ Dwi Nurhayati, "Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024), hlm, 16.

³⁹ Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya," *Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): hlm, 175, <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v4i2.771>.

2) Media Visual

Secara umum, media visual dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu media visual *non-projected* dan media visual *projected*.⁴⁰ Media visual *non-projected* mencakup berbagai bentuk media seperti gambar, tabel, grafik, poster, dan karton. Media ini berfungsi mengubah ide-ide abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Simbol-simbol verbal dapat diterjemahkan menjadi visualisasi nyata sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas. Meskipun biaya pembuatannya bisa bervariasi, media ini tergolong mudah diperoleh. Namun, dibutuhkan kreativitas guru dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkannya agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sementara itu, media visual *projected* mencakup perangkat yang menggunakan teknologi untuk menampilkan gambar, seperti kamera, *OHP (Over Head Projector)*, slide, serta gambar digital yang tersimpan dalam *CD-ROM*, foto *CD*, *DVD-ROM*, atau disket komputer. Selain itu, media ini juga meliputi proyeksi digital menggunakan *LCD projector* yang terhubung dengan komputer dan perangkat lunak presentasi grafis. Jenis media ini

⁴⁰ Fina Sastafiana, Maharani Eka Saputri, and Luk Luk Nur Mufidah, "Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran," *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024): hlm, 24, <https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84>.

memungkinkan penyajian informasi secara lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi peserta didik.

3) Media Berbasis Audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran peserta didik untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Media ini fokus pada penyampaian suara, baik berupa rekaman, narasi, musik, maupun penjelasan lisan, sehingga siswa dapat memahami materi melalui mendengar.⁴¹ Dahulu, media audio biasanya dimanfaatkan melalui alat seperti tape recorder atau kaset CD. Namun, seiring perkembangan teknologi, media audio kini dapat diakses dengan mudah menggunakan ponsel. Contoh penerapan media ini antara lain penyampaian materi pembelajaran melalui rekaman suara, *voice note*, musik, atau berbagai bentuk audio lainnya yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

4) Media Berbasis Game Interaktif

Media pembelajaran berbasis game edukatif dapat diterapkan dalam pembelajaran daring maupun luring, baik dengan memanfaatkan teknologi maupun tanpa teknologi. Pada game edukatif non-teknologi, guru dapat merancang permainan sederhana yang dimainkan secara langsung di kelas. Sedangkan pada game edukatif berbasis teknologi, pembelajaran dilakukan melalui berbagai aplikasi game edukasi yang tersedia secara online,

⁴¹ Sastafiana, Eka Saputri, and Nur Mufidah, hlm, 24.

sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik perhatian.⁴²

e. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Prespektif Islam

Perkembangan awal penggunaan teknologi dalam komunikasi, khususnya dalam dunia pendidikan, dapat ditelusuri dalam Surah An-Naml ayat 29–30. Dalam ayat tersebut diceritakan kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis, yang menjadi contoh nyata bagaimana teknologi komunikasi telah dimanfaatkan sejak masa lampau. Kisah ini menunjukkan pentingnya alat perantara dalam penyampaian pesan secara efektif dan strategis, sehingga pesan dapat diterima secara jelas oleh pihak yang dituju.⁴³

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْاِ إِنِّيْ أَتِيْتُكَ بِكِتَابٍ مُّكْرَمٍ ۚ ٢٩

لَّأَنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ ۚ 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 Tafsir Jalalain dijelaskan makna ayat tersebut sebagai berikut: *“Pergilah membawa suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada*

⁴² Nafilatur Rohmah, “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya,” hlm, 178-179.

⁴³ Achmad Yusuf et al., “Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar Berbasis Mode Kertas Platform Quizizz,” *Tahun* 5, no. 2 (2023): hlm, 52.

Ratu Balqis dan kaumnya. Kemudian berpalinglah dari mereka — namun jangan terlalu jauh — dan perhatikanlah bagaimana reaksi mereka terhadap isi surat itu.” Burung Hud-hud pun melaksanakan perintah tersebut. Ia terbang membawa surat dari Nabi Sulaiman dan mendatangi Ratu Balqis, yang saat itu sedang berada di tengah pasukan besarnya. Hud-hud kemudian menjatuhkan surat tersebut ke pangkuan sang ratu. Setelah membacanya, Balqis merasa gemetar dan takut, kemudian merenungkan isi surat tersebut dengan serius.⁴⁴

Kisah tersebut menggambarkan bagaimana teknologi komunikasi dimanfaatkan secara efektif pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan cara penyampaian pesan yang sangat maju untuk zamannya, yakni melalui burung hud-hud sebagai perantara dalam mengirimkan surat kepada Ratu Balqis. Strategi ini membuat pesan dapat diterima dengan jelas dan tepat oleh penerima, sehingga tujuan komunikasi tercapai dengan baik.⁴⁵

Jika dikaitkan dengan tahapan proses pembelajaran, metode ini termasuk dalam bentuk komunikasi dalam dunia pendidikan, di mana media berperan penting dalam menyampaikan informasi. Tindakan Nabi Sulaiman yang menggunakan burung sebagai pengantar pesan dapat dipandang sebagai bentuk penerapan teknologi komunikasi pada masa lampau. Penggunaan perantara tersebut terbukti dapat

⁴⁴ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): hlm, 112.

⁴⁵ Pito, hlm, 113.

meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam proses penyampaian pesan, sehingga komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat berbasis web, seperti komputer, laptop, ponsel, maupun iPad. Media ini memiliki daya tarik tersendiri karena menyediakan beragam desain, template, serta animasi yang menarik perhatian peserta didik. Selain itu, *Wordwall* dapat digunakan baik untuk aktivitas individu maupun kelompok. Pengguna juga dapat dengan mudah berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam waktu singkat. Keunggulan lainnya, platform ini sangat ramah bagi pengguna baru karena cara pengoperasiannya yang sederhana.⁴⁶

Dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran berbasis daring yang dapat diakses secara gratis dan menawarkan berbagai fitur menarik untuk menunjang proses belajar mengajar. Kehadiran media ini mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* juga memberikan kesempatan bagi pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang aktivitas belajar di kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif antara guru dan

⁴⁶ Yugi Diraga Prawiyata et al., "Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris," *Jurnal Pendidikan Bahasa* 15, no. 2 (2025): hlm, 54.

siswa, yang pada akhirnya meningkatkan minat serta berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Fitur-Fitur *Wordwall*

Aplikasi web ini menyediakan beragam fitur menarik yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, seperti *quiz*, *random cards*, *crossword*, dan berbagai jenis permainan edukatif lainnya. Fitur-fitur tersebut memberikan variasi dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton.⁴⁷ Fitur-fitur tersebut di antaranya:

- 1) *Open the Box* merupakan Salah satu fitur dalam *Wordwall* yang menawarkan pengalaman belajar interaktif. Pada mode ini, siswa secara bergiliran membuka kotak-kotak yang berisi pertanyaan atau gambar tersembunyi. Setelah sebuah kotak dibuka, siswa harus memilih jawaban yang paling sesuai dengan isi kotak tersebut. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga melatih fokus, kemampuan berpikir kritis, serta keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung..
- 2) *Quiz* adalah fitur dalam *Wordwall* yang menyajikan soal-soal pilihan ganda dengan batasan waktu tertentu. Dalam mode ini, siswa diminta menjawab setiap soal dengan memilih jawaban yang paling benar sebelum waktu habis. Setelah menjawab, sistem akan langsung berpindah ke soal berikutnya. Fitur ini melatih kecepatan

⁴⁷ Ayu Andini, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur" (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), hlm, 10.

berpikir, ketelitian, serta kemampuan siswa dalam memahami materi secara cepat dan tepat.

- 3) *Spin the Wheel* adalah fitur dalam *Wordwall* yang berbentuk roda putar interaktif. Dalam mode ini, siswa diminta memutar roda hingga berhenti pada salah satu pilihan acak yang telah disiapkan oleh guru, seperti gambar atau pertanyaan. Setelah pilihan muncul, siswa diminta memberikan jawaban atau mendeskripsikan gambar yang terpilih dari roda tersebut. Fitur ini dapat membuat proses pembelajaran lebih seru, interaktif, dan melatih keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan secara spontan.
- 4) *Match Up* adalah fitur dalam *Wordwall* yang dirancang untuk melatih kemampuan mencocokkan konsep. Dalam mode ini, siswa diminta menyeret dan melepaskan setiap kata kunci ke posisi yang sesuai dengan definisinya. Aktivitas ini membantu siswa memahami materi dengan cara menghubungkan istilah dan makna secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memperkuat daya ingat mereka terhadap konsep yang dipelajari.
- 5) *Anagram* merupakan fitur dalam *Wordwall* yang mengajak siswa menyusun ulang huruf-huruf acak menjadi kata yang benar. Dalam aktivitas ini, siswa diminta menyeret setiap huruf ke posisi yang tepat hingga terbentuk susunan kata sesuai dengan jawaban yang diharapkan. Fitur ini bermanfaat untuk melatih ketelitian, daya

ingat, serta penguasaan kosakata siswa secara menyenangkan dan interaktif.

- 6) *Speaking Card* merupakan fitur dalam *Wordwall* yang menampilkan pertanyaan atau pernyataan secara acak melalui kartu. Dalam permainan ini, siswa diminta memperhatikan setiap kartu yang muncul, kemudian memberikan jawaban yang sesuai. Aktivitas ini melatih konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan berpikir cepat dalam memahami dan merespons pertanyaan.
- 7) *Matching Pairs* merupakan fitur dalam *Wordwall* yang meminta siswa mencocokkan jawaban dengan pernyataan atau pertanyaan yang ditampilkan dalam bentuk gambar atau teks. Siswa cukup mengetuk pasangan jawaban yang benar, lalu sistem akan menghapus pasangan tersebut secara otomatis. Proses ini dilakukan berulang hingga semua pasangan jawaban berhasil dicocokkan dengan benar. Fitur ini membantu melatih ketelitian, konsentrasi, dan pemahaman konsep siswa.
- 8) *Flash Cards* adalah fitur dalam *Wordwall* yang menampilkan kartu dengan pertanyaan atau kata di satu sisi, dan jawaban di sisi lainnya. Dalam penggunaannya, siswa diminta mengingat atau menebak jawaban sebelum membalik kartu untuk melihat jawaban yang benar. Fitur ini bertujuan melatih hafalan serta mempercepat pemahaman siswa. Selain itu, *Flash Cards* sangat efektif digunakan baik untuk belajar mandiri maupun dalam kelompok,

sehingga mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

- 9) *Find the Match* adalah fitur dalam *Wordwall* yang meminta siswa mencocokkan jawaban dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul. Siswa cukup mengetuk jawaban yang tepat, kemudian jawaban tersebut akan hilang. Proses ini diulang hingga semua jawaban berhasil dicocokkan. Fitur ini membantu melatih ketelitian, konsentrasi, dan pemahaman siswa terhadap materi secara interaktif.
- 10) *Unjumble* adalah fitur dalam *Wordwall* yang meminta siswa menyusun kata atau ungkapan yang tersebar dalam kotak-kotak menjadi kalimat atau susunan yang benar. Dalam aktivitas ini, siswa harus menata kembali elemen-elemen yang acak sehingga membentuk kalimat yang sesuai dengan maksud yang diinginkan. Fitur ini melatih kemampuan berpikir logis, pemahaman struktur bahasa, serta ketelitian siswa secara interaktif.
- 11) *Group Sort* adalah fitur dalam *Wordwall* yang meminta siswa mengelompokkan item-item yang tersedia ke dalam kategori atau grup yang tepat. Dalam permainan ini, siswa cukup menyeret setiap item dan meletakkannya pada kelompok yang sesuai. Aktivitas ini membantu siswa memahami klasifikasi konsep, meningkatkan keterampilan analisis, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

12) *Complete The Sentence* adalah fitur dalam *Wordwall* yang meminta siswa melengkapi kalimat atau paragraf dengan mengisi kolom kosong menggunakan jawaban yang tepat. Siswa cukup menyeret jawaban yang benar ke tempat yang sesuai. Aktivitas ini melatih kemampuan memahami konteks, memperkuat kosakata, serta meningkatkan ketelitian dan fokus siswa dalam proses pembelajaran.

c. Karakteristik *Wordwall*

Beberapa ciri khas dari *Wordwall* sebagai media pembelajaran antara lain:⁴⁸

1) Level kesulitan fleksibel

Wordwall menyediakan berbagai tingkatan kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Semakin tinggi levelnya, maka semakin kompleks pula soal atau tantangan yang diberikan.

2) Menarik dan menyenangkan

Tampilan yang interaktif membuat siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Hal ini mendorong mereka untuk belajar dengan cara yang lebih rileks namun tetap terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

3) Memberi pengalaman belajar yang beragam

Melalui permainan, siswa dapat merasakan berbagai situasi, termasuk keberhasilan maupun kegagalan. Pengalaman ini melatih mereka untuk terus mencoba hingga mampu menguasai materi.

⁴⁸ Andini, hlm, 12.

- 4) Dapat dimainkan secara individu

Wordwall memungkinkan siswa belajar dan berlatih secara mandiri, sehingga mereka dapat mengatur waktu dan tempo belajar sesuai kebutuhan.

d. Cara Penggunaan *Wordwall*

Berikut ini merupakan tahapan atau langkah-langkah dalam menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran:

- 1) Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengunjungi situs <https://Wordwall.net>, kemudian klik menu “Log in” yang terletak di bagian atas halaman untuk masuk ke akun *Wordwall*.
- 2) Langkah berikutnya adalah masuk menggunakan akun yang telah terdaftar dengan cara memasukkan alamat email dan kata sandi pada kolom yang tersedia.
- 3) Setelah berhasil log in, pengguna akan diarahkan ke halaman utama situs *Wordwall*. Pada halaman tersebut, pilih opsi “Create Activity” yang terletak di pojok kanan atas untuk mulai membuat aktivitas atau media pembelajaran baru.
- 4) Pada bagian ini, terdapat berbagai fitur dan template aktivitas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setiap fitur memiliki fungsi yang berbeda dan dapat dipilih sesuai dengan karakteristik materi pelajaran serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 5) Klik menu “My Activities” yang terletak di bagian kanan atas untuk melihat daftar kuis atau aktivitas yang telah dibuat sebelumnya. Setelah diklik, akan muncul tampilan halaman yang

menampilkan seluruh aktivitas yang sudah tersimpan dan siap digunakan dalam pembelajaran.

- 6) Klik tombol “*Share*” yang terletak di bagian bawah aktivitas. Setelah itu, akan muncul tautan (link) yang dapat disalin. Link tersebut kemudian dibagikan kepada peserta didik agar mereka dapat mengakses dan mengerjakan aktivitas pembelajaran yang telah dibuat.
- 7) Setelah guru membagikan tautan (link) kepada peserta didik, siswa dapat mengklik link tersebut untuk mengakses aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, akan muncul tampilan awal permainan atau kuis seperti gambar berikut, yang siap dimainkan sesuai instruksi yang telah dibuat oleh guru.
- 8) Ketika siswa menekan tombol “*Start*”, sistem akan secara otomatis menampilkan soal-soal yang harus dikerjakan. Setiap soal akan muncul sesuai dengan jenis aktivitas atau template yang telah dipilih oleh guru pada saat pembuatan media pembelajaran di *Wordwall*.
- 9) Setelah siswa menyelesaikan seluruh soal, sistem akan menampilkan hasil akhir berupa jumlah jawaban yang benar, skor yang diperoleh, serta waktu pengerjaan. Tampilan ini memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai tingkat keberhasilan mereka dalam menjawab soal.
- 10) Kemudian klik *leaderboard* dan akan muncul instruksi untuk memasukkan nama.

11) Pada tahap akhir, akan muncul tampilan *leaderboard* yang memperlihatkan peringkat siswa berdasarkan skor dan kecepatan menjawab soal. Fitur ini berfungsi untuk menumbuhkan semangat kompetitif dan motivasi belajar di antara siswa, karena mereka dapat melihat posisi masing-masing dibandingkan dengan teman-temannya.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Beberapa kelebihan media *Wordwall* antara lain yaitu pendidik dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya bagi siswa di jenjang madrasah aliyah. Penugasan melalui *Wordwall* dapat dilakukan secara fleksibel, baik ketika siswa berada di rumah maupun di sekolah, karena platform ini dapat diakses melalui perangkat lunak berbasis web. Selain itu, dalam satu akun pengguna diberikan lima kali kesempatan permainan gratis, dengan delapan belas pilihan template pada versi dasar (gratis). *Wordwall* juga memungkinkan perubahan template hanya dengan satu klik, dapat diakses melalui smartphone maupun laptop, serta menyediakan fitur unduhan hasil atau nilai permainan dalam format PDF, sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Adapun kekurangan dari media *Wordwall* yaitu penggunaannya sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil, sehingga ketika jaringan tidak mendukung, proses pembelajaran dapat terhambat. Selain itu, untuk dapat mengakses fitur-fitur yang lebih lengkap dan

bervariasi, pengguna perlu berlangganan versi standar atau pro yang bersifat berbayar setiap bulan, sehingga dapat menjadi kendala bagi sebagian pendidik atau lembaga pendidikan yang memiliki keterbatasan dana.⁴⁹

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)*

Menurut Slavin, *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil beranggotakan sekitar 4–6 orang dengan memperhatikan keberagaman kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang etnis. Setelah guru menyampaikan materi, setiap kelompok bekerja sama untuk mendiskusikan dan memahami isi pelajaran. Melalui kerja kelompok ini, siswa saling membantu dalam memperdalam pemahaman materi sebelum melanjutkan ke tahap permainan atau turnamen yang menjadi ciri khas model *TGT*.⁵⁰ Slavin menjelaskan bahwa terdapat lima langkah pokok dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu: penyampaian materi di kelas, kegiatan belajar dalam kelompok, pelaksanaan permainan, pertandingan atau turnamen, serta pemberian penghargaan kepada

⁴⁹ Prasetya and Agustika, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar,” hlm, 165.

⁵⁰ R E Slavin, “Learning: Cooperative Teori, Riset, Dan Praktek. Bandung: Nusa Narulita, Media.(Diterjemahkan Oleh Learning:, Yusron Dari Cooperative Theory, Research and Practice)” (Allyn and Bacon, 2005).

kelompok. Berdasarkan penjelasan tersebut, karakter utama dari *TGT* (*Teams Games Tournament*) meliputi kerja sama dalam kelompok kecil, adanya kompetisi akademik melalui permainan atau turnamen, serta pemberian apresiasi bagi kelompok yang mencapai hasil terbaik.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara aktif serta menjaga semangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.⁵¹ Dalam model pembelajaran ini, siswa dituntut untuk berperan aktif selama proses belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam diskusi, permainan, dan pertukaran ide dengan teman. Partisipasi aktif ini membuat suasana kelas lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan secara lebih efektif dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *TGT* (*Teams Games Tournament*) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif melalui kerja kelompok atau tim yang dipadukan dengan unsur turnamen atau permainan. Model ini menggunakan bentuk permainan berupa kuis berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pelajaran. Dalam penerapannya,

⁵¹ Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): hlm. 9120, <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>.

TGT (Teams Games Tournament) memberi ruang bagi setiap siswa untuk berpartisipasi, sehingga mereka dapat mengembangkan sikap tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, serta toleransi antar anggota kelompok.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*

Kelebihan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*:⁵²

- 1) Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* tidak hanya memberi peluang bagi siswa berkemampuan tinggi untuk menunjukkan keunggulannya, tetapi juga mendorong siswa dengan kemampuan rendah agar tetap aktif berpartisipasi dan berkontribusi penting dalam kelompok belajar.
- 2) Penerapan model *TGT (Teams Games Tournament)* dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan sikap saling menghargai antar anggota kelompok, karena setiap siswa berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.
- 3) Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* juga mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, karena adanya sistem penghargaan bagi individu atau kelompok dengan kinerja terbaik yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara maksimal.
- 4) Model pembelajaran ini mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar, karena terdapat aktivitas permainan

⁵² Imam Sururi and Abdul Wahid B S, "Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 6, no. 2 (2022): hlm, 2419, <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.

berbentuk turnamen yang menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Kekurangan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*:

- 1) Penerapan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* biasanya memakan waktu lebih panjang dibandingkan model pembelajaran lainnya.
- 2) Materi yang akan digunakan dalam model *TGT (Teams Games Tournament)* harus dipilih secara hati-hati agar benar-benar sesuai dan dapat mendukung keberhasilan pelaksanaannya.
- 3) Pelaksanaan model *TGT (Teams Games Tournament)* membutuhkan persiapan yang optimal, mulai dari penyusunan soal untuk kegiatan turnamen hingga pemahaman guru terhadap kemampuan akademik setiap siswa.

c. Langkah – Langkah pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*

Menurut Slavin yang dikutip dalam karya Rusman, model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terdiri dari lima tahapan utama. Adapun penjelasan dari setiap tahap tersebut adalah sebagai berikut:⁵³

1) *Class Presentation*

Pada tahap awal, pendidik menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui penjelasan langsung atau metode

⁵³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2011).

ceramah. Pada fase ini, siswa diharapkan memberikan perhatian penuh dan berkonsentrasi terhadap penyampaian materi. Mereka perlu memahami informasi yang disampaikan secara cermat, dengan memperhatikan setiap penjelasan yang diberikan di depan kelas agar memperoleh pemahaman yang optimal.

2) *Teams*

Tahap kedua, siswa berkumpul bersama kelompok yang telah ditentukan, di mana anggota kelompok dipilih secara acak oleh guru. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai enam siswa. Melalui kerja kelompok, peserta didik memiliki kesempatan untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman belajar. Proses diskusi memungkinkan mereka bertanya, menjelaskan, serta memahami materi dengan lebih santai dan mudah dipahami. Interaksi yang terjadi dalam suasana yang kondusif ini membantu siswa mendalami pelajaran tanpa merasa tertekan, sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang kolaboratif dan bermakna.

3) *Games*

Tahap ketiga adalah pelaksanaan permainan. Kegiatan ini dilakukan setelah penyajian materi di kelas dan diskusi kelompok selesai. Permainan biasanya berbentuk kuis yang berisi sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru pada tahap pertama. Melalui permainan ini, siswa diuji pemahamannya secara menyenangkan, sehingga dapat

meningkatkan motivasi belajar, kekompakan kelompok, serta daya saing yang sehat di antara peserta didik.

4) *Tournament*

Tahap keempat adalah fase pertandingan. Pada tahap ini, guru dapat menyesuaikan bentuk pertandingan sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan pembelajaran. Siswa kemudian saling bersaing untuk memperoleh skor setinggi mungkin dengan cara menjawab pertanyaan secara benar dan tepat. Semakin banyak jawaban benar yang mereka berikan, semakin besar peluang kelompok mereka untuk mendapatkan poin tertinggi.

5) *Team Recognition*

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok. Setelah permainan berakhir, guru mengumpulkan dan menghitung seluruh poin yang diperoleh masing-masing tim. Tim dengan skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Sebagai bentuk motivasi agar siswa lebih semangat dalam belajar, kelompok yang berhasil memenangkan turnamen akan diberikan penghargaan atau reward oleh guru.

5. Mata Pelajaran Fiqih

a. Definisi Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih merupakan bagian dari kurikulum Pendidikan Agama Islam pada jenjang Madrasah Tsanawiyah hingga Madrasah Aliyah yang fokus membahas hukum-hukum dalam Islam. Secara umum, materi Fiqih mencakup aturan-aturan serta tata cara yang

harus ditempuh oleh manusia dalam menjalani kehidupan secara benar dan sesuai dengan ajaran Islam.

Secara etimologis, istilah *fiqh* berarti memahami atau mengetahui suatu hal secara mendalam. Pada perkembangan awalnya, *fiqh* dipahami sebagai pengetahuan tentang agama yang meliputi seluruh aspek ajaran Islam, mulai dari akidah, ibadah, hingga akhlak. Dengan kata lain, *fiqh* merupakan seperangkat dasar dan dalil yang menjadi landasan penetapan hukum-hukum Islam. Secara bahasa, *fiqh* mengandung makna kemampuan untuk memahami dan mengerti suatu persoalan dengan jelas.⁵⁴ Dalam Al-Qur'an terdapat lebih dari sepuluh ayat yang menyinggung tentang *fiqh*, dan semuanya disampaikan dalam bentuk kata kerja (*fi'il*) yang menunjukkan aktivitas memahami. Salah satunya terdapat dalam firman Allah pada surat At-Taubah ayat 87:

رَضُوا بِأَنْ يَكُونُوا مَعَ الْخَوَالِفِ وَطُبِعَ عَلَى قُلُوبِهِمْ فَهُمْ لَا يَفْقَهُونَ

“Mereka rida berada bersama orang-orang yang tidak pergi berperang. Hati mereka telah dikunci sehingga tidak memahami.”

Sementara itu, secara terminologi, *fiqh* memiliki berbagai definisi yang disampaikan oleh para ahli sesuai sudut pandang dan bidang keilmuan mereka. Para ulama memberikan pengertian *fiqh*

⁵⁴ Rahmat Fitriani, Indah & Sulaiman, “Studi Islam Dalam Pendekatan Fiqh/Ushul Fiqh,” *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 10, no. 4 (2018): hlm, 1724, <https://indahfitrini05.blogspot.com/2018/12/pendekatan-yuridis.html?m=1>.

berdasarkan metode analisis dan pendekatan masing-masing. Misalnya, menurut Syaikh Qadli Baidlawi, fiqih diartikan sebagai:

العلم بأحكام الشرعية العملية المكتسب من أدلتها التفصيلية

“Ilmu yang membahas hukum-hukum syariat bidang amaliyah (perbuatan nyata) yang diambil dari dalil-dalil secara rinci”.⁵⁵

Pada Hadis Rasulullah saw. Diriwayatkan oleh imam al-Bukhari yakni :

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ

“Barangsiapa yang dikehendaki Allah menjadi orang yang baik di sisi-Nya, Niscaya Dia memberinya pemahaman (yang mendalam) dalam pengetahuan agama”.

Fiqih adalah ilmu yang membahas ketentuan hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, Hadis, Ijma', dan Qiyas. Ilmu ini mengatur berbagai aturan terkait perilaku setiap muslim yang sudah memenuhi syarat sebagai mukallaf, seperti ketentuan wajib, haram, mubah, makruh, sah, batal, berdosa, berpahala, dan sebagainya. Pengambilan keputusan berdasarkan pemahaman keagamaan dalam fiqih harus senantiasa menyesuaikan perkembangan zaman dan kondisi

⁵⁵ Sudirman, *Fiqh Studies : Sesuai Dengan Silabus Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)*. (Malang: Dream Litera Buana, 2017), hlm, 5.

masyarakat, serta tidak boleh ditunda atau diabaikan. Seseorang yang menguasai ilmu fiqih disebut “*fuqaha*”.⁵⁶

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Fiqih merupakan kajian yang membahas ajaran Islam yang berkaitan dengan pelaksanaan ibadah. Ruang lingkup pembelajarannya meliputi praktik rukun Islam, seperti pemahaman dan penerapan tata cara *thaharah*, puasa, zakat, dan haji. Selain itu, Fiqih juga mengkaji ketentuan terkait makanan dan minuman halal, hukum khitan, pelaksanaan qurban, transaksi jual beli, serta aturan dalam kegiatan pinjam-meminjam.

b. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Tujuan utama pembelajaran fiqih dalam pendidikan Islam adalah membentuk peserta didik agar mampu memahami, meyakini, serta menerapkan ajaran Islam secara utuh, terutama terkait ketentuan syariat yang berhubungan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari. Sebagai disiplin ilmu yang mempelajari hukum-hukum Islam praktis, fiqih tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan mengenai batasan halal-haram atau sah-tidak sah suatu amalan, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial yang terkandung dalam setiap ketentuan hukum tersebut.

Menurut Az-Zarnuji dalam kitabnya *Ta’līm al-Muta’allim*, tujuan mempelajari ilmu agama, termasuk fiqih, adalah untuk

⁵⁶ Arif Shaifudin, “Fiqih Dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat Dan Objek Ilmu Fiqih,” *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 1, no. 2 (2019): hlm, 199, <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v1i2.170>.

mendekatkan diri kepada Allah, memperbaiki akhlak, serta membenahi perilaku dan amal perbuatan manusia agar sesuai dengan tuntunan syariat.⁵⁷ Dengan demikian, pembelajaran fiqh memiliki nilai spiritual yang sangat kuat. Melalui pelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk menjadi pribadi yang taat kepada ajaran agama, memahami serta menaati hukum-hukum syariat, dan mampu menerapkan prinsip keadilan serta sikap penuh kasih dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam pendidikan masa kini, pengajaran fiqh dituntut menghadirkan keseimbangan antara pemahaman terhadap teks-teks syariat (*nash*) dan kondisi nyata kehidupan (*konteks*). Sejalan dengan pemikiran Abuddin Nata, fiqh sebagai bagian dari kurikulum pendidikan Islam perlu berperan dalam membentuk sikap keberagamaan yang moderat, mampu menghargai perbedaan, serta adaptif terhadap perkembangan zaman dan perubahan sosial.⁵⁸ Hal ini menunjukkan bahwa fiqh tidak diposisikan semata-mata sebagai aturan yang sifatnya kaku, tetapi sebagai sarana untuk membentuk pribadi peserta didik agar mampu bersikap arif dan bijaksana dalam kehidupan bermasyarakat yang beragam dan penuh dinamika. Dengan kata lain, pembelajaran fiqh bertujuan mengembangkan tiga ranah utama, yakni ranah kognitif (pemahaman terhadap hukum syariat), ranah afektif (penguatan sikap keagamaan dan moral), dan ranah psikomotorik (kemampuan mempraktikkan ajaran Islam dalam

⁵⁷ Burhanuddin Az-Zarnuji, *Ta'lim Al-Muta'allim Tarīq at-Ta'Allum* (Beirut: Dar al-Fikr, 2002), hlm, 3.

⁵⁸ Abuddin Nata, "Pendidikan Islam Dan Tantangan Modernitas," *Jakarta: Kencana*, 2013, hlm, 77.

kehidupan sehari-hari). Di tengah arus globalisasi, pengajaran fiqh harus lebih aplikatif dan mampu merespon berbagai persoalan sosial, budaya, dan ekonomi, namun tetap berpijak pada prinsip-prinsip ajaran Islam yang bersifat universal.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqh

Fiqh Islam mencakup seluruh aktivitas manusia, sebab kehidupan manusia penuh dengan berbagai aspek yang harus diatur. Secara sederhana, fiqh merupakan ketentuan hukum yang ditetapkan Allah bagi hamba-hamba-Nya, bertujuan menjaga kemaslahatan dan mencegah kerusakan dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, fiqh hadir untuk memperhatikan kebutuhan manusia secara menyeluruh dan memberikan pedoman hukum yang mengatur setiap aspek kehidupan tersebut.

Ruang lingkup fiqh dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1) Fiqh Ibadah

Fiqh ibadah membahas aturan syariat tentang bentuk penghambaan kepada Allah. Ibadah secara bahasa berarti tunduk dan patuh, sedangkan menurut ulama adalah segala perkataan dan perbuatan yang diridhai Allah, baik lahir maupun batin, untuk mengagungkan-Nya dan mengharap pahala.

Ruang lingkup fiqh ibadah meliputi:

- a) Bersuci: wudhu, mandi, tayamum, sebagai syarat sah shalat.
- b) Shalat: tata cara dan hukum shalat sebagai tiang agama.
- c) Puasa: kewajiban berpuasa dengan aturan pelaksanaannya.

- d) Zakat: kewajiban mengeluarkan sebagian harta kepada yang berhak.
- e) Haji: ketentuan pelaksanaan ibadah haji.
- f) Pengurusan jenazah: tata cara memandikan, mengkafani, menyalatkan, dan menguburkan jenazah.

Semua bagian ini mengatur ibadah pokok seorang muslim agar dilaksanakan sesuai tuntunan syariat.⁵⁹

2) Fiqih Muamalah

Fiqih muamalah berasal dari kata *'amala* yang bermakna saling berhubungan atau berinteraksi. Secara etimologis, muamalah merujuk pada hubungan timbal balik antara manusia dengan sesamanya, dengan lingkungan, dengan dirinya sendiri, serta relasi vertikal dengan Allah dalam perkara yang bersifat duniawi. Dalam konteks ilmu fiqih, muamalah membahas ketentuan dan pedoman syariat yang mengatur aktivitas sosial dan ekonomi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Karena dinamika kehidupan manusia terus mengalami perubahan dan perkembangan, kajian fiqih muamalah sering kali membutuhkan proses ijtihad agar mampu menjawab persoalan-persoalan kontemporer yang tidak dijumpai pada masa Rasulullah SAW.⁶⁰

Dengan demikian, fiqih muamalah dapat dipahami sebagai seperangkat aturan hukum Islam yang mengatur seluruh bentuk interaksi dan transaksi di tengah masyarakat. Cakupannya meliputi

⁵⁹ Rizem Aizid, *Fiqh Keluarga Terlengkap* (Laksana, 2018), hlm, 19.

⁶⁰ Khoiril Anwar, *Asuransi Syariah, Halal & Maslahat* (Tiga Serangkai, 2007), hlm, 5.

kegiatan seperti jual beli, kerja sama usaha, hak memilih dalam transaksi (*khiyār*), larangan riba, pemberian hibah dan hadiah, larangan merampas hak orang lain (*ghasab*), masalah perwalian, pengalihan utang (*hiwālah*), penjaminan (*kafālah*), wakaf, serta berbagai bentuk interaksi sosial-ekonomi lainnya yang harus sesuai dengan prinsip-prinsip syariat Islam.

3) Fiqih Munakahat

Fiqih munakahat merupakan bagian dari disiplin ilmu fiqih yang secara khusus mengkaji hukum serta ketentuan yang berkaitan dengan pernikahan. Istilah *munakahat* berasal dari kata *nakaha* yang berarti menikah atau melakukan akad nikah. Dengan demikian, fiqih munakahat membahas berbagai aturan, syarat, serta ketentuan dalam pelaksanaan pernikahan sesuai tuntunan syariat Islam.

Al-Qur'an memberikan landasan hukum terkait munakahat, salah satunya melalui Surah An-Nisā' ayat 3 yang menjelaskan ketentuan mengenai poligami, keharusan berlaku adil dalam berumah tangga, serta anjuran untuk menikah satu istri apabila tidak mampu berlaku adil.

Secara garis besar, ruang lingkup fiqih munakahat mencakup empat aspek pokok, yaitu:

- a) *Khitbah* (Lamaran), proses mengajukan permintaan menikah kepada seorang perempuan sebelum pelaksanaan akad.

- b) Akad Nikah, prosesi pernikahan yang meliputi syarat, rukun, dan tata cara yang ditetapkan syariat.
 - c) Talak (Perceraian), ketentuan mengenai pemutusan hubungan pernikahan sesuai aturan Islam.
 - d) Konsekuensi Pernikahan dan Perceraian, mencakup hak dan kewajiban suami-istri, pemberian nafkah, warisan, serta pengasuhan anak.
- 4) Fiqih Jinayat

Fiqih jinayat adalah cabang fiqih yang membahas hukum terkait perbuatan dosa atau pelanggaran yang diancam hukuman, baik yang berkaitan dengan jiwa, harta, maupun kehormatan. Secara bahasa, *jinayat* berarti perbuatan dosa yang akan mendapat balasan. Secara istilah, jinayat mencakup tindakan yang dilarang secara syar'i dan memiliki sanksi tertentu. Dalam konteks modern, fiqih jinayat dapat disetarakan dengan hukum pidana dalam hukum positif.

Ruang lingkup fiqih jinayat meliputi berbagai bentuk pelanggaran dan kejahatan serta sanksinya, antara lain:

- a) *Qishash* (balasan setimpal)
- b) *Diyat* (denda)
- c) Hukum pembunuhan
- d) Hukum melukai atau mencederai
- e) Hukum murtad
- f) Zina

- g) *Qazaf* (menuduh zina)
- h) Pencurian dan perampokan
- i) Hukuman bagi peminum khamar dan pelanggaran lain yang merusak hak individu maupun masyarakat.⁶¹

d. Materi Fiqih BAB Haji⁶²

1) Pengertian Haji

Secara etimologis (lughat), haji berarti *al-qashdu*, yaitu menyengaja atau menuju suatu tujuan. Adapun secara terminologis, haji adalah ibadah yang dilaksanakan dengan sengaja menuju Baitullah di Makkah semata-mata untuk beribadah kepada Allah, dengan memenuhi syarat dan rukun yang telah ditetapkan. Puncak rangkaian ibadah haji berlangsung pada tanggal 9 Zulhijjah, yaitu saat pelaksanaan wukuf di Padang Arafah.

2) Hukum Haji

Melaksanakan ibadah haji hukumnya fardhu ‘ain, yaitu kewajiban yang harus ditunaikan sekali seumur hidup bagi setiap muslim yang telah mukallaf serta memiliki kemampuan untuk melaksanakannya.

3) Syarat Wajib dan Sah Haji

Adapun yang termasuk syarat wajib haji antara lain:

⁶¹ Syaikh Hasan Muhammad Ayyub, *Panduan Beribadah Khusus Pria: Menjalankan Ibadah Sesuai Tuntunan Al-Qur'an Dan as-Sunnah* (Niaga Swadaya, 2007), hlm, 76.

⁶² Abdul Ro'uf Anik Muflihah, *Modul Ajar Fiqih* (Malang: Citra Mentari, 2025).

- a) Islam
- b) Baligh
- c) Berakal sehat (tidak gila)
- d) Merdeka
- e) Istitha'ah (kuasa atau mampu melaksanakannya)

Yang dimaksud dengan mampu dalam pelaksanaan ibadah haji meliputi beberapa syarat, yaitu memiliki kesehatan jasmani dan rohani, mempunyai biaya serta bekal yang cukup selama perjalanan, tersedianya sarana transportasi yang memadai, kondisi perjalanan yang aman, serta bagi perempuan harus disertai oleh mahram.

Syarat sah pelaksanaan ibadah haji di antaranya adalah beragama Islam dan memiliki akal sehat. Oleh karena itu, orang yang kafir atau murtad tidak sah melaksanakan ibadah haji, demikian pula orang yang mengalami gangguan akal (gila). Sementara itu, anak yang belum baligh dan budak tetap diperbolehkan menunaikan ibadah haji dan pelaksanaannya sah, meskipun mereka belum memiliki kewajiban. Namun, haji yang mereka lakukan belum dianggap sebagai pemenuhan kewajiban haji sekali seumur hidup. Setelah mereka baligh atau merdeka (bagi budak) serta memenuhi syarat wajib haji lainnya, maka mereka tetap berkewajiban melaksanakan ibadah haji.

1) Rukun Haji

a) Ihram

Ihram merupakan niat untuk melaksanakan ibadah haji atau umrah yang ditandai dengan penggunaan pakaian khusus ihram, yaitu kain putih tanpa jahitan bagi laki-laki. Pelaksanaan ihram harus dimulai dari miqat yang telah ditetapkan, baik miqat zamani maupun miqat makani, dengan memenuhi ketentuan dan syarat-syarat tertentu.

b) Wukuf di Padang Arafah

Wukuf adalah kegiatan hadir dan berdiam di Padang Arafah pada tanggal 9 Zulhijjah, dimulai sejak waktu Zuhur hingga terbit fajar pada tanggal 10 Zulhijjah. Wukuf melambangkan peristiwa ketika seluruh manusia kelak dikumpulkan di Padang Mahsyar. Oleh karena itu, momen ini menjadi waktu yang tepat untuk bermuhasabah, menyesali kesalahan, bertaubat atas dosa, serta merenungkan masa depan agar menjadi hamba yang lebih taat kepada Allah Swt.

c) Thawaf

Tawaf merupakan ibadah mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh putaran yang dimulai dan diakhiri di Hajar Aswad. Dalam rangkaian ibadah haji, tawaf yang termasuk rukun disebut tawaf ifadhah. Adapun jenis-jenis tawaf meliputi: (1) tawaf ifadhah, yaitu tawaf yang menjadi bagian rukun haji;

(2) tawaf qudum, yaitu tawaf yang dilakukan saat pertama kali tiba di Makkah sebagai bentuk penghormatan kepada Ka'bah dan Masjidil Haram; (3) tawaf wada', yaitu tawaf yang dilaksanakan ketika akan meninggalkan Makkah sebagai tanda perpisahan; dan (4) tawaf sunnah, yaitu tawaf yang dianjurkan selain ketiga jenis tersebut.

d) Sa'i

Sa'i adalah kegiatan berjalan atau berlari kecil antara Bukit Shafa dan Bukit Marwa sebanyak tujuh kali, yang dimulai dari Bukit Shafa dan berakhir di Bukit Marwa. Pelaksanaan sa'i dilakukan setelah menyelesaikan ibadah tawaf.

e) Tahalul

Tahallul adalah kondisi ketika seseorang kembali diperbolehkan melakukan hal-hal yang sebelumnya dilarang selama dalam keadaan ihram. Tahallul dilakukan dengan mencukur atau memotong rambut, sekurang-kurangnya tiga helai. Dalam rangkaian ibadah haji, tahallul dapat dianalogikan seperti salam dalam salat, yaitu sebagai tanda berakhirnya pelaksanaan ibadah.

f) Tertib

Tertib berarti melaksanakan rangkaian ibadah haji secara berurutan, dimulai dari ihram hingga tahallul tsani, dengan pengecualian pada mencukur rambut kepala yang tidak harus mengikuti urutan tersebut.

4) Wajib Haji

Wajib haji merupakan amalan-amalan dalam ibadah haji yang harus dilaksanakan, namun tidak menentukan sah atau tidaknya haji. Apabila ditinggalkan, ibadah haji tetap sah, tetapi wajib diganti dengan membayar dam (denda). Adapun amalan yang termasuk dalam wajib haji berjumlah tujuh, yaitu:

- a) Berihram sesuai miqatnya
- b) Mabit di Muzdalifah
- c) Mabit di Mina
- d) Melontar jumrah Aqabah
- e) Melontar jumrah Ula, Wusta dan Aqabah
- f) Menjauhkan diri dari larangan ihram.
- g) Tawaf wada'

5) Miqat Haji

Miqat adalah batas waktu atau tempat yang telah ditentukan sebagai awal dimulainya ihram dalam pelaksanaan ibadah haji. Miqat terbagi menjadi dua jenis, yaitu miqat zamani (berdasarkan waktu) dan miqat makani (berdasarkan tempat).

a) Miqat zamani

Miqat zamani adalah batas waktu yang menentukan sahnya pelaksanaan ibadah haji. Oleh karena itu, ibadah haji harus dilakukan pada waktu-waktu yang telah ditetapkan dan tidak dapat dilaksanakan sembarangan. Miqat zamani dimulai

sejak awal bulan Syawal hingga terbit fajar pada tanggal 10 Zulhijjah, yaitu saat berakhirnya pelaksanaan wukuf di Arafah.

b) Miqat makani

Miqat makani adalah tempat yang telah ditentukan untuk memulai ihram bagi orang yang akan melaksanakan ibadah haji atau umrah. Setiap jamaah memiliki lokasi miqat yang berbeda sesuai dengan arah kedatangannya. Bagi penduduk Makkah, ihram dilakukan dari rumah masing-masing. Jamaah yang datang dari arah Madinah atau sejalur dengannya memulai ihram di Zulhulaifah (Bir Ali). Sementara itu, bagi yang datang dari wilayah Syam, Mesir, Maghribi, dan sekitarnya, miqatnya berada di Juhfah atau daerah terdekatnya, yaitu Rabigh. Jamaah dari arah Yaman, India, Indonesia, dan wilayah yang searah dengannya memulai ihram di Yalamlam, terutama jika menggunakan jalur laut. Adapun jamaah yang datang dari arah Najd Yaman dan Hijaz atau wilayah sejalur, miqatnya di Qarnul Manazil. Sedangkan bagi yang berasal dari arah Irak dan daerah sekitarnya, miqatnya berada di Dzatu Irqin.

6) Sunnah Haji

- a) Mendahulukan pelaksanaan ibadah haji sebelum umrah.
- b) Disunnahkan mandi sebelum berihram atau sebelum mengenakan pakaian ihram.

- c) Melaksanakan shalat sunnah ihram sebanyak dua rakaat.
- d) Memperbanyak bacaan talbiyah, zikir, dan doa setelah berihram hingga tahallul. Bagi laki-laki dianjurkan mengeraskan suara saat membaca talbiyah, sedangkan perempuan cukup dengan suara pelan.
- e) Mengusap atau mencium Hajar Aswad pada setiap putaran tawaf. Jika tidak memungkinkan, dapat diganti dengan isyarat menggunakan tangan kanan (istilam). Begitu pula dengan mengusap Rukun Yamani, namun jika tidak mampu, tidak perlu diganti dengan isyarat.
- f) Melaksanakan tawaf qudum saat pertama kali memasuki Masjidil Haram.
- g) Menunaikan shalat sunnah dua rakaat setelah tawaf qudum.
- h) Memasuki Ka'bah (Baitullah).
- i) Meminum air zamzam setelah selesai melaksanakan tawaf.

7) Larangan Haji

- a) Larangan bagi jamaah pria:
 - Memakai pakaian yang berjahit selama ihram.
 - Memakai tutup kepala sewaktu ihram.
 - Memakai sandal atau sepatu yang menutupi mata kaki sewaktu ihram.
- b) Larangan bagi jamaah wanita:
 - Memakai tutup muka atau cadar.
 - Memakai sarung tangan.

c) Larangan bagi jamaah pria dan wanita:

- Memotong atau mencabut kuku.
- Mencukur atau mencabut rambut di kepala maupun bagian tubuh lainnya.
- Menyisir rambut atau merapikannya.
- Menggunakan wewangian pada tubuh, pakaian, atau rambut, kecuali yang telah dipakai sebelum ihram.
- Berburu atau membunuh hewan darat dengan cara apa pun selama dalam keadaan ihram.
- Melangsungkan pernikahan, menikahkan orang lain, menjadi wali, atau melamar.
- Melakukan perbuatan yang menimbulkan syahwat, seperti bercumbu atau berhubungan suami istri.
- Berkata kasar, mencaci, mengumpat, atau bertengkar.
- Mengucapkan perkataan yang tidak sopan.
- Mencabut atau merusak tumbuh-tumbuhan.

8) Dam atau Denda

Jenis-jenis dam (denda) adalah sebagai berikut:

a) Bersetubuh (hubungan suami istri) dalam keadaan ihram sebelum tahallul kedua, damnya berupa kifarat yaitu:

- Menyembelih seekor unta; jika tidak mampu, maka
- Menyembelih seekor sapi; jika masih tidak mampu, maka
- Menyembelih tujuh ekor kambing; dan apabila tetap tidak mampu, maka

- Memberikan sedekah kepada fakir miskin berupa makanan senilai seekor unta. Setiap satu mud ($\pm 0,8$ kg) setara dengan satu hari puasa. Ketentuan ini diqiyaskan dengan kewajiban puasa dua bulan berturut-turut bagi suami istri yang melakukan hubungan pada siang hari di bulan Ramadhan.
- b) Berburu atau membunuh binatang buruan, damnya adalah memilih satu di antara tiga jenis berikut ini:
- Menyembelih hewan yang sepadan dengan hewan yang diburu atau dibunuh.
 - Memberikan sedekah berupa makanan kepada fakir miskin di Tanah Haram dengan nilai setara hewan tersebut.
 - Melaksanakan puasa yang nilainya disesuaikan dengan harga hewan tersebut, dengan ketentuan setiap satu mud setara dengan satu hari puasa.
 - Dam ini disebut dam takhyiir atau ta'diil. Takhyiir berarti diberi kebebasan untuk memilih salah satu bentuk denda sesuai kemampuan, sedangkan ta'diil berarti denda yang diberikan harus seimbang dengan kesalahan yang dilakukan.
- c) Mengerjakan salah satu dari larangan berikut:
- Bercukur rambut
 - Memotong kuku

- Memakai pakaian berjahit
- Memakai minyak rambut
- Memakai wangi-wangian (minyak wangi, parfum, sabun, dan lain-lain)
- Bersetubuh atau pendahuluannya (bercumbu rayu) setelah tahallul pertama.

Damnya berupa dam takhyiir, yaitu boleh memilih salah satu di antara tiga hal, yaitu:

- Menyembelih seekor kambing
- Berpuasa tiga hari
- Bersedekah sebanyak tiga gantang (9,3 liter) makanan kepada enam orang fakir miskin.

d) Melaksanakan haji dengan cara tamattu' atau qiran, damnya dibayar dengan urutan sebagai berikut:

- Memotong seekor kambing, apabila tidak mampu maka
- Wajib berpuasa sepuluh hari, tiga hari dilaksanakan sewaktu ihram sampai idul adha, sedangkan tujuh hari lainnya dilaksanakan setelah kembali ke negerinya.

e) Meninggalkan salah satu wajib haji sebagai berikut:

- Ihram dari miqat
- Melontar jumrah
- Bermalam di Muzdalifah
- Bermalam di Mina pada hari tasyrik
- Melaksanakan tawaf wada'.

Damnya sama dengan dam karena melaksanakan haji dengan tamattu' atau qiran tersebut di atas.

9) Macam-macam Haji

Ada tiga cara melaksanakan manasik haji, antara lain:

- a) Haji tamattu', yaitu melaksanakan umrah terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan ibadah haji. Jamaah yang menjalankan cara ini diwajibkan membayar dam.
- b) Haji ifrad, yaitu melaksanakan ibadah haji terlebih dahulu, kemudian baru menunaikan umrah. Pada cara ini, jamaah tidak diwajibkan membayar dam. Biasanya dipilih oleh jamaah yang tiba mendekati waktu wukuf, sekitar lima hari sebelumnya.
- c) Haji qiran, yaitu melaksanakan ibadah haji dan umrah secara bersamaan dalam satu niat dan satu rangkaian kegiatan. Jamaah yang memilih cara ini diwajibkan membayar dam nusuk.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan komponen utama yang menjadi tujuan akhir dari proses pembelajaran yang dijalani peserta didik. Menurut Snelbeker, hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan konsep bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses yang

menghasilkan perubahan perilaku individu sebagai akibat dari pengalaman yang diperoleh.⁶³

Menurut Suprijono, hasil belajar mencakup berbagai aspek perkembangan diri peserta didik, seperti perubahan perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan yang diperoleh setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.⁶⁴ Hasil belajar adalah tujuan utama dari proses pembelajaran yang dicapai setelah peserta didik menjalani kegiatan belajar. Menurut Snelbeker, hasil belajar merupakan perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar, karena pada hakikatnya belajar adalah proses yang mengubah perilaku seseorang sebagai dampak dari pengalaman yang dialaminya.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih peserta didik melalui proses pembelajaran, yang mencakup perkembangan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar dipengaruhi berdasarkan beberapa faktor antara lain:

a. Faktor internal, terbagi menjadi dua kelompok, yaitu:⁶⁵

1) Faktor Fisiologis

⁶³ Rusmono Rusmono and M Pd, "Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu," *Bogor: Ghalia Indonesia*, 2012, hlm, 55-56.

⁶⁴ Muhammad Thobroni and Arif Mustofa, "Belajar Dan Pembelajaran. Cetakan Kedua" (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hlm, 22.

⁶⁵ Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori* (Jakarta: BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Bunyamin UHAMKA PRESS, 2021), hlm, 100-101.

Faktor ini berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik, seperti kesehatan yang prima, tidak mengalami gangguan fisik, serta tidak berada dalam keadaan letih atau kelelahan. Kondisi tubuh yang baik akan mendukung konsentrasi dan proses belajar secara optimal.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu memiliki kondisi psikologis yang berbeda, sehingga memengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Faktor psikologis mencakup minat, bakat, tingkat kecerdasan (IQ), kemampuan berpikir, motivasi belajar, serta kemampuan kognitif peserta didik. Semua aspek tersebut berkontribusi besar dalam menentukan keberhasilan proses belajar.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor ini terbagi menjadi dua jenis:

- a) Lingkungan alam, yaitu kondisi fisik yang meliputi lokasi sekolah, waktu, cuaca, suhu, kelembapan udara, serta kondisi alam lainnya yang dapat memengaruhi kenyamanan dan konsentrasi peserta didik dalam belajar.
- b) Lingkungan sosial, yaitu lingkungan yang berkaitan dengan interaksi sosial, seperti hubungan antar peserta didik, hubungan dengan guru, masyarakat sekitar, serta budaya atau kebiasaan sosial

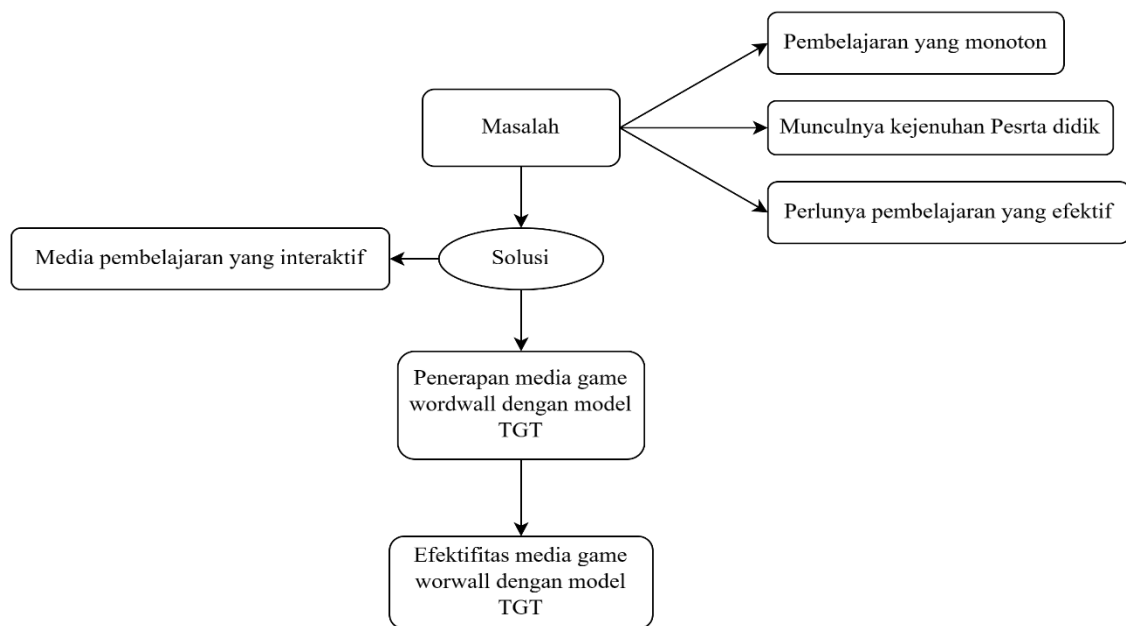
yang berkembang. Faktor sosial ini turut berperan dalam membentuk motivasi, disiplin, dan sikap belajar peserta didik.

2) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah aspek-aspek yang secara sengaja dirancang dan digunakan untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini berfungsi sebagai sarana untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun yang termasuk dalam faktor instrumental antara lain pendidik, kurikulum, serta fasilitas pendukung pembelajaran, baik sarana maupun prasarana pendidikan.

B. Kerangka Berpikir

Salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah melalui penerapan metode pembelajaran Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT* (*Team Games Tournament*). Metode pembelajaran yang tepat akan mendorong terciptanya proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Malang. Adapun kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan awal terhadap pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah penelitian.⁶⁶ Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat efektivitas terhadap hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTsN 2 Malang dengan menerapkan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT* (*Team Games Tournament*).

Ha: Terdapat efektivitas terhadap hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTsN 2 Malang dengan menerapkan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT* (*Team Games Tournament*).

⁶⁶ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan” (Bandung: Alfabeta, 2019).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengujian efektivitas penggunaan media game Wordwall yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Malang, sehingga termasuk dalam pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menekankan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka, dengan proses pengolahan serta penafsirannya dilakukan melalui metode statistik.⁶⁷

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan tipe *nonequivalent control group design*. Dalam desain tersebut, penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak, serta kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan diterapkan. Adapun skema *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.⁶⁸

Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O1	X	O2
I	O3		O4

⁶⁷ John W Creswell and J David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Sage publications, 2017), hlm, 4.

⁶⁸ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan," hlm, 116.

Keterangan:

- E : Kelompok eksperimen
- I : Kelompok kontrol
- O1 : Pretest kelompok eksperimen
- O2 : Posttest kelompok eksperimen
- X : Penggunaan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT (Team Games Tournament)*
- O3 : Pretest kelompok kontrol
- O4 : Posttest kelompok kontrol

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang, yang terletak di Jl. Kenongosari III No.16, Turen, Kec. Turen, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

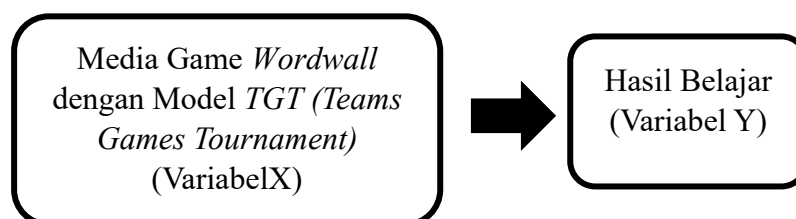
Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang. Observasi menunjukkan beberapa pertimbangan, pertama, metode pembelajaran yang selama ini digunakan pendidik masih dominan ceramah, sehingga proses belajar mengajar cenderung monoton dan membuat siswa kurang aktif. Kedua, karakteristik siswa yang beragam, baik dari segi gaya belajar maupun tingkat pemahaman, memungkinkan peneliti untuk menilai efektivitas Media Game *Wordwall* dengan Model TGT terhadap peningkatan hasil belajar pada berbagai tipe peserta didik. Ketiga, madrasah ini memiliki misi diantaranya “*membentuk pengajaran yang inovatif dan bahan ajar yang relevan*” yang sesuai dengan

media yang akan peneliti terapkan, serta infrastruktur yang memadai, termasuk ruang kelas yang representatif serta fasilitas pendukung lain yang mendukung penerapan metode pembelajaran interaktif secara optimal.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sifat, ciri, atau nilai yang dimiliki oleh seseorang, suatu kelompok, kegiatan, atau objek, yang dapat mengalami perubahan dan dipilih oleh peneliti untuk dikaji serta ditarik kesimpulannya. Secara ringkas, variabel dapat dipahami sebagai unsur yang menjadi fokus utama dalam penelitian, atau dengan kata lain, variabel merupakan jawaban atas pertanyaan “apa yang sedang diteliti?”.⁶⁹

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel independen atau variabel bebas (X) merupakan faktor yang memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan, yaitu penggunaan metode pembelajaran media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Sementara itu, variabel dependen atau variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas, yaitu hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang. Hubungan antara kedua variabel tersebut dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



⁶⁹ Sugiyono, hlm, 60.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan jumlah yang telah ditetapkan, yang dijadikan sebagai sasaran penelitian oleh peneliti untuk dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan yang bersifat umum.⁷⁰ Populasi dalam penelitian ini yakni kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang yang terdiri dari 10 kelas, yang mana total keseluruhan peserta didik kelas VIII berjumlah sebanyak 327 orang

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi. Apabila jumlah populasi terlalu besar sehingga tidak memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh karena keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka pengambilan sampel menjadi solusi yang tepat. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus benar-benar representatif agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara akurat.

Penarikan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yang termasuk dalam kategori *non-probability* sampling. Teknik ini memilih sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga sampel dianggap mewakili karakteristik yang ingin diteliti.⁷¹ Dalam penelitian ini, penentuan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek penting. Pertama,

⁷⁰ Sugiyono, hlm, 117.

⁷¹ Sugiyono, hlm, 124.

guru yang mengajar di kelas sasaran penelitian adalah sama, sehingga metode pengajaran yang diterapkan relatif konsisten dan seragam. Kedua, peserta didik di kelas yang diteliti memiliki kemampuan yang hampir setara, sehingga perbandingan hasil belajar dapat dilakukan secara lebih valid dan akurat. Dengan memperhatikan kedua aspek tersebut, sampel yang dipilih diharapkan mampu mencerminkan pengaruh metode pembelajaran secara tepat terhadap hasil belajar siswa. Sampel yang di ambil yaitu 18,35% dari jumlah keseluruhan populasi, rincian lebih lanjut mengenai penentuan sampel dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Kelompok
1.	E	30	Kelas eksperimen
2.	I	30	Kelas kontrol
	Total (2 kelas)	60 Orang	

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh hasil yang objektif. Data dikumpulkan dalam bentuk jawaban atau tanggapan dari para responden. Untuk mendapatkan data tersebut, peneliti menggunakan instrumen berupa daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Para responden menjadi sumber informasi yang merepresentasikan variabel penelitian. Dalam prosesnya, setiap jawaban responden diberi nilai atau skor tertentu sesuai dengan indikator yang

ditetapkan. Skor inilah yang kemudian digunakan sebagai data penelitian.⁷²

Adapun penjelasan yang lebih rinci mengenai data yang akan digunakan yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Sumber data

No	Data	Sumber Data
1.	Efektifitas Media Game <i>Wordwall</i> dengan Model <i>TGT (Team Games Tournament)</i>	Siswa (respoden)
2.	Hasil belajar siswa	Siswa (respoden)

2. Sumber Data

Peneliti memperoleh data yang diperlukan dari berbagai sumber. Sumber data merupakan pihak atau objek yang memberikan informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian.⁷³ Dalam penelitian ini, terdapat dua sumber data utama diantaranya:⁷⁴

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber utamanya. Dalam penelitian ini, peneliti sendiri mengumpulkan data tersebut melalui pemberian instrumen tes kepada peserta didik sebagai objek penelitian. Hasil dari tes kemudian dihimpun, diolah, dianalisis, dan dipaparkan secara menyeluruh. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penerapan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT*

⁷² Ali Anwar, “Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan SPSS Dan Excel” (Iait Press, 2009), hlm, 4.

⁷³ Eko Putro Widoyoko, “Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian,” 2012, hlm, 29.

⁷⁴ Widoyoko, hlm, 23.

(*Team Games Tournament*) (X) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Y).

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain atau sumber tidak langsung. Informasi ini biasanya telah dikumpulkan terlebih dahulu oleh lembaga atau individu lain. Contoh data sekunder dalam penelitian ini antara lain dokumen sekolah seperti nilai hasil belajar siswa, jumlah peserta didik, serta berbagai sumber pendukung lain yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui proses pengukuran. Keberadaan instrumen ini mempermudah proses pengumpulan data, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih sistematis, lengkap, dan mudah dianalisis.⁷⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes. Tes merupakan alat evaluasi yang diberikan kepada peserta penelitian untuk memperoleh respons, baik secara tertulis maupun lisan, sehingga kemampuan responden dapat diukur secara objektif. Jenis tes yang digunakan adalah tes hasil belajar, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun bentuk soal yang digunakan berupa pilihan ganda. Nilai yang diperoleh dari pelaksanaan tes tersebut selanjutnya dijadikan sebagai data penelitian. Karena dirancang secara

⁷⁵ Widoyoko, hlm, 51.

sistematis dan objektif, instrumen tes banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur kemampuan peserta didik.⁷⁶

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk menilai kemampuan siswa kelas VIII MTsN 2 Malang pada mata pelajaran Fiqih. Fokus materi yang diujikan adalah Bab VI tentang Haji, sehingga butir-butir soal disusun sesuai dengan kompetensi pada materi tersebut. Adapun bentuk instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda, agar peneliti dapat memperoleh data yang objektif mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

G. Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji Validitas

Validitas menunjukkan bahwa sebuah instrumen benar-benar mampu mengukur apa yang memang menjadi objek pengukurannya.⁷⁷ Dengan demikian, data yang valid dihasilkan dari instrumen yang valid. Untuk mengukur tingkat validitas butir soal, digunakan korelasi *product moment* dengan rumus berikut.⁷⁸

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

Keterangan:

R_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : banyaknya jumlah siswa

X : skor butir soal

⁷⁶ Uhar Suharsaputra, "Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan," 2012, hlm, 95-97.

⁷⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan," hlm, 173.

⁷⁸ Widoyoko, "Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian," hlm, 147.

Y : skor total

Untuk menilai validitas setiap butir soal, nilai hasil perhitungan koefisien korelasi dibandingkan dengan nilai pada *r tabel*. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai *r hitung* lebih besar atau sama dengan *r tabel*. Sebaliknya, jika *r hitung* lebih kecil daripada *r tabel*, maka butir soal tersebut dianggap tidak valid.⁷⁹

2. Uji Reliabilitas

Istilah *reliable* berarti dapat dipercaya. Suatu instrumen tes dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan data yang stabil dan tidak berubah saat digunakan berkali-kali dalam kondisi yang serupa. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi hasil tes setiap kali pengukuran dilakukan.⁸⁰ Untuk menentukan tingkat reliabilitas soal digunakan rumus *Spearman-Brown* berikut:⁸¹

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

$$r_b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_i = koefisien reliabilitas

r_b = korelasi dari dua instrument

n = banyaknya responden

x = instrument 1

y = instrument 2

⁷⁹ Widoyoko, hlm, 156.

⁸⁰ Widoyoko, hlm, 157.

⁸¹ Muin, "Metode Penelitian Kuantitatif" (CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm, 75.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dipahami sebagai kegiatan mengamati secara sistematis berbagai aspek yang berkaitan dengan objek penelitian. Unsur-unsur yang diamati merupakan sumber data atau informasi yang harus dicatat secara tepat. Metode ini digunakan untuk melihat langsung kondisi di lapangan, sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh terhadap masalah yang diteliti.⁸²

Observasi dilaksanakan untuk memperoleh berbagai informasi mengenai lingkungan, suasana, proses pembelajaran, sarana yang tersedia, serta kondisi guru. Dengan cara ini, peneliti dapat mengumpulkan data secara langsung dari situasi sebenarnya, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih tepat dan sesuai dengan realita di lapangan.

2. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan sebuah instrumen penilaian yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai sifat atau karakteristik tertentu dari suatu objek. Karakteristik tersebut dapat berupa kemampuan, pengetahuan, minat, maupun bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes hasil belajar biasanya diberikan setelah peserta didik menerima materi pembelajaran, sehingga dapat mengukur sejauh mana mereka memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari.⁸³

Pada penelitian ini digunakan dua jenis tes, yaitu pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung untuk

⁸² Widoyoko, "Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian," hlm, 46.

⁸³ Widoyoko, hlm, 50-51.

mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi yang akan dipelajari. Sementara itu, posttest dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai sebagai alat ukur untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Data penelitian diperoleh dari nilai tes hasil belajar Fiqih sebelum dan sesudah penerapan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT (Team Games Tournament)*. Bentuk tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan mengenai suatu peristiwa yang telah terjadi di masa lalu, yang biasanya dituangkan dalam bentuk tulisan atau cetakan. Contohnya meliputi buku harian, surat, dan berbagai jenis arsip lainnya.⁸⁴ Pada penelitian ini, peneliti turut memanfaatkan metode dokumentasi untuk memperoleh data tambahan. Data tersebut mencakup foto kegiatan pembelajaran di kelas, profil madrasah, informasi peserta didik, serta surat-menyurat yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu, peneliti juga menelaah berbagai dokumen dan sumber tertulis yang tersedia pada responden maupun di lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi yang relevan dan diperlukan.

I. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan guna memastikan bahwa asumsi normalitas terpenuhi sebelum melanjutkan ke tahap analisis statistik berikutnya. Dalam pelaksanaannya, uji normalitas

⁸⁴ Suharsaputra, "Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan," hlm, 215.

dapat dilakukan menggunakan software SPSS melalui beberapa teknik, di antaranya uji *Liliefors*, *Kolmogorov-Smirnov*, maupun *Chi-Square*.⁸⁵ Ketentuan yang digunakan yakni data memiliki distribusi normal jika diperoleh nilai signifikansi $>$ dari 0,05.⁸⁶

2. Paired Sample t Test

Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis penelitian terkait efektivitas Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT (Team Games Tournament)* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Malang. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai pretest pada kelas eksperimen dengan nilai posttest pada kelas yang sama.

Dalam penelitian ini, proses pengujian hipotesis diawali dengan melihat hasil uji normalitas data. Hasil tersebut kemudian menjadi dasar pemilihan teknik analisis yang tepat. Apabila data menunjukkan distribusi normal, maka analisis dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *Paired Sample t-Test*. Sebaliknya, jika data tidak memenuhi asumsi normalitas, peneliti menerapkan uji statistik nonparametrik berupa *Wilcoxon Signed Rank Test*.⁸⁷

3. Independen Sample t Test

Setelah pelaksanaan *paired sample t-test*, tahapan berikutnya adalah melakukan *independent sample t-test* untuk menguji hipotesis penelitian. Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya perbedaan hasil

⁸⁵ Martinus Budiantara Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Edang Sri Utami, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), hlm, 75.

⁸⁶ Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Edang Sri Utami, hlm, 80.

⁸⁷ Siti Hajaroh and R Raehanah, “Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik),” *Sustainability (Switzerland)*. *Mataram: Sanabil*, 2021, hlm, 195.

belajar peserta didik antara kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan media permainan Wordwall dengan model TGT (*Team Games Tournament*) dan kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang. Proses analisis dilakukan dengan membandingkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua kelompok yang bersifat independen.⁸⁸

Pada penelitian ini, pemilihan teknik pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan hasil uji normalitas data. Hasil pengujian normalitas digunakan sebagai dasar penentuan metode analisis statistik yang sesuai. Jika data penelitian menunjukkan distribusi normal, maka analisis dilakukan dengan pendekatan statistik parametrik, yaitu *Independent Sample t-Test*. Sebaliknya, apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan metode statistik nonparametrik, yakni *Mann-Whitney U Test*.⁸⁹

J. Prosedur Penelitian

Peneliti perlu melalui sejumlah prosedur dalam pelaksanaan penelitian. Serangkaian tahapan tersebut dimulai dari perencanaan dan persiapan sebelum turun ke lapangan hingga penyusunan hasil penelitian pada tahap akhir. Setiap tahap akan dijelaskan secara sistematis dan terperinci sebagai berikut:

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap ini merupakan langkah awal dalam mewujudkan rencana penelitian. Pada fase ini, peneliti menentukan judul serta lokasi penelitian, menyusun proposal, mengurus surat izin pelaksanaan penelitian, serta

⁸⁸ Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Edang Sri Utami, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, hlm, 108.

⁸⁹ Hajaroh and Raehanah, "Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik)," hlm, 197.

menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Bagian utama penelitian berlangsung pada tahap ini, yaitu pengumpulan data sesuai kebutuhan penelitian. Kegiatan meliputi observasi terhadap objek atau subjek penelitian, pemberian lembar tes kepada peserta penelitian, serta pengolahan data yang telah diperoleh untuk kemudian dianalisis.

3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap ini menjadi penutup seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Pada fase ini, peneliti melakukan analisis dan pemeriksaan keabsahan data untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan menyeluruh, kemudian menyusun laporan penelitian secara sistematis sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data⁹⁰

1. Letak Gografis dan Sejarah Singkat Berdirinya MTsN 2 Malang

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang berlokasi di Jalan Kenongosari No. 16, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Letaknya berada di wilayah selatan Kabupaten Malang dengan posisi yang cukup strategis karena mudah diakses oleh masyarakat sekitar. Akses menuju madrasah ini tergolong lancar, baik menggunakan kendaraan roda dua maupun roda empat. Selain itu, lokasinya yang tidak berada di pusat keramaian kota membuat lingkungan sekitar relatif tenang, dengan kondisi wilayah yang datar, sejuk, dan tidak padat. Keadaan tersebut memberikan kenyamanan bagi peserta didik maupun tenaga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga turut mendukung terciptanya suasana belajar yang efektif dan kondusif.

Madrasah Tsanawiyah Negeri Turen bermula dari berdirinya Sekolah Menengah Islam (SMI) Turen pada tahun 1948 di Desa Sedayu oleh Bapak Sulaiman. Pada tahun 1950, kepemimpinan beralih kepada Bapak Abdul Ghony Djamhuri, sekaligus memindahkan lokasi pembelajaran ke Jalan Kantor (sekarang Jalan Ahmad Yani). Tahun 1952, kepemimpinan dilanjutkan oleh Bapak Abdul Fatah dan pada masa ini terjadi perubahan dari SMI menjadi Pendidikan Guru Agama Pertama (PGAP). Selanjutnya,

⁹⁰ Official Website MTsN 2 Malang, "MTs Negeri 2 Malang," n.d., <https://mtsn2malang.sch.id/>.

pada tahun 1960 kepemimpinan kembali dipegang oleh Bapak Abdul Ghony Djamhuri. Tahun 1967, Pak Darna ditunjuk sebagai kepala sekolah setelah dimutasi ke Turen.

Pada tahun 1970, PGAP berubah menjadi PGAL (Pendidikan Guru Agama Lengkap) dengan masa belajar 6 tahun, serta lokasi dipindahkan ke Jalan Panglima Sudirman No. 64 Turen. Tahun 1976, kepemimpinan berpindah dari Pak Darna ke H. Ma'shoem Zein, lalu kepada Bapak Imam Supardi. Perubahan penting terjadi pada tahun 1978 melalui SKB Tiga Menteri yang mengubah PGA menjadi Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Pada tahun yang sama, MTs Swasta Turen didaftarkan sebagai kelas filial dari MTsN Jalan Bandung. Setelah terbit SK Filial tahun 1982, upaya pengadaan lahan dilakukan hingga akhirnya pada tahun 1986 berhasil membeli tanah yang kini menjadi lokasi madrasah. Proses penegerian diajukan pada tahun 1989 dan akhirnya disahkan melalui SK Nomor 137 Tahun 1991 tanggal 11 Juli 1991, sehingga resmi menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Turen.

2. Identitas Madrasah

Nama Madrasah : MTs Negeri 2 Malang

Nomor Statistik : 121135070004

NPSN : 20581344

Status Madrasah : Negeri

Penegrian : 11 Juli 1991

Akreditasi : A

Alamat Madrasah : Jl. Kenongosari No.16 Turen

- Desa : Turen
- Kecamatan : Turen
- Kabupaten : Malang
- Provinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 65175

3. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang

a. Visi Madrasah

Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, unggul dalam prestasi, serta berwawasan lingkungan dan berdaya saing global.

b. Misi Madrasah

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran berdiferensiasi yang berorientasi pada kebutuhan dan kompetensi peserta didik secara optimal, dengan pendekatan yang mendalam, menyenangkan, serta berlandaskan nilai-nilai Islami.
- 2) Memberikan dukungan dan pendampingan akademik yang berkualitas melalui penerapan metode pembelajaran inovatif serta penyediaan bahan ajar yang relevan, guna mendorong terciptanya kompetisi yang sehat dalam meraih prestasi akademik maupun non akademik.
- 3) Mengintegrasikan pendidikan lingkungan ke dalam kurikulum, mencakup pemahaman tentang pelestarian alam, pengelolaan limbah, serta pemanfaatan sumber daya secara berkelanjutan,

dengan melibatkan peserta didik dalam berbagai kegiatan atau proyek berbasis lingkungan.

- 4) Mengembangkan karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai Islam melalui pembelajaran berbasis literasi, kegiatan ekstrakurikuler, pembiasaan, pelaksanaan proyek P5PPRA, serta partisipasi dalam berbagai perlombaan.
- 5) Mendorong keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan serta menjalin kerja sama dengan organisasi masyarakat dan lembaga nonpemerintah yang berfokus pada pendidikan Islam dan pelestarian lingkungan.

4. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang

Adapun struktur organisasi yang ada di MTsN 1 Buleleng yakni sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MTsN 2 Malang

5. Keadaan Siswa dan guru MTsN 2 Malang

Jumlah total siswa pada tahun pelajaran 2025/2026 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Jumlah Siswa MTsN 2 Malang

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VII	340
2	VIII	327
3	IX	308
	Jumlah	975

Jumlah total siswa pada tahun pelajaran 2025/2026 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Mapel dan Guru

No	Mapel	Jumlah Guru
1	Fiqih	3
2	Al-Qur'an Hadits	3
3	Aqidah Akhlak	3
4	SKI	4
5	IPS	4
6	Matematika	7

No	Mapel	Jumlah Guru
7	IPA	7
8	Bahasa Indonesia	8
9	Bahasa Inggris	7
10	Bahasa Arab	6
11	Bahasa Jawa	2
12	PKn	3
13	Informatika	3
14	Seni Budaya	2
15	PJOK	3
16	BK	4

6. Sarana Prasarana

Fasilitas yang tersedia di MTsN 2 Malang cukup lengkap untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa. Sarana tersebut meliputi ruang kelas, perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium bahasa, serta laboratorium komputer. Selain itu, terdapat juga ruang keterampilan, ruang kesenian, ruang musik, dan ruang elektronika sebagai pendukung pengembangan minat dan bakat siswa.

Madrasah ini juga menyediakan fasilitas penunjang lainnya seperti ruang peralatan olahraga, ruang OSIS/Pramuka, serta ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah). Untuk keperluan tenaga pendidik dan administrasi, tersedia ruang guru, ruang BK dan tata tertib, ruang kepala madrasah, ruang

wakil kepala madrasah, ruang komite, ruang tata usaha (TU), ruang data, serta ruang tamu atau resepsionis.

Selain itu, terdapat fasilitas umum seperti kamar mandi/toilet, masjid, kantor dan barak Qiro'ati, asrama, lapangan, kantin, koperasi siswa, gazebo, gudang, area parkir, pos satpam, serta ruang kebersihan. Keseluruhan sarana dan prasarana ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang nyaman, tertib, dan kondusif.

7. Ekstrakurikuler

- a. Olimpiade Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, dan Karya Ilmiah Remaja (KIR)
- b. Olahraga (Atletik, Bola Voli, Futsal/Sepak Bola, Bulutangkis, dan Pencak Silat)
- c. Seni (Kaligrafi, Hadrah, Paduan Suara, Tilawah, dan Seni Tari/Musik)
- d. Pramuka, PMR, Paskibra, Jurnalistik, serta OSIS

8. Proses Belajar mengajar

Proses belajar mengajar di MTsN 2 Malang berlangsung setiap hari Senin sampai dengan hari Jum'at, dimulai pukul 06.30 WIB sampai dengan 15.00 WIB, kecuali pada hari Jum'at yang berakhir lebih awal. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa MTsN 2 Malang melaksanakan kegiatan keagamaan berupa pembiasaan ibadah seperti shalat dhuha dan membaca Al-Qur'an. Kegiatan shalat dhuha dilaksanakan secara berjam'ah dimasjid. Setelah melaksanakan kegiatan keagamaan, siswa masuk ke kelas pada jam 07.00 untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran masing-masing. Pada waktu siang hari, seluruh siswa

melaksanakan shalat zuhur berjamaah di masjid madrasah, kecuali pada hari Jum'at. Setelah melaksanakan shalat zuhur berjamaah, siswa kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan belajar hingga jam pelajaran berakhir.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Coba Instrument

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir soal dalam tes yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi kriteria kelayakan (valid). Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa tes yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Sebelum dipakai dalam penelitian utama, instrumen tersebut terlebih dahulu melalui tahap uji coba. Tes yang diuji cobakan terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada 30 peserta didik yang bukan bagian dari sampel penelitian, tetapi telah mempelajari materi yang diujikan, yaitu siswa kelas IX MTsN 2 Malang.

Analisis validitas instrumen tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*. Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25, dan hasil perhitungannya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Uji Validitas

Butir Soal	Hasil Uji		Keputusan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
Soal_1	0,596	0,361	valid
Soal_2	0,658	0,361	valid
Soal_3	0,456	0,361	valid
Soal_4	0,813	0,361	valid
Soal_5	0,398	0,361	valid
Soal_6	0,718	0,361	valid
Soal_7	-0,207	0,361	Tidak valid
Soal_8	0,397	0,361	valid
Soal_9	0,691	0,361	valid
Soal_10	0,528	0,361	valid
Soal_11	0,528	0,361	valid
Soal_12	0,456	0,361	valid
Soal_13	0,634	0,361	valid
Soal_14	0,383	0,361	valid
Soal_15	0,530	0,361	valid

Berdasarkan data pada tabel, dapat disimpulkan bahwa dari 15 butir soal yang diujikan kepada kelas uji coba, terdapat 1 soal yang tidak memenuhi kriteria validitas, yaitu soal nomor 7. Oleh karena itu, soal tersebut tidak digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, hanya 14 butir

soal yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Setelah pelaksanaan uji validitas, butir-butir soal yang telah dinyatakan memenuhi kriteria valid kemudian dilanjutkan ke tahap pengujian reliabilitas. Uji ini bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen mampu menghasilkan data yang konsisten atau stabil apabila digunakan secara berulang. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas terhadap tes hasil belajar dilakukan menggunakan rumus Spearman-Brown dengan metode Split-Half. Proses analisisnya dibantu dengan penggunaan aplikasi SPSS versi 25. Sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4 Perhitungan Uji Reliabilitas

Kelas	Hasil Uji		Keputusan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
Uji Coba	0,944	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas, diperoleh nilai *Split-Half* sebesar 0,944. Nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan r tabel sebesar 0,60, sehingga mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa butir-butir soal pada instrumen tersebut memiliki tingkat konsistensi yang tinggi atau bersifat reliabel, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Penelitian ini mengkaji hasil belajar pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang melibatkan siswa kelas VIII E dan VIII I di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah keseluruhan 60 peserta didik. Kelas VIII E ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 30 siswa, sedangkan kelas VIII I berperan sebagai kelompok kontrol yang juga terdiri dari 30 siswa.

Pada tahap awal penelitian, seluruh siswa baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol terlebih dahulu mengikuti pretest. Setelah itu, kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model TGT (Team Games Tournament). Sementara itu, kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus dan tetap mengikuti pembelajaran secara konvensional. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setelah seluruh kegiatan selesai, kedua kelas kembali diberikan posttest. Tujuannya adalah untuk mengetahui ada tidaknya efektivitas penggunaan media game *Wordwall* dengan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, kelas VIII E ditetapkan sebagai kelompok eksperimen. Komposisi peserta didik di kelas tersebut terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, sehingga total keseluruhannya berjumlah 30 siswa. Berikut disajikan data hasil pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen:

Tabel 4. 5 Data Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas	Kelas Experiment	
			Pretest	Posttest
1	SE_1	VIII E	50	64
2	SE_2		57	64
3	SE_3		71	78
4	SE_4		57	64
5	SE_5		71	78
6	SE_6		71	92
7	SE_7		78	100
8	SE_8		50	78
9	SE_9		57	78
10	SE_10		42	71
11	SE_11		57	78
12	SE_12		42	78
13	SE_13		71	85
14	SE_14		50	64
15	SE_15		57	71
16	SE_16		15	42
17	SE_17		42	71
18	SE_18		50	85
19	SE_19		85	100
20	SE_20		57	85
21	SE_21		64	78

No	Nama	Kelas	Kelas Experiment	
			Pretest	Posttest
22	SE_22		64	71
23	SE_23		21	42
24	SE_24		71	71
25	SE_25		42	71
26	SE_26		71	85
27	SE_27		64	78
28	SE_28		50	71
29	SE_29		42	85
30	SE_30		57	78

Berdasarkan data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen, dapat diidentifikasi nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, serta standar deviasi. Adapun rincian hasil perhitungan tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		55.87	75.20

	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
Std. Deviation	15.469	12.989
Minimum	15	42
Maximum	85	100

Data tersebut menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (Team Games Tournament). Pada kelas eksperimen, hasil pretest dari 30 siswa menunjukkan nilai terendah sebesar 15 dan nilai tertinggi 85, dengan rata-rata 55,87 serta standar deviasi 15,469. Setelah mengikuti pembelajaran dengan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (Team Games Tournament), hasil posttest mengalami perubahan. Nilai terendah meningkat menjadi 42 dan nilai tertinggi mencapai 100, dengan rata-rata sebesar 75,20 serta standar deviasi 12,989.

b. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas VIII E dalam penelitian ini ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Jumlah peserta didik di kelas tersebut terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, sehingga totalnya mencapai 30 siswa. Berikut disajikan data hasil pretest dan posttest siswa pada kelas kontrol:

Tabel 4. 7 Hasil Nilai Kelas Kontrol

No	Nama	Kelas	Kelas Kontrol	
			Pretest	Posttest
1	SK_1	VIII i	28	50
2	SK_2		35	50
3	SK_3		28	57
4	SK_4		36	42
5	SK_5		42	57
6	SK_6		21	42
7	SK_7		50	50
8	SK_8		57	71
9	SK_9		50	64
10	SK_10		36	42
11	SK_11		36	50
12	SK_12		50	71
13	SK_13		71	71
14	SK_14		42	50
15	SK_15		50	50
16	SK_16		57	71
17	SK_17		28	36
18	SK_18		71	71
19	SK_19		21	42
20	SK_20		78	78
21	SK_21		71	71

No	Nama	Kelas	Kelas Kontrol	
			Pretest	Posttest
22	SK_22		36	50
23	SK_23		50	64
24	SK_24		21	50
25	SK_25		57	64
26	SK_26		64	64
27	SK_27		42	50
28	SK_28		50	50
29	SK_29		36	42
30	SK_30		42	42

Berdasarkan data hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol, dapat diidentifikasi nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, serta standar deviasi. Adapun rincian hasil perhitungan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Rekapitulasi Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

		Pretetst Kontrol	Posttest Kontrol
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		45.20	55.40
Std. Deviation		15.751	11.770
Minimum		21	36

	Pretetst Kontrol	Posttest Kontrol
Maximum	78	78

Data tersebut menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan tanpa menggunakan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*). Pada kelas kontrol, hasil pretest dari 30 siswa menunjukkan nilai terendah sebesar 21 dan nilai tertinggi 78, dengan rata-rata 45,20 serta standar deviasi 15,751. Setelah proses pembelajaran berlangsung, hasil posttest mengalami perubahan. Nilai terendah menjadi 36 dan nilai tertinggi 78, dengan rata-rata sebesar 58,24 serta standar deviasi 11,770.

3. Hasil Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah data sampel yang digunakan mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov melalui bantuan program SPSS versi 25. Adapun hasil uji normalitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality							
Hasil Belajar Siswa	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest Kontrol	.120	30	.200	.953	30	.202

Tests of Normality							
	Posttes Kontrol	.243	30	.000	.901	30	.009
	Pretest Eksperimen	.129	30	.200	.942	30	.101
	Posttest Eksperimen	.173	30	.022	.911	30	.016
a. Lilliefors Significance Correction							

Penentuan normalitas data dapat dilihat dari nilai signifikansi (Sig.). Apabila nilai Sig. melebihi 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil output yang diperoleh, data posttest pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga tidak memenuhi asumsi normalitas. Sebaliknya, data pretest pada kedua kelas memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, sehingga dapat dikategorikan berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tidak sepenuhnya berdistribusi normal. Oleh sebab itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode statistik nonparametrik, yakni uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *Mann-Whitney U Test*.

b. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Penggunaan uji ini didasarkan pada kondisi data yang tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Uji tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi ada tidaknya efektivitas penerapan Media Game Wordwall yang dipadukan dengan Model TGT (Team Games Tournament) dalam pembelajaran Fiqih terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian,

analisis diarahkan pada perbandingan nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen saja, untuk menilai adanya peningkatan hasil belajar siswa. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat efektivitas terhadap hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTsN 2 Malang dengan menerapkan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT (Team Games Tournament)*.

Ha: Terdapat efektivitas terhadap hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTsN 2 Malang dengan menerapkan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT (Team Games Tournament)*.

Perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test yang dianalisis melalui bantuan program SPSS versi 25. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Rekap Ranks Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	29 ^b	15.00	435.00
	Ties	1 ^c		
	Total	30		
a. Posttest < Pretest				

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
b. Posttest > Pretest			
c. Posttest = Pretest			

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test pada kelas eksperimen, diketahui bahwa seluruh siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dari nilai pretest ke posttest. Rata-rata peningkatan tersebut sebesar 15,00, yang terlihat pada nilai *positive ranks*. Selain itu, nilai 0 pada *negative ranks* menandakan tidak ada penurunan nilai dari pretest ke posttest. Sementara itu, nilai *ties* sebesar 1 menunjukkan bahwa terdapat satu siswa yang memperoleh nilai yang sama pada pretest dan posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh positif dan konsisten terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, untuk penentuan hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 11 Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-4.719 ^b

Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Penentuan keputusan dalam uji *Wilcoxon Signed Rank Test* didasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh. Apabila nilai signifikansi melebihi 0,05, maka H_0 dinyatakan diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka H_0 dinyatakan ditolak.⁹¹ Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut berada di bawah batas signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Game *Wordwall* yang dipadukan dengan Model TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Uji Mann Whitney U Test

Uji ini digunakan karena data yang diperoleh tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Tujuan utama penerapannya adalah untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran yang memanfaatkan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII. Oleh karena itu, analisis difokuskan pada perbandingan hasil posttest antara

⁹¹ Abdul Muhid, *Analisis Statistik* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019), hlm. 264.

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna mengkaji perbedaan capaian hasil belajar pada kedua kelompok tersebut. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan metode konvensional pada pembelajaran Fiqih kelas VIII.

Ha: terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan Media Game *Wordwall* dengan Model *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan metode konvensional pada pembelajaran Fiqih kelas VIII.

Perhitungan uji hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann Whitney yang dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 25. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Rekap Ranks Uji Mann Whitney U Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Posttes Kontrol	30	19.52	585.50
	Posttest Ekperimen	30	41.48	1244.50
	Total	60		

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji *Mann Whitney U Test*, diketahui bahwa nilai rata-rata peringkat (*mean rank*) hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan media game *Wordwall* dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) sebesar 41,48. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya memperoleh mean rank sebesar 19,52. Perbedaan nilai mean rank yang cukup signifikan ini menunjukkan adanya kecenderungan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya, penentuan hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Uji Mann Whitney U Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	120.500
Wilcoxon W	585.500
Z	-4.932
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: Kelas	

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji *Mann Whitney U Test* didasarkan pada nilai signifikansi. Apabila nilai signifikansi melebihi 0,05,

maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka H_0 ditolak.⁹² Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menerapkan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁹² Abdul Muhid, hlm. 278.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bagian ini menyajikan pembahasan secara komprehensif. Penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang dengan melibatkan siswa kelas VIII E sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas VIII I berfungsi sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* yang diintegrasikan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membandingkan capaian hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media tersebut dan siswa yang belajar melalui metode konvensional.

Penelitian ini melibatkan 60 peserta didik yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri atas 30 siswa. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bab haji. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pada masing-masing kelompok. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media game *Wordwall* yang diintegrasikan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Sementara itu, kelas kontrol tidak

memperoleh perlakuan tersebut dan tetap mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.⁹³

Kegiatan pembelajaran pada masing-masing kelas dilaksanakan dalam beberapa tahap. Pada pertemuan pertama, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelas kontrol melanjutkan pembelajaran dengan metode konvensional, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan penjelasan materi tentang haji sekaligus pembentukan kelompok untuk kegiatan TGT. Pada pertemuan kedua, kelas kontrol melanjutkan pembelajaran melalui penyampaian materi lanjutan, pemberian tugas individu, serta kegiatan review. Sementara itu, kelas eksperimen mempelajari materi lanjutan yang dipadukan dengan penerapan Media Game *Wordwall* menggunakan Model TGT (*Team Games Tournament*), kemudian ditutup dengan kegiatan review. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan diberikan. Sebagai bentuk apresiasi, masing-masing kelas juga memperoleh reward bagi peserta didik.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, sekaligus alat evaluasi berbasis daring yang dirancang secara menarik sehingga mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik.⁹⁴ Hal ini terbukti selama proses pembelajaran berlangsung, di

⁹³ Irfan Abraham and Yetti Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022): 2476–82, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>.

⁹⁴ Modi Wahyu Ningtia and Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan

mana peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan respons yang positif serta tingkat antusiasme yang tinggi. Kondisi tersebut tercermin dari keaktifan mereka dalam bekerja sama di dalam kelompok serta keterlibatan langsung ketika menyelesaikan aktivitas game *Wordwall*. Sebaliknya, kondisi tersebut berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pada kelas ini, partisipasi siswa cenderung lebih pasif dan minat terhadap materi yang disampaikan juga relatif rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh besar terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Seperti yang telah dijelaskan pada Bab II, salah satu ciri pembelajaran yang efektif adalah mampu menarik perhatian peserta didik. Hal ini dapat dicapai dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang tepat sebagai penunjang keberhasilan proses belajar mengajar.⁹⁵ Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pada kelas kontrol masih banyak siswa yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat melakukan aktivitas lain, seperti berbicara dengan teman bahkan ada yang tertidur, meskipun beberapa siswa tetap memperhatikan dan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan. Berbeda dengan kondisi tersebut, pada kelas eksperimen yang menerapkan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*), siswa terlihat lebih bersemangat dan aktif. Mereka menunjukkan respons yang positif serta antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Mata Uang Kelas II SD,” Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 10, no. 06 (2022): hlm. 1306.

⁹⁵ M. Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran (Teori Belajar Dan Pembelajaran)* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hlm. 27.

Selain itu, efektivitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah metode tertentu diterapkan. Apabila hasil belajar mengalami peningkatan, maka metode tersebut dapat dinilai efektif. Sebaliknya, jika hasil belajar justru menurun, maka metode tersebut dianggap kurang efektif. Dalam penelitian ini, pengukuran dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang. Adapun hasil belajar siswa ditampilkan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan kelas VIII I sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 30 siswa. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Pelaksanaan pretest berlangsung selama satu jam pelajaran di bawah pengawasan peneliti, dan siswa mengerjakannya secara mandiri dalam suasana yang kondusif. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan posttest dengan tujuan mengukur tingkat pemahaman mereka setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai pretest pada kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 45,20, dengan nilai terendah 21 dan tertinggi 78. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah seperti yang biasa diterapkan. Pada tahap posttest, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 55,40, dengan nilai terendah 36 dan tertinggi 78. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai

rata-rata sebesar 10,20 poin. Meskipun terjadi kenaikan antara pretest dan posttest, peningkatan tersebut tergolong tidak terlalu signifikan.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, kelas VIII E ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 30 siswa. Pada pertemuan awal, peneliti memberikan pretest kepada seluruh siswa di kelas tersebut. Pelaksanaan pretest berlangsung selama satu jam pelajaran dengan pengawasan langsung dari peneliti, dan siswa mengerjakannya secara mandiri dalam suasana yang tertib dan kondusif. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman mereka setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai pretest pada kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 55,87, dengan skor terendah 15 dan tertinggi 85. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media game Wordwall yang dipadukan dengan model TGT (Teams Games Tournament). Pada tahap posttest, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 75,20, dengan skor terendah 42 dan tertinggi 100. Dengan demikian, terjadi kenaikan rata-rata sebesar 19,33 poin. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan

dengan memanfaatkan media game Wordwall yang dipadukan dengan model TGT (Teams Games Tournament), sehingga menghadirkan variasi baru dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama dalam kelompok, serta memahami materi secara lebih mendalam melalui unsur permainan yang diterapkan. Kondisi tersebut mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi, khususnya pada bab haji. Sebaliknya, peserta didik pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional cenderung menunjukkan tingkat keaktifan dan antusiasme yang lebih rendah selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menguji hipotesis yang diajukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas. Data hasil pretest dan posttest yang diperoleh dianalisis guna mengetahui apakah distribusinya memenuhi asumsi normalitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data pretest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Namun demikian, data posttest pada kedua kelas tersebut tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, karena terdapat data yang tidak berdistribusi normal, analisis selanjutnya dilakukan dengan menggunakan uji statistik nonparametrik.⁹⁶ Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk menganalisis efektivitas penerapan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar peserta didik dalam satu kelompok, yaitu kelas eksperimen. Selain itu, uji *Mann Whitney U Test* juga diterapkan untuk

⁹⁶ Zulkipli Zulkipli, Zulfachmi Zulfachmi, and Abdul Rahmad, "Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik)," in *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, vol. 6, 2024, hlm. 122.

mengidentifikasi perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media game *Wordwall* dengan model TGT dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada kelompok yang berbeda.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dalam pembelajaran Fiqih terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa seluruh 30 siswa mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Rata-rata peningkatan sebesar 15,00 tercermin pada *positive ranks*, sedangkan nilai 0 pada *negative ranks* mengindikasikan tidak adanya penurunan skor dari pretest ke posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar, sehingga penerapan media game *Wordwall* yang diintegrasikan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, hasil uji *Mann Whitney U Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil analisis juga memperlihatkan bahwa nilai rata-rata peringkat (*mean rank*) hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mencapai 41,48, sedangkan pada

kelas kontrol hanya sebesar 19,52. Perbedaan mean rank yang cukup mencolok tersebut menunjukkan bahwa capaian hasil belajar pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game *Wordwall* yang diintegrasikan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan hasil belajar tersebut disebabkan oleh adanya variasi perlakuan yang diberikan pada kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan memanfaatkan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai rata-rata masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, nilai pretest sebesar 55,87 meningkat menjadi 75,20 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 45,20 mengalami peningkatan menjadi 55,40 pada posttest. Meskipun kedua kelompok menunjukkan adanya peningkatan, kenaikan hasil belajar pada kelas kontrol tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game *Wordwall* yang dikombinasikan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu mendorong terciptanya interaksi yang lebih aktif antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berimplikasi pada peningkatan

minat belajar siswa, yang pada akhirnya memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar. Hal ini didukung oleh berbagai keunggulan yang dimiliki *Wordwall* sebagaimana telah diuraikan sebelumnya.⁹⁷ Sementara itu, model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif serta mempertahankan motivasi dan antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung.⁹⁸

Dengan demikian, penerapan media *Wordwall* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi, khususnya pada topik haji. Sinergi antara kedua pendekatan tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini di dukung oleh beberapa penelitian, diantaranya: Pertama, Putri Aisyah Rahman DKK dalam penelitiannya menunjukkan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*) efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN Bligo Candi Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pretest siswa 58,10

⁹⁷ Prawiyata et al., "Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris," hlm. 54.

⁹⁸ Nurhayati, Egok, and Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," hlm. 9120.

mengalami kenaikan Ketika posttest menjadi 72,0.⁹⁹ Kedua, Wahidatul Munandar dalam penelitiannya menunjukkan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*) efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMAN 8 Gowa pada mata pelajaran biologi. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 77,58, sementara pada kelompok kontrol yakni 57,53.¹⁰⁰ Ketiga, Dimas Hengki Asjudirja dalam penelitiannya menunjukkan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*) efektif meningkatkan hasil belajar kognitif matematika pada materi bilangan desimal siswa kelas VI SD Negeri Megonten 1. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata antara hasil pre-test dan post-test. Pada tahap pre-test, rata-rata hasil belajar siswa berada pada angka 59,2%. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai post-test mengalami peningkatan menjadi 81,19%.¹⁰¹ Keempat, Revelya Marbun dan Munajat W.Y dalam penelitiannya menunjukkan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*) efektif meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pretest siswa 47,80 mengalami kenaikan Ketika posttest menjadi 83,30.¹⁰² Kelima, Fermana Valen Aguilera DKK dalam penelitiannya menunjukkan

⁹⁹ Putri Aisyah Rahman, Muhammad Assegaf Baalwi, and Wahyu Maulida Lestari, "Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ips," *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2025): 1–7.

¹⁰⁰ Wahidatul Munandar, "Enhancing Student Motivation and Learning Outcomes Through Teams Games Tournament Integration with Wordwall" 5, no. 1 (2026): 954–66.

¹⁰¹ Dimas Hengki Asjudirja, "Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Desimal Siswa Kelas Vi Sd Negeri Megonten 1" (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025).

¹⁰² Revelya Marbun dan Munajat W.Y, "Jurnal Pendidikan Indonesia : Efektivitas Model TGT Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Dan Keprotokolan Siswa SMK" 5, no. 3 (2025): 1–6, <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1743>.

Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (*Team Games Tournament*) efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Getas Pejaten pada mata Pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pretest siswa 48,26 mengalami kenaikan Ketika posttest menjadi 86,67.¹⁰³

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game *Wordwall* yang dipadukan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang.

¹⁰³ Fermana Valen Aguilera et al., “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Sd” 12 (2025): 781–95.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan di MTsN 2 Malang terhadap kelas VIII pada materi Haji ditemukan beberapa kesimpulan, yakni:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game Wordwall yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen, dari 55,87 pada saat pretest menjadi 75,20 pada posttest, dengan selisih sebesar 19,33 poin. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media dan model pembelajaran yang digunakan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman materi oleh siswa. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game Wordwall yang dipadukan dengan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media game Wordwall yang dipadukan dengan model Teams Games Tournament (TGT) dan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional. Pada kelompok kontrol, rata-rata skor posttest

tercatat sebesar 19,52, sedangkan pada kelompok eksperimen mencapai 41,48. Perbedaan ini semakin diperkuat oleh hasil uji Mann Whitney U Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Oleh karena itu, Media Game *Wordwall* yang dipadukan dengan Model TGT (Team Games Tournament) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan rangkaian proses penelitian penggunaan Media Game *Wordwall* dengan Model TGT (Team Games Tournament) pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 2 Malang yang telah dilaksanakan secara menyeluruh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Akademik

Guru dianjurkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media interaktif, seperti *Wordwall*, dalam kegiatan pembelajaran karena telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, guru diharapkan senantiasa melakukan inovasi pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta relevan dengan kebutuhan siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan kajian ini pada materi atau mata pelajaran yang berbeda dengan melibatkan jumlah

sampel yang lebih luas. Di samping itu, penelitian lanjutan dapat diperluas dengan mempertimbangkan variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas peserta didik.

2. Saran Sosial dan Kebijakan

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap implementasi pembelajaran berbasis teknologi melalui perumusan kebijakan yang mendorong pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, peningkatan kompetensi guru perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui pelatihan atau workshop yang berfokus pada integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Sekolah juga perlu memastikan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet yang stabil serta perangkat pendukung pembelajaran digital. Di samping itu, manajemen sekolah diharapkan melaksanakan supervisi dan evaluasi secara berkala terhadap penerapan model pembelajaran inovatif agar pelaksanaannya dapat berlangsung secara efektif dan optimal.

Dari perspektif sosial, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, sehingga berimplikasi pada peningkatan hasil belajar serta kualitas pendidikan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muhid. *Analisis Statistik*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019.
- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022): 2476–82. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>.
- Aguilera, Fermana Valen, Siti Masfuah, Fina Fakhriyah, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Muria Kudus. "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sd" 12 (2025): 781–95.
- Aizid, Rizem. *Fiqh Keluarga Terlengkap*. Laksana, 2018.
- Al-khresheh, Mohammad Hamad, and Sami Mohammed Alanazi. "From Boredom to Breakthrough: Teacher and Student Engagement in Online and Face-to-Face Contexts in English as a Foreign Language Classrooms." *Journal of University Teaching and Learning Practice* 22, no. 2 (2025): 1–29.
- Andini, Ayu. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur." Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Anik Muflihah, Abdul Ro'uf. *Modul Ajar Fiqih*. Malang: Citra Mentari, 2025.
- Anwar, Ali. "Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan SPSS Dan Excel." Iait Press, 2009.
- Anwar, Khoiril. *Asuransi Syariah, Halal & Maslahat*. Tiga Serangkai, 2007.
- Asjudirja, Dimas Hengki. "Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Desimal Siswa Kelas Vi Sd Negeri Megonten 1." Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025.
- Ayyub, Syaikh Hasan Muhammad. *Panduan Beribadah Khusus Pria: Menjalankan Ibadah Sesuai Tuntunan Al-Qur'an Dan as-Sunnah*. Niaga Swadaya, 2007.
- Bunjamin. *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori*. Jakarta: BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Bunjamin UHAMKA PRESS, 2021.
- Burhanuddin Az-Zarnuji. *Ta'lim Al-Muta'allim Tarīq at-Ta'Allum*. Beirut: Dar al-Fikr, 2002.
- Creswell, John W, and J David Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage publications, 2017.
- Darmawati, Darmawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi Danhasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bambang." Universitas Sulawesi Barat, 2025.
- Dwi Amanda, Kenanga Safitri, Veri Ferdiansyah, and Nurbaiti Nurbaiti. "Media Pembelajaran Ruang Guru Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *EBISMAN EBisnis Manajemen* 1, no. 4 (2023): 23–29. <https://doi.org/10.59603/ebisman.v1i4.225>.
- Fadhil, Ilham. *Evaluasi Hasil*, 2020.
- Fakhriyah, Ika Laila, and Muhammad Assegaf Baalwi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025):

- 1291–1300. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>.
- Fitriani, Indah & Sulaiman, Rahmat. “Studi Islam Dalam Pendekatan Fiqh/Ushul Fiqh.” *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 10, no. 4 (2018): 1720–33. <https://indahfitri05.blogspot.com/2018/12/pendekatan-yuridis.html?m=1>.
- Hajaroh, Siti, and R Raehanah. “Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik).” *Sustainability (Switzerland)*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- Herlina, Novi. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 1 Lawang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024.
- Kamilah, Eka Nur. “Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Hasil” 3, no. 2 (2015): 216–24. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i2.849>.
- “KBBI Daring,” n.d. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Khofifatunzahrah, Sukardi, Wadi Hairil, Novi Suryanti Ni Made, and Zakaria. “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 7, no. 3 (2024): 3–10. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/download/669/632>.
- Kunti, Kunti Shouma Tsaniya, and Atip Nurharini. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran SBDP Kelas V.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 213–22.
- Kusnadi, Edi, and Syifa Aulia Azzahra. “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): 323–39. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.
- Lubis, Muhammad Zulmi. “Pola Interaksi Guru Yang Baik Dalam Mengajar.” *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): 190–96. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/787>.
- M. Andi Setiawan. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- . *Belajar Dan Pembelajaran (Teori Belajar Dan Pembelajaran)*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Maharani, Saskia Anastasya. “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Siswa Kelas VIII MTS Muhammadiyah Julubori Kec. Pallangga. Kab. Gowa.” *Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2018): 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>.
- Mansir, Firman. “Urgensi Pembelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah.” *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies* 5, no. 2 (2020): 167–79. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538>.
- Mardhiyah, Ainatul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.” *Muta'allim: Jurnal*

- Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2023): 481–88.
<https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>.
- Mesiono. *Efektivitas Manajemen Berbasis Madrasah/Sekolah Perspektif Ability and Power Leadership*. Ppmpi. Yogyakarta: Perkumpulan Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (PPMPI) Sekretariat, 2018.
- Miasari, Rahmalia Syifa, Cory Indar, Pratiwi Pratiwi, Purwoto Purwoto, Unik Hanifa Salsabila, Ulfyana Amalia, and Syaiful Romli. “Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi* 2, no. 1 (2022): 53.
<https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>.
- Muin. “Metode Penelitian Kuantitatif.” CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023.
- Munandar, Wahidatul. “Enhancing Student Motivation and Learning Outcomes Through Teams Games Tournament Integration with Wordwall” 5, no. 1 (2026): 954–66.
- Nafilatur Rohmah. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya.” *Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 177–81.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.
- Nata, Abuddin. “Pendidikan Islam Dan Tantangan Modernitas.” *Jakarta: Kencana*, 2013.
- Ningtia, Modi Wahyu, and Ika Rahmawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 06 (2022).
- Nirawan, Deajeng. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga.” *Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2024.
- Nurhayati, Dwi. “Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar.” *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2024.
- Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9118–26.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>.
- 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>.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Edang Sri Utami, Martinus Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya, 2017.
- Official Website MTsN 2 Malang. “MTs Negeri 2 Malang,” n.d.
<https://mtsn2malang.sch.id/>.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. *Badan Penerbit UNM*, 2022.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117.
- Prasetya, I Wayan Swadika, and Gusti Ngurah Sastra Agustika. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar.” *Indonesian*

- Journal of Instruction* 4, no. 3 (2023): 163–72. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>.
- Prawiyata, Yugi Diraga, Irpan Apandi Batubara, Wariyati Wariyati, Diah Artha Sari, and Ester Agnes Jovanka Simamora. “Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris.” *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA* 15, no. 2 (2025): 53–58.
- Putri, A E, N A N Murniati, and R N Sofiati. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02” *Innovative: Journal Of Social ...* 4 (2024): 8309–20. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11381%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/11381/7799>.
- Rahman, Putri Aisyah, Muhammad Assegaf Baalwi, and Wahyu Maulida Lestari. “Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ipas.” *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2025): 1–7.
- Rahmawati, Nur Aini. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Burengan 3 Kediri.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2025.
- Rahmi, Aprilia. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1116–22. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>.
- Ramadhani, Sabila Lailia. “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mojotengah Wonosobo Tahun Pelajaran 2023 / 2024” 2, no. 2 (2024).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Rusmono, Rusmono, and M Pd. “Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu.” *Bogor: Ghalia Indonesia*, 2012.
- Sari, Mayang, Neza Agusdianita, and Yusnia Yusnia. “Pengaruh Model TGT Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8:1147–57, n.d.
- Sastafiana, Fina, Maharani Eka Saputri, and Luk Luk Nur Mufidah. “Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran.” *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024): 20–29. <https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84>.
- Shaifudin, Arif. “Fiqh Dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat Dan Objek Ilmu Fiqh.” *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 1, no. 2 (2019): 197–206. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v1i2.170>.
- Slavin, R E. “Learning: Cooperative Teori, Riset, Dan Praktek. Bandung: Nusa Narulita, Media.(Diterjemahkan Oleh Learning: Yusron Dari Cooperative Theory, Research and Practice).” Allyn and Bacon, 2005.
- Suardin, Hamiyani, and Nur Fazila. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 4437–46.

- Sudirman. *Fiqh Studies : Sesuai Dengan Silabus Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Malang: Dream Litera Buana, 2017.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Pendidikan." Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharsaputra, Uhar. "Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan," 2012.
- Sunarti, Sri. "Metode Mengajar Kreatif Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan." *Jurnal Perspektif* 13, no. 2 (2021): 129–37. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v13i2.16>.
- Sururi, Imam, and Abdul Wahid B S. "Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 6, no. 2 (2022): 2414–20. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.
- Swarnata, Arya, Esa Asyaid, Betari Aisah, Muhammad Adi Rahman, and Rendy A. Diningrat. "Laporan Akhir Program Rintisan INSPIRASI." smeru research instituts, 2021.
- Thobroni, Muhammad, and Arif Mustofa. "Belajar Dan Pembelajaran. Cetakan Kedua." Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012.
- W.Y, Revely Marbun dan Munajat. "Jurnal Pendidikan Indonesia : Efektivitas Model TGT Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Dan Keprotokolan Siswa SMK" 5, no. 3 (2025): 1–6. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1743>.
- Widoyoko, Eko Putro. "Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian," 2012.
- Yusuf, Achmad, Yudharta Pasuruan, Kata Kunci, : Pemanfaatan, Aplikasi Quizizz, and Pembelajaran Pai. "Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar Berbasis Mode Kertas Platform Quizizz." *Tahun* 5, no. 2 (2023): 51–69.
- Zulkipli, Zulkipli, Zulfachmi Zulfachmi, and Abdul Rahmad. "Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik)." In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 6:119–25, 2024.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 438/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 27 Januari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTsN 2 Malang

di

Kabupaten Malang

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 : M. Alfian Nur Afandi
NIM : 220101110148
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Efektivitas Media Game Wordwall Dengan Model Tgt dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTsN 2 Malang
Lama Penelitian : Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (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.

Dekan,

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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 MALANG
 Jl. Kenongosari No. 16 Turen Kabupaten Malang
 Telp. (0341) 824925 Kode Pos 65175
 Email : mtsn2malang@gmail.com, Website: Mtsn2malang.sch.id

31 Maret 2026

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : B-0210/Mts.13.35.02/KP.07.6/04/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : PONO, S. Ag, M. Pd
 NIP : 196702151994031002
 Pangkat / Golongan : Pembina Tk.I (IV / b)
 Jabatan : Kepala MTs Negeri 2 Malang

Menerangkan bahwa :

Nama : M. Alfian Nur Afandi
 NIM : 220101110148
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Semester - Tahun Akademik : Genap – 2025/2026
 Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Malang

Telah melakukan Penelitian di MTs Negeri 2 Malang pada bulan Januari sampai dengan Maret 2026, dengan Judul Skripsi “ **Efektivitas Media Game Wordwall Dengan Model Tgt dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTsN 2 Malang**”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala



PONO

Lampiran 3 Data Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa VIII E
1	AHMAD RASYA MUSYafa
2	AIRA FAHRINA KEYLA YASMIN
3	AKASYAH MASHDAR AS-SA'DI
4	ALFAREZA MIKO PUTRA PRATA
5	ALFARIEL JABBAR ATHTORIQ E
6	ANA AURILY MAULUDIA
7	ANJELITA PUTRI VALENCIA
8	CHECILIA BUNGA VANESA
9	CITRA KIRANA NURUL KHASAN
10	DAFA MARTINO
11	EVI KHOFIFAH HERMAWAN
12	FLORA AZKADINA EFENDI
13	GANNA NAURENZA DINOVA
14	HANA KHOIRUNNISA NURCAH
15	JAYNICE BRIANTI ALIFANINGD
16	MARSYA AYUNDA AVRILYA
17	MOCH JESSEN ARTHA SUGIAN
18	MOHAMMAD KHOIRUL BARIK
19	MOHAMMAD REDINATA WIRA
20	MUHAMAD HAMZAH ARIFIN
21	MUHAMMAD AKMAL AL BAIH
22	MUHAMMAD MASHRUM YAH
23	MUHAMMAD MIFTAHUL HUD
24	NABILAH FEBRINA RUSDIWA
25	NAYLA IZZA RAMADHANIA
26	NICHITA JIBRIEL VARIZKY
27	QAULAN SADIIDAN AZHARI
28	RAKHA JABAR MAULANA
29	RAMEYZA ELYA
30	ZAHWA AQILA PUTRI

Lampiran 4 Data Siswa Kelas Kontrol

No	Nama Siswa VIII i
1	AFRIDA AGUSTINA
2	AL MUDRA TIRTA JAYA SANTO
3	ASHIFA AL RIZQI
4	BERNICE CHAIRA FAYOLLA HE
5	DANADYAKSA DWI PUTRA
6	DEANOVA GUSVIA RIZKI A
7	FADHIL IBNU ZHAFRAN
8	FARIS ILHAM PRAYOGI
9	FAYYAZA ARJUMAND BANO
10	GALANG ROZZAQUL MUBIIN
11	HERLINO REYHAN ARDYANTA
12	INES MAHARANI
13	KHANSA AMANI ZUBI
14	MOHAMMAD NIZAM ATHALLA
15	MUHAMAD HAYKAL HUB BILLA
16	MUHAMMAD AZHAR MIRZA
17	MUHAMMAD FADLY NUR ARD
18	NABILA NOUR SABRINA
19	NAIL SALSA KAMILA
20	OKTAVIA HASNA KARIMA
21	RADITYA BAIM ABSYAR AFFAN
22	RAFEYFA ASYLA
23	RENGGA ARI PRADANA
24	REVAN AZZAM RESWARA
25	SHELLA KUSUMA WARDANI
26	SITI ROIKHANA
27	TALITA YULYA ALENA SARI
28	TSANIA KAMILA
29	ZIDANE ARYA MAULANA
30	ZIFARA LETISYA RAMADANI

Lampiran 5 Instrumen Tes

Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Fiqih

Mata Pelajaran : Fiqih

Fase/Tema : D / VIII

Tema : Haji

Capaian Pembelajaran	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Peserta didik memahami ketentuan ibadah haji dan umrah sehingga memiliki kesadaran penghambaan dan ketaatan kepada Allah Swt secara mutlak dalam mengikuti aturan syari'at dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks berbangsa dan bernegara untuk menggapai rida Allah Swt.	Peserta didik mampu memahami ketentuan ibadah haji sebagai implementasi rukun Islam kelima dalam kehidupan sehari-hari	1,2,3	3
	Peserta didik mampu memahami dan mengidentifikasi syarat-syarat ibadah haji.	4,5,6,7	4
	Peserta didik mampu memahami dan menerapkan rukun-rukun haji secara runtut.	8,9,10,11,12,13	6
	Peserta didik mampu memahami dan menghindari larangan-larangan haji.	14,15	2

LEMBAR SOAL FIQIH KELAS VIII

(Bab Haji)

Kerjakan soal dibawah ini dalam waktu 42 menit dan pilihlah jawaban dengan tepat dan benar!

A. Instrumen Tes Hasil Belajar yang Valid dan Reliabel

1. Seorang muslim berniat menunaikan ibadah haji karena ingin mendapatkan gelar “haji” dan pujian masyarakat. Ditinjau dari pengertian haji menurut istilah, sikap tersebut tidak sesuai karena haji harus dilakukan dengan tujuan ...

- A. mengikuti tradisi masyarakat
- B. menyempurnakan rukun Islam
- C. beribadah semata-mata karena Allah Swt.
- D. menunjukkan kemampuan ekonomi

Jawaban: C

2. Makna *al-qashdu* dalam pengertian haji menurut bahasa menunjukkan bahwa ibadah haji harus dilakukan dengan ...

- A. biaya yang besar
- B. perjalanan jauh
- C. niat dan kesengajaan
- D. waktu yang lama

Jawaban: C

3. Pak Ahmad sehat, memiliki harta cukup, namun menunda haji tanpa alasan yang dibenarkan. Ditinjau dari hukum haji, sikap Pak Ahmad adalah ...

- A. dibolehkan karena haji sunnah
- B. makruh karena menunda ibadah
- C. berdosa karena meninggalkan kewajiban
- D. tidak berdosa karena belum tua

Jawaban: C

4. Seorang muslim baligh dan berakal sehat ingin berhaji, tetapi tidak memiliki biaya dan bekal perjalanan. Berdasarkan syarat wajib haji, kondisi tersebut menunjukkan belum terpenuhinya syarat ...

- A. Islam
- B. istitha'ah

- C. merdeka
- D. baligh

Jawaban: B

5. Perhatikan pernyataan berikut:

1. Sehat jasmani dan rohani
2. Berakal sehat
3. Memiliki kendaraan
4. Aman dalam perjalanan

Yang termasuk bagian dari istitha'ah adalah ...

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 3
- C. 1, 3, dan 4
- D. 2, 3, dan 4

Jawaban: C

6. Seorang anak kecil melaksanakan haji bersama orang tuanya. Ketika dewasa dan mampu, ia tetap diwajibkan berhaji kembali karena ...

- A. hajinya tidak sah
- B. belum memenuhi syarat wajib
- C. hajinya tidak sempurna
- D. belum pernah wukuf

Jawaban: B

7. Seorang jamaah telah melakukan seluruh rangkaian haji kecuali wukuf di Arafah. Berdasarkan rukun haji, haji orang tersebut ...

- A. sah tetapi wajib dam
- B. sah jika membayar fidyah
- C. tidak sah karena wukuf adalah rukun
- D. sah karena wukuf bisa diganti

Jawaban: C

8. Urutan rukun haji yang benar adalah ...

- A. ihram – tawaf – wukuf – sa'i – tahallul
- B. ihram – wukuf – tawaf – sa'i – tahallul

- C. tawaf – ihram – wukuf – sa’i – tahallul
- D. ihram – sa’i – wukuf – tawaf – tahallul

Jawaban: B

9. Ihram disebut sebagai rukun haji karena ...
- A. dilakukan pertama kali
 - B. menandai dimulainya ibadah haji dengan niat
 - C. dilakukan di Makkah
 - D. memakai pakaian putih

Jawaban: B

10. Wukuf di Arafah mengandung hikmah penting, yaitu ...
- A. menunjukkan kekuatan fisik jamaah
 - B. latihan kesabaran dalam perjalanan
 - C. gambaran manusia dikumpulkan di padang Mahsyar
 - D. simbol kebersamaan bangsa Arab

Jawaban: C

11. Tawaf yang menjadi rukun haji dan tidak dapat ditinggalkan adalah ...
- A. tawaf qudum
 - B. tawaf wada’
 - C. tawaf sunnah
 - D. tawaf ifadhah

Jawaban: D

12. Tahallul dalam ibadah haji dapat dianalogikan seperti salam dalam shalat karena ...
- A. dilakukan bersama-sama
 - B. mengakhiri seluruh rangkaian ibadah
 - C. menghapus dosa
 - D. dilakukan setelah doa

Jawaban: B

13. Seorang jamaah pria memakai topi saat masih ihram karena panas. Tindakan tersebut termasuk pelanggaran ...
- A. rukun haji
 - B. sunnah haji

- C. wajib haji
- D. larangan haji bagi pria

Jawaban: D

14. Menjaga lisan dari mencaci dan bertengkar selama haji menunjukkan bahwa larangan haji tidak hanya berkaitan dengan ...

- A. fisik saja
- B. pakaian ihram
- C. akhlak dan perilaku
- D. tempat ibadah

Jawaban: C

B. Instrumen Tes Hasil Belajar yang Tidak Valid dan Reliabel

1. Soal nomor 7

Perbedaan utama antara syarat sah dan syarat wajib haji adalah ...

- A. syarat sah dapat diganti dam
- B. syarat wajib menentukan keabsahan haji
- C. syarat sah menentukan diterima tidaknya haji
- D. syarat wajib berkaitan dengan kewajiban, bukan keabsahan

Jawaban: D

Lampiran 6 Tabulasi data Uji Validitas

[illegible]

soal_7	Pearson Correlation	-.113	-.270	-.237	-.237	-.364*	-.302	1	-.067	-.067	-.270	-.067	-.015	-.237	-.302	-.161	-.207
	Sig. (2-tailed)	.552	.150	.208	.208	.048	.105		.723	.723	.150	.723	.938	.208	.105	.395	.272
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_8	Pearson Correlation	.000	.040	-.175	.088	.337	.447*	-.067	1	.040	.280	-.200	.351	.351	.447*	-.120	.397*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.834	.354	.645	.069	.013	.723		.834	.134	.289	.057	.057	.013	.529	.030
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_9	Pearson Correlation	.671*	.280	.351	.614*	.337	.447*	-.067	.040	1	.280	.520*	.351	.088	.000	.239	.691*
	Sig. (2-tailed)	.000	.134	.057	.000	.069	.013	.723	.834		.134	.003	.057	.645	1.000	.203	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_10	Pearson Correlation	.224	.280	.088	.351	.135	.447*	-.270	.280	.280	1	.280	.088	.351	.224	.239	.528*
	Sig. (2-tailed)	.235	.134	.645	.057	.477	.013	.150	.134	.134		.134	.645	.057	.235	.203	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_11	Pearson Correlation	.447*	.280	.351	.614*	.135	.224	-.067	-.200	.520*	.280	1	.088	.088	.000	.239	.528*
	Sig. (2-tailed)	.013	.134	.057	.000	.477	.235	.723	.289	.003	.134		.645	.645	1.000	.203	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_12	Pearson Correlation	.294	.351	.135	.135	.207	.294	-.015	.351	.351	.088	.088	1	.135	-.196	.288	.456*
	Sig. (2-tailed)	.115	.057	.478	.478	.272	.115	.938	.057	.057	.645	.645		.478	.299	.122	.011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_13	Pearson Correlation	.049	.614*	.423*	.423*	-.015	.539*	-.237	.351	.088	.351	.088	.135	1	.539*	.681*	.634*
	Sig. (2-tailed)	.797	.000	.020	.020	.938	.002	.208	.057	.645	.057	.645	.478		.002	.000	.000

Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.541
		N of Items	8 ^a
	Part 2	Value	.567
		N of Items	8 ^b
	Total N of Items		16
Correlation Between Forms			.894
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.944
	Unequal Length		.944
Guttman Split-Half Coefficient			.738
a. The items are: soal_1, soal_2, soal_3, soal_4, soal_5, soal_6, soal_7, soal_8.			
b. The items are: soal_9, soal_10, soal_11, soal_12, soal_13, soal_14, soal_15, total.			

Lampiran 9 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas kontrol		Kelas eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	28	50	50	64
2	35	50	57	64
3	28	57	71	78
4	36	42	57	64
5	42	57	71	78
6	21	42	71	92
7	50	50	78	100
8	57	71	50	78
9	50	64	57	78
10	36	42	42	71
11	36	50	57	78
12	50	71	42	78
13	71	71	71	85
14	42	50	50	64
15	50	50	57	71
16	57	71	15	42
17	28	36	42	71
18	71	71	50	85
19	21	42	85	100
20	78	78	57	85
21	71	71	64	78
22	36	50	64	71
23	50	64	21	42
24	21	50	71	71
25	57	64	42	71

No	Kelas kontrol		Kelas eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
26	64	64	71	85
27	42	50	64	78
28	50	50	50	71
29	36	42	42	85
30	42	42	57	78

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

➤ Kelas Eksperimen



➤ **Kelas Kontrol**



Lampiran 11 Wordwall



Lampiran 13 Jurnal 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 : 220101110148
Nama : M. ALFIAN NUR AFANDI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : BENNY AFWADZI, M.Hum
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Efektivitas Media Game Wordwall Dengan Model TOT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII MTsN 2 Malang

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	02 September 2025	BENNY AFWADZI, M.Hum	Judul di acc dan di lanjutkan mengerjakan proposal skripsi	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	15 September 2025	BENNY AFWADZI, M.Hum	Bimbingan bab 1 latar belakang, dosen menyampaikan latar belakang harus di awali dengan permasalahan yang mendukung konteks penelitian dengan di dukung data, revisi latar belakang	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	22 September 2025	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengajukan hasil revisi latar belakang, dosen menyarankan latar belakang sudah di awal dengan permasalahan dan di dukung oleh data, dalam latar belakang juga harus di isi oleh setiap kata kunci yang ada judul dan mengapa alasannya.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	30 September 2025	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengajukan revisi latar belakang, latar belakang di acc dosen menyampaikan untuk orinalitas minimal 5, lebih banyak lebih bagus, bimbingan alasannya BAB I keseluruhnya.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	06 Oktober 2025	BENNY AFWADZI, M.Hum	mengajukan BAB I, BAB I di acc lanjut ke BAB II di BAB II berisi semua kata kunci yang ada di judul, harus di beri referensi berbahasa inggris.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	27 Oktober 2025	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengajukan BAB II, BAB II di acc terdapat revisi, untuk kata asing dan istilah di cetak miring dan footnote tidak usah memasukkan gelar, lanjut BAB III	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	03 November 2025	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengajukan BAB III, BAB III di acc dosen menyampaikan proposal sudah siap untuk di ajukan ke tahap seminar proposal	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	02 Januari 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Konsultasi dan menyerahkan revisi proposal dari penguj	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	01 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	konsultasi BAB IV	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	03 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Koreksi dan Menyerahkan hasil revisi BAB IV	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	06 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengkonsultasikan BAB V	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	13 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengkonsultasikan dan Menyerahkan Revisi BAB V	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	16 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengkonsultasikan dan Menyerahkan Revisi BAB V	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	20 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengkonsultasikan BAB VI	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	22 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengkonsultasikan BAB VI dan menyerahkan revisi, melanjutkan lampiran dan abstrak	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

16	27 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengkonsultasikan Lampiran serta merapikan seluruh skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
17	29 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Mengkonsultasikan seluruh skripsi yang sudah rapi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
18	30 April 2026	BENNY AFWADZI, M.Hum	Meminta persetujuan ujian skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1

BENNY AFWADZI, M.Hum

Kajur / Kaprodi,

Lampiran 13 Sertifikat Tutnitin



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR : 1002 / UN.03.1 / PP.00.9 / 05 / 2026

diberikan kepada:

Nama : M. Alfian Nur Afandi

NIM : 220101110148

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Karya Tulis : Efektivitas Media Game Wordwall dengan Model TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTsN 2 Malang

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.



6 Mei 2026



M. Alifian Nur Afandi
M. Alifian Nur Afandi, M.Pd

Lampiran 14 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : M. Alfian Nur Afandi
 Tempat/Tanggal Lahir : Probolinggo, 18 Desember 2004
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan Agama Islam
 Tahun Masuk : 2022
 Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Alamat Asal : Desa Tongas Wetan, Kecamatan Tongas, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur
 Nomor Telepon : 082141521460
 E-mail : alfiannafandi@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

1. TK Al-Amin (2009-2010)
2. MI Sunan Ampel (2010-2016)
3. MTs Zainul Hasan 1 Genggong (2016-2019)
4. MA Zainul Hasan 1 Genggong (2019-2022)
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2022-Sekarang)