

SKRIPSI
PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING DENGAN
WORDWALL MATERI FIQIH WARIS TERHADAP HASIL
BELAJAR KELAS IX MTSN 1 GRESIK]

OLEH
IRFAN MAULANA HAQIQI
NIM. 22010110186



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

2026

SKRIPSI
PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING DENGAN
WORDWALL MATERI FIQIH WARIS TERHADAP HASIL
BELAJAR KELAS IX MTSN 1 GRESIK

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)



Oleh :

Irfan Maulana Haqiqi

220101110186

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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

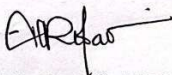
Hasil Skripsi oleh

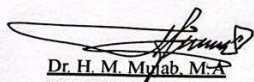
Nama : Irfan Maulana Haqiqi
NIM : 220101110186
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Metode Game Based Learning dengan
Wordwall Terhadap Hasil Belajar Fikih Waris
Kelas IX MTSN 1 Gresik

Setelah Diperiksa dan dilakukan perbaikan sebelumnya, Hasil Skripsi dengan judul
sebagaimana diatas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Hasil Skripsi.

Mengetahui
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing


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


Dr. H. M. Muzlab, M.A
NIP. 196611212002121001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING DENGAN WORDWALL MATERI FIQIH WARIS TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS IX MTSN 1 GRESIK" oleh Irfan Maulana Haqiqi dengan NIM. 220101110186 ini telah dipertahankan di depan penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 20 Mei 2026

Dewan Penguji

Penguji Utama

Dr. H. Sudirman, S.Ag, M.Ag.
NIP. 196910202006041001

Tanda Tangan

Ketua Sidang,

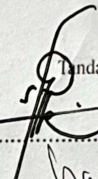
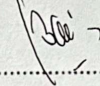
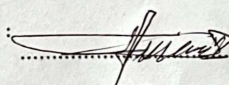
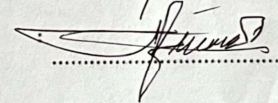
Prof.Drs. H. Bakhruddin Fannani, M.A., Ph.D.
NIP. 196304202000031004

Sekretaris,

Dr. H.M. Mujaib, M.A
NIP.196611212002121001

Dosen Pembimbing

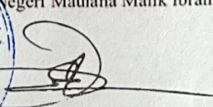
Dr. H.M. Mujaib, M.A
NIP.196611212002121001

: 
: 
: 
: 



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang


Dr. H. Muhammad Walid, M.A
197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Irfan Maulana Haqiqi
NIM : 220101110186
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : PENGARUH METODE GAME BASED
LEARNING DENGAN WORDWALL MATERI
FIQIH WARIS TERHADAP HASILBELAJAR
KELAS IX MTSN 1 GRESIK
Email : irfanmaulanahaqiqi17@gmail.com
Dosen Pembimbing : Dr. H.M. Mujab, M.A
NIP : 196611212002121001

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya 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 dikemudian 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 sebenarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 04 Juni 2026


Irfan Maulana Haqiqi
NIM. 220101110186

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. H.M. Mujaab, M.A
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal ; Skripsi Irfan Maulana Haqiqi
Lamp. : (Tiga) Eksampler

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr.Wb.

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

Nama : Irfan Maulana Haqiqi
NIM : 220101110186
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING DENGAN
WORDWALL MATERI FIQIH WARIS TERHADAP HASIL
BELAJAR KELAS IX MTSN 1 GRESIK

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

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. H.M. Mujaab, M.A
NIP.196611212002121001

SURAT PERNYATAAN KESESUAIAN BERKAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irfan Maulana Haqiqi
Nim : 220101110201
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Proposal : Pengaruh Metode Game Based Learning dengan Wordwall
Terhadap Hasil Belajar Fikih Waris Kelas IX MTSN 1 Gresik
Email : irfanmaulanahaqiqi17@gmail.com
Dosen Pembimbing : Dr. H. M. Mujab, M.Ag
NIP : 196611212002121001

Menyatakan dengan ini saya membuat surat kesesuaian berkas dengan yang disyaratkan untuk ujian tugas akhir skripsi yang diselenggarakan oleh Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

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

Malang, 02 November 2025



Irfan Maulana Haqiqi

NIM. 220101110186

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

	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	: Irfan Maulana Haqiqi
NIM	: 220101110186
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Pengaruh Metode Game Based Learning Dengan Wordwall Materi Fiqih Waris Terhadap Hasil Belajar Kelas IX MTsN 1 Gresik
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 Widyandah Mala Rohmana, M.Pd

BUKTI BIMBINGAN SIAKAD

05/05/26, 13:07

::: Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



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 : 220101110186
Nama : IRFAN MAULANA HAQIQI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. H.M. MUJAB, M.A
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengaruh Metode Game Based Learning dengan Wordwall terhadap Hasil Belajar Fikih Waris Kelas IX MTsN 1 Gresik

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	08 Agustus 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	judul dan latar belakang	Garjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	11 Agustus 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Rumusan Masalah	Garjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	04 Oktober 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Hipotesis penelitian	Garjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	07 Oktober 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Persetujuan Proposal	Garjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	16 Oktober 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	tata letak kepenulisan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	18 November 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Revisi Seminar Proposal	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	25 November 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Penambahan Refrensi buku	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	01 Februari 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Tambahan Kajian Teori	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	09 Februari 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Revisi bab 3	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	12 Februari 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Bimbingan Lanjut ke Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	06 Maret 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Revisi Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	31 Maret 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Bimbingan Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	02 April 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Revisi Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	05 April 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Bimbingan bab 4 dan 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	07 April 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Bimbingan Bab 4 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	09 April 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Persetujuan Semhas	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

<https://siakad.uin-malang.ac.id/2.0/clk-PrintJurnalBimbinganTA-8e2964dcff524e1661f3262c21a752a85399f78b01e9105b64e911696b313542b>

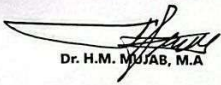
1/2

13/04/2020, 21:20

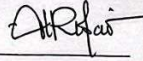
... Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


Dr. H.M. MUJAB, M.A

Kajur / Kaprodi,



304e30977801e9103b54e911698b313542b

LEMBAR MOTTO

MOTTO

“MELAMBAN BUKANLAH HAL YANG TABU KADANG ITU YANG KAU
BUTUH BERSANDAR HIBAHKAN BEBANMU”

-Perunggu-

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan kemudahan yang telah diberikan, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta motivasi tanpa henti dalam setiap langkah perjalanan hidup dan pendidikan saya. Terima kasih atas segala perjuangan yang tidak akan pernah mampu terbalaskan sepenuhnya.

Keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat, perhatian, serta dukungan moral maupun materi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, ilmu, dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.

Kepala sekolah, guru, dan seluruh keluarga besar MTsN 1 Gresik yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.

Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022 yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan kebersamaan selama menempuh pendidikan.

Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dan memberikan doa terbaik dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, menjadi amal kebaikan, serta memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Fiqih.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Game Based Learning dengan Wordwall Materi Fiqih Waris terhadap Hasil Belajar Kelas IX MTsN 1 Gresik” dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman penuh kebodohan menuju zaman yang terang dengan ilmu pengetahuan dan nilainilai Islam.

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak hambatan dan tantangan yang dihadapi. Namun, berkat doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesarbesarnya kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, dan dukungan tanpa henti kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh dosen dan civitas akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam memberikan arahan serta bimbingan selama

proses penyusunan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala madrasah, guru, dan seluruh keluarga besar MTsN 1 Gresik yang telah memberikan izin serta membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dukungan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini selesai. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Fiqih.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN KESESUAIAN BERKAS	vii
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI	viii
BUKTI BIMBINGAN SIAKAD	ix
LEMBAR MOTTO	xi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
ABSTRAK	xxi
ABSTRACT	xxiii
المخلص.....	xxv
PEDOMAN TRASNLITERASI ARAB LATIN	xxvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
E. Hipotesis Penelitian.....	10

F. Orisinalitas Penelitian	10
G. Definisi Istilah.....	14
H. Sistematika Kepenulisan	16
BAB II	18
TINJAUAN PUSTAKA	18
A. KAJIAN TEORI.....	18
B. Perspektif Teori Dalam Islam	37
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III	44
METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Lokasi Penelitian.....	45
C. Sampel Penelitian.....	45
D. Variabel Penelitian	46
E. Data dan Sumber Data	47
F. Instrumen Penelitian.....	48
G. Validitas dan Reabilitas Instrumen	48
H. Teknik Pengumpulan Data	49
I. Analisis Data	50
J. Prosedur Penelitian.....	52
BAB IV.....	55
ANALISIS DATA.....	55
A. Paparan Data	55
B. Hasil Penelitian	56
BAB V	61
PEMBAHASAN.....	61

BAB VI.....	64
PENUTUP	64
A. Simpulan	64
B. Implikasi.....	64
C. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	42
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	44
Tabel 3.2 Definisi Operasional.....	47
Tabel 3.3 Prosedur Penelitian.....	54
Tabel 4. 1 Paparan Data Deskriptif.....	55
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas.....	57
Tabel 4.4 Hasil Rank Gain Score	59
Tabel 4.5 Hasil uji Mann-Whitney U.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas Spss	57
Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas Gain Score Spss	57
Gambar 4.3 Hasil Uji Homogenitas Spss	58
Gambar 4.4 Hasil Uji Hipotesis Mann-Whitney U	60

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, khususnya materi mawaris, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Materi mawaris yang bersifat kompleks dan melibatkan perhitungan matematis menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Game Based Learning berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas IX di MTsN 1 Gresik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen menggunakan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode Game Based Learning berbantuan Wordwall dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, gain score, dan uji hipotesis Mann-Whitney U.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode Game Based Learning berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney U yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Selain itu, hasil gain score menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keaktifan siswa dalam memahami materi Fiqih Mawaris.

Dengan demikian, metode Game Based Learning berbantuan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Fiqih Mawaris kelas IX di MTsN 1 Gresik.

Kata Kunci: Game Based Learning, Wordwall, hasil belajar, Fiqih Mawaris.

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Fiqh subjects, especially inheritance (mawaris) material, caused by the use of conventional learning methods and the lack of active student involvement in the learning process. Mawaris material is considered complex because it involves abstract concepts and mathematical calculations, therefore requiring more interactive and engaging learning innovations. This study aimed to determine the effect of the Game Based Learning method assisted by Wordwall media on the learning outcomes of ninth-grade students at MTsN 1 Gresik.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research design employing a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes: an experimental class that received treatment using the Game Based Learning method assisted by Wordwall media and a control class that used conventional learning methods. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The collected data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, gain score analysis, and the Mann-Whitney U hypothesis test.

The results showed that there was a significant effect of using the Game Based Learning method assisted by Wordwall media on students' learning outcomes. This was proven by the Mann-Whitney U test results which showed a significance value of less than 0.05, meaning that the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. In addition, the gain score results indicated that the improvement in learning outcomes in the experimental group was higher than that of the control group. The use of Wordwall in learning also increased students' motivation, participation, and engagement in understanding Fiqh Mawaris material.

Therefore, the Game Based Learning method assisted by Wordwall media was proven to be effective in improving students' learning outcomes in Fiqh Mawaris material for ninth-grade students at MTsN 1 Gresik.

Keywords: Game Based Learning, Wordwall, Learning Outcomes, Fiqh Mawaris.

المخلص

انطلقت هذه الدراسة من مشكلة انخفاض نتائج تعلم الطلاب في مادة الفقه، ولا سيما في موضوع المواريث، نتيجة الاعتماد على أساليب التدريس التقليدية وضعف مشاركة الطلاب الفاعلة في عملية التعلم. ويُعد موضوع المواريث من الموضوعات المعقدة؛ لما يتضمنه من مفاهيم شرعية وحسابات رياضية تحتاج إلى فهم دقيق. لذلك برزت الحاجة إلى استخدام أساليب تعليمية مبتكرة أكثر تفاعلاً وتشويقاً للطلاب. وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة أثر أسلوب التعلم القائم على الألعاب التعليمية باستخدام وسيلة ووردول في تحسين نتائج تعلم طلاب الصف التاسع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بكريسيك.

استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي بنوعه شبه التجريبي، مع تصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة. وتكونت عينة الدراسة من فصلين؛ أحدهما مجموعة تجريبية درست باستخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب التعليمية بمساعدة وسيلة ووردول، والآخر مجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية. وتم جمع البيانات من خلال اختبارات التحصيل الدراسي القبلي والبعدي، ثم حُللت باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، وتحليل نسبة الكسب، واختبار مان ويتني.

أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر ذي دلالة إحصائية لاستخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب التعليمية بمساعدة وسيلة ووردول في تحسين نتائج تعلم الطلاب. وقد ثبت ذلك من خلال نتائج اختبار مان ويتني التي أظهرت قيمة دلالة إحصائية أقل من (0.05)، مما يدل على قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية. كما أظهرت نتائج نسبة الكسب أن الزيادة في نتائج التعلم لدى المجموعة التجريبية كانت أعلى من المجموعة الضابطة. إضافة إلى ذلك، أسهم استخدام ووردول في زيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن أسلوب التعلم القائم على وتفاعلهم أثناء تعلم مادة فقه المواريث الألعاب التعليمية بمساعدة وسيلة ووردول يُعد فعالاً في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة فقه المواريث لدى طلاب الصف التاسع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بكريسيك.

التعلم القائم على الألعاب التعليمية، ووردول، نتائج التعلم، فقه المواريث :الكلمات المفتاحية

PEDOMAN TRASNLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SK menteri agama dan menteri pendidikan dan kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

ا	A	ط	T
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	'
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	S	ى	Y
ض	D		

Bacaan Madd:

a = a panjang

i = i panjang ai

u = u panjangiy

Bacaan Diftong:

au = او

ai = اي

iy = اي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai pilar utama menuju generasi emas, pendidikan memegang peran yang cukup penting dalam menyiapkan generasi yang memiliki kualitas dan kompetensi di era globalisasi.¹ Keberhasilan proses pendidikan dapat diukur melalui berbagai indikator, dengan hasil belajar siswa juga menjadi salah satu parameter utama yang menunjukkan efektivitas pembelajaran.² Sedangkan, dalam realitas di lapangan membuktikan bahwa masih banyak ditemukan permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs).³

Berbagai faktor memiliki dampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa, antara lain, metode pembelajaran konvensional yang digunakan dalam proses belajar mengajar, kurangnya variasi untuk medianya, kurangnya motivasi dari siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan juga kurangnya ketelibatan siswa dalam proses belajar mengajar, menjadi faktor utama dalam rendahnya hasil belajar.⁴ Data penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar

¹ Rahel Veronika Siregar and others, 'Peran Penting Pendidikan Dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Cerdas Di Era Digitalisasi Menuju Smart Society 5.0', *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2.2 (2024), 1408–18 <<https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2621>>.

² Fitri Lutfia Zahroh and Fitri Hilmiyati, 'Indikator Keberhasilan Dalam Evaluasi Program Pendidikan', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.03 (2024), 1052–62 <<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5049>>.

³ Nurul Hidayati, 'Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Tsanawiyah Dalam Pembelajaran IPA Melalui Kerja Ilmiah', *Proceeding Biology Education Conference*, 13.1 (2016), 118–27.

⁴ Ludfillah and A Qomarudin, 'Student Problems at Madrasah Tsanawiyah Pesantren Ilmu Al-Quran (MTs PIQ) Singosari Malang District', *Rabbayani : Jurnal Pendidikan Dan Peradaban Islami*, 4.1 (2024), 1–14.

anak Indonesia pada tahun 2014 bahkan lebih rendah dibandingkan tahun 2000, dengan masih banyak siswa yang tidak mampu menguasai kompetensi dasar sesuai tingkat Madrasah, permasalahan ini semakin kompleks karena karakteristik siswa yang berbagai macam ragam dan latar belakang pendidikan yang berbeda-beda.⁵

Dalam konteks pembelajaran Fiqih di kelas IX MTsN, permasalahan hasil belajar yang rendah menjadi tantangan tersendiri.⁶ Terkhusus Mata pelajaran Fiqih di kelas IX yang memuat materi mengenai Pembagian Waris Tingkat madrasah.⁷ Umumnya, siswa kelas 9 (usia sekitar 14–15 tahun) ada pada tahap perkembangan pengetahuan kognitif dan sosial yang cenderung aktif, ingin mencoba hal baru dan juga senang untuk berinteraksi.⁸

Pada usia ini, mereka cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan partisipasi langsung.⁹ Namun, metode pembelajaran yang rata-rata masih menggunakan metode ceramah dan penugasan konvensional membuat siswa kesulitan memahami dan menjelaskan konsep-konsep fiqih tersebut.¹⁰

Era digitalisasi pendidikan saat ini membuka peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan.¹¹ Dalam usaha

⁵ Ludfillah and Qomarudin.

⁶ Jundi Syahidan and Amir Mukminin, 'Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Fiqih Pada Kelas 9 MTsN 2 Wonogiri', 6.2 (2024), 1–13.

⁷ M. Bahrul Ulum, 'Studi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas IX Di MTs NU Slorok', *Moral : Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1.3 (2024), 84–92 <<https://doi.org/10.61132/moral.v1i3.804>>.

⁸ Nur Atiqah and others, 'PERIODISASI PERKEMBANGAN ANAK PADA MASA REMAJA : TINJAUAN PSIKOLOGI', *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1.1 (2024), 9–36.

⁹ Dwi Agung Setyawan and others, 'Analisis Karakteristik Peserta Didik Di Kelas X-9 Sma Negeri 5 Semarang', *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19.1 (2024), 143–52 <<https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.25778>>.ana

¹⁰ Melli Nia, Hemawati Hemawati, and San Putra, 'Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Resitasi Di MTs Al Jam'iyatul Washliyah', *Journal on Education*, 6.4 (2024), 21894–901 <<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6352>>.

¹¹ Anisa Permata Sari and Munir Munir, 'Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan Di Kelas', *Digital Transformation Technology*, 4.2 (2024), 977–83 <<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>>.

menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik serta berarti, muncul inovasi berupa Game Based Learning (GBL), yaitu metode yang memadukan konsep bermain kedalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi, interaksi, serta keaktifan siswa.¹²

Metode Game Based Learning (GBL) terbukti mempunyai berbagai keunggulan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL berguna untuk membantu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan motivasi belajar, mengembangkan cara berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta menciptakan suasana belajar yang aman untuk bereksperimen tanpa rasa takut melakukan kesalahan.¹³ Metode ini juga dapat memungkingkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dan mendapatkan umpan balik secara real-time.¹⁴ Namun, GBL juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Berdasarkan studi literatur, kelemahan utama GBL antara lain: (1) proses pengembangannya yang cukup kompleks dan memerlukan waktu yang tidak sedikit, (2) belum semua guru memiliki kemampuan dalam merancang atau membuat permainan edukatif, (3) kelas dapat menjadi gaduh jika guru tidak mampu mengkondisikan dengan baik, (4) membutuhkan berbagai alat tambahan dan instrumen yang lebih banyak.¹⁵

Sebagai dukungan implementasi Game Based Learning, diperlukan media pembelajaran digital yang cocok, Wordwall merupakan salah satu platform digital yang menyediakan bermacam-macam template permainan

¹² Mohammed Siddique Kadwa and Hamza Alshenqeeti, 'The Impact of Students' Proficiency in English on Science Courses in a Foundation Year Program', *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 3.11 (2020), 55–67 <<https://doi.org/10.32996/ijllt>>.

¹³ Dince Putri Juita and others, 'Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia Pada Lembaga Pendidikan', *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5.3 (2024), 3068–77 <<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>>.

¹⁴ Iqbal Arifin and Darman Manda, 'The Effectiveness of Wordwall in Increasing Student Engagement in Elementary Social Studies Education Course at West Sulawesi University', *Pinisi Journal of Social Science*, 2.3 (2024), 119 <<https://doi.org/10.26858/pjss.v2i3.62298>>.

¹⁵ Arifin and Manda.

edukatif yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran.¹⁶ Platform ini menawarkan fitur-fitur menarik seperti *Matching Pairs*, *Grouping*, *Quiz*, *Case Study*, *Random Wheel*, *Word Search*, dan berbagai jenis permainan interaktif lainnya.¹⁷ Keunggulan Wordwall terletak pada kemudahan penggunaan, fleksibilitas dalam pembuatan konten, serta kemampuannya untuk dapat meningkatkan keterlibatan langsung dan motivasi siswa dalam pembelajaran.¹⁸

Sebagaimana sesuai dengan observasi awal yang dilakukan di MTsN 1 Gresik, ditemukan bahwa pembelajaran Fiqih kelas IX masih didominasi dengan metode ceramah dan penugasan konvensional. Hal ini berdampak pada hasil belajar serta motivasi peserta didik yang kurang optimal dalam mengikuti pembelajaran Fiqih.¹⁹ MTsN 1 Gresik sebagai lembaga pendidikan Islam yang terletak strategis di Kabupaten Gresik memiliki potensi besar untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.²⁰

Pembelajaran fikih khususnya pada materi *ilmu faraidh* atau pembagian warisan, sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa kelas IX.²¹ Sebagian siswa seringkali mengalami miskonsepsi pemahaman materi, hal ini disebabkan oleh kompleksitas materi yang harus dikuasai, seperti konsep

¹⁶ Burhanudin Ata Gusman and others, 'Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi', *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11.3 (2022), 203–21 <<https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>>.

¹⁷ Yennie Widyaningsih and others, *WordWall Application as an Interactive Learning Media in Mastering English Vocabulary at Elementary School* (Atlantis Press SARL, 2023), 1 <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5_46>.

¹⁸ Maharani Zaniyati and Rohmani Rohmani, 'Analysis of the Effectiveness of Pop-Up Book Media on Science Learning in Elementary Schools', *IJORE : International Journal of Recent Educational Research*, 5.4 (2024), 919–34 <<https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.641>>.

¹⁹ Musyaffa Rafiqie Salman AlFarisi, Erfan Habibi, 'Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Metode Demonstrasi: Studi Kasus Kelas IX Di MTs Babul Ulum Kuala Mandor B', *EDUSHOPIA : Journal of Progressive Pedagogy*, 1.1 (2024), 16–32.

²⁰ Nilna Muawanah and Syaefudin Achmad, 'PENINGKATAN HASIL BELAJAR FIKIH MATERI JUAL BELI DENGAN METODE BERMAIN PERAN DAN BRAINSTORMING PADA SISWA KELAS IX A MTS DARUL FALAH PRINGSURAT KABUPATEN TEMANGGUNG', *Kognisi: Jurnal Ilmu Keguruan*, 1 (2023), 21–34.

²¹ Syahidan and Mukminin.

fardh (bagian tetap), ‘ashabah (bagian sisa), hijab (penghalang warisan), serta pemahaman tentang asal masalah, penghitungan pecahan, dan skenario ahli waris majemuk.²² Keseluruhan materi tersebut bukan hanya menuntut penguasaan konsep keagamaan, tetapi juga melibatkan kemampuan logika dan hitungan matematis yang cukup rumit.²³

Keseluruhan materi tersebut diperlukan juga kemampuan berpikir tingkat tinggi (high order thinking skills), seperti analisis, hingga evaluasi.²⁴ Siswa tidak hanya harus mengetahui siapa saja ahli waris, tetapi juga mampu menentukan bagian masing-masing secara tepat, memahami interaksi antar ahli waris, serta menghitung besaran warisan menggunakan operasi pecahan dan perhitungan matematis.²⁵ Hal ini tentu dapat menimbulkan beban kognitif, terutama jika disampaikan secara konvensional dan satu arah.²⁶

Sebagai respons terhadap tantangan ini, diperlukan pendekatan yang interaktif, menarik, serta kontekstual, biar siswa dapat pemahaman konsep yang rumit secara bertahap dan menyenangkan. Salah satu media belajar yang cukup relevan yakni Wordwall, media ini dapat digunakan dalam pendekatan game based learning. Media ini memungkinkan guru untuk mengubah materi yang kompleks menjadi format permainan yang mudah diakses dan dimengerti oleh siswa.

Beberapa contoh penerapan Wordwall dalam pembelajaran waris Islam antara lain: Konsep fardh dan ashabah dapat diajarkan melalui game “Pasangkan ahli waris dengan bagiannya”, di mana siswa diminta mencocokkan jenis ahli waris dengan bagian warisan yang sesuai, Konsep hijab dapat dipahami melalui permainan “Siapa menghalangi siapa”, yang

²² Syahidan and Mukminin.

²³ Mochammad Irsyaduddin and Imam Fauji, ‘Penerapan Metode Mindmapping Dalam Pembelajaran Ilmu Faraid Di Pesantren’, *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11.1 (2024), 954–67 <<https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2444>>.

²⁴ Emi Lilawati and Siti Fatimah, ‘Penerapan Pembelajaran Fikih Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Di’, 6.4 (2023).

²⁵ Lilawati and Fatimah.

²⁶ Marlen Wariunsora and others, ‘Analisis Pengaruh Cognitive Load Dan Fatigue Learning Terhadap Keberhasilan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Higher-Order Thinking Skills (HOTS)’, *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.03 (2024), 1779–85 <<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5555>>.

berbasis *grouping game* untuk mengetahui siapa yang tidak berhak mendapat warisan dikarenakan terhalang ahli waris lain, Untuk melatih keterampilan menghitung asal masalah dan pembagian pecahan waris, guru dapat menyajikan kuis berbasis kasus nyata, seperti pembagian harta terhadap kombinasi ahli waris dalam skenario tertentu.

Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan lebih antusias dalam pembelajaran karena tertarik pada tampilan visual yang menarik dan penuh warna, serta format permainan yang dirancang dalam bentuk kuis atau tantangan.²⁷ Mode game yang interaktif dan kompetitif membuat siswa merasa tertantang, sehingga mereka tidak hanya fokus belajar, tetapi juga terdorong untuk memahami materi agar dapat menyelesaikan soal dengan benar dan cepat. Siswa tidak hanya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga dapat memahami konsep secara aplikatif, menghindari miskonsepsi, dan melatih logika berpikir mereka secara utuh. Oleh karena itu, penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran fikih waris layak untuk dikaji lebih lanjut sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.²⁸

Berdasarkan kajian literatur, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan namun memiliki celah yang dapat diisi oleh penelitian ini. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Fikriansyah pada tahun 2023 yang meneliti pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar Fiqih kelas VII di SMP, namun belum secara spesifik mengkaji penerapan GBL dengan Wordwall pada materi mawaris di tingkat MTsN.²⁹ Sementara penelitian dari Siti Kurnia, dkk pada tahun 2023 mengkaji implementasi GBL di masa

²⁷ Farikha Septia Ningsih and Munawir, 'Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI Di Era Society 5.0 Seorang Guru Harus Menggunakan Media Yang Menarik Perhatian Siswa Untuk Memfasilitasi Efektivitas Optimal Dari Proses Pembelajaran Yang Sedang Berlangsung D', *Jurnal Al – Mau'izhoh*, 6.1 (2024), 683–98 <<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/am/article/view/9321>>.

²⁸ Wiwit Aprilia and others, 'Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif Nu Pandaan', *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9.4 (2023), 1440.

²⁹ Mohammad Fikriansyah and Idzi' Layyinnati, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran', *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4.2 (2023), 1–34 <<https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>>.

pandemi secara daring, berbeda dengan penelitian ini yang fokus pada pembelajaran luring.³⁰

Celah penelitian yang akan diisi meliputi: (1) belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh GBL dengan media Wordwall pada materi mawaris kelas IX MTsN, (2) minimnya penelitian yang mengintegrasikan solusi untuk mengatasi kesulitan kompleks siswa dalam pembelajaran mawaris melalui teknologi pembelajaran, dan (3) kurangnya penelitian yang mengkombinasikan aspek pedagogis dan *technological content knowledge* dalam pembelajaran Fiqih mawaris.

Mengingat pentingnya peningkatan hasil belajar Fiqih mawaris dan potensi besar yang dimiliki oleh penerapan Game Based Learning dengan media Wordwall, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen kuantitatif guna menguji pengaruh penggunaan metode Game Based Learning dengan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa Fiqih kelas IX MTsN 1 Gresik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran mawaris melalui inovasi metode dan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini, sekaligus memberikan solusi konkret atas permasalahan kompleks yang dihadapi siswa dalam memahami materi mawaris.

B. Rumusan Masalah

Dengan pertimbangan dari latar belakang yang ada, serta hasil dari identifikasi masalah sebelumnya, maka focus dari penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana pengaruh penerapan model Game Based Learning yang memanfaatkan media Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MTs Negeri Gresik?

³⁰ Siti Kurniati, Fadilah Nur Khasanah, and Muchamad Mufid, 'Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran SKI Di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul', *Journal of Elementary Educational Research*, 3.1 (2023), 12–20 <<https://doi.org/10.30984/jeer.v3i1.356>>.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan sebagai alat menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran di MTs Negeri Gresik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini ditujukan untuk dapat memberi pengaruh terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, terkhusus dalam kajian strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi digital. Penelitian ini juga berupaya menjawab permasalahan rendahnya variasi metode dan media belajar siswa yang masih bersifat konvensional, dengan menawarkan alternatif melalui penggunaan model Game Based Learning yang dibantu dengan media Wordwall. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai efektivitas GBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus sebagai pijakan bagi pengembangan teori-teori baru tentang integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

a. Bagi Lembaga (MTsN 1 Gresik)

Memberikan kontribusi berupa alternatif metode pembelajaran yang bisa diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dan inovasi bagi lembaga dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian yang dilakukan, diharapkan muncul wawasan baru mengenai alternatif metode pembelajaran yang cukup variatif, kreatif, serta mampu membuat suasana belajar yang baru dan

menyenangkan. Bagi guru, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk merancang strategi pembelajaran yang sinkron dengan apa yang dibutuhkan siswa, sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar secara optimal.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang bagi siswa, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar yang bersifat intrinsik. Melalui penerapan metode *Game Based Learning* dengan bantuan media Wordwall, peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam memahami materi pelajaran Fiqih.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan rujukan dan dasar bagi penelitian lanjutan yang membahas efektivitas metode *Game Based Learning* atau metode pembelajaran lainnya. Penelitian ini bisa menjadi pijakan untuk mengembangkan kajian dengan variabel, media, ataupun konteks yang berbeda.

e. Bagi Penulis

Penelitian memiliki manfaat bagi peneliti dalam menambah pengetahuan, memperluas wawasan, serta memperoleh pengalaman praktis dalam melakukan riset di bidang pendidikan. Beranjak dari itu, kegiatan penelitian dijadikan wadah bagi penulis untuk mengimplementasikan teori-teori yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata di lingkungan pendidikan.

f. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memperkaya khazanah keilmuan di lingkungan universitas serta menambah koleksi penelitian yang berfokus pada inovasi dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi yang tepat bagi mahasiswa, dosen, maupun peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji topik serupa di bidang pendidikan.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas IX MTsN 1 Gresik pada materi Fiqih Mawaris akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional, Hipotesis dalam penelitian ini disusun berdasarkan asumsi bahwa penggunaan metode Game Based Learning (GBL) dengan bantuan media Wordwall berpotensi memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Secara konseptual, hipotesis dipahami sebagai dugaan sementara yang kebenarannya masih perlu diverifikasi melalui proses penelitian empiris agar dapat dipastikan validitasnya.

Pengujian hipotesis melalui data empiris di lapangan merupakan langkah penting untuk memastikan kebenaran hasil penelitian. Hipotesis sendiri menjadi jawaban dari rumusan masalah yang bersifat sementara, sekaligus menjadi dasar dalam melihat ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih yang akan diuji.³¹ Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah:

1. Hipotesis Kerja (Ha):

Apabila Hasil penelitian ini mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan dukungan media Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di MTs Negeri 1 Gresik.

2. Hipotesis Nol (Ho):

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan dukungan media Wordwall belum mampu memberikan dampak yang berarti terhadap hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Gresik.

F. Orisinalitas Penelitian

Kajian mengenai penerapan *Game Based Learning* (GBL) melalui media Wordwall dalam pembelajaran Fiqih telah mendapatkan perhatian dalam beberapa penelitian sebelumnya. Meskipun demikian, penelitian yang secara

³¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2020).

khusus menelaah pengaruh penerapan GBL dengan media Wordwall terhadap hasil belajar materi mawaris pada siswa kelas IX MTsN belum ada. Oleh karena itu, penelitian ini perlu ditempatkan dalam konteks akademik yang lebih luas melalui pemaparan hasil-hasil penelitian relevan terdahulu. Berikut Adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Fikriansyah dan Idzi' Layyinnati tahun 2023 berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di SMP Muhammadiyah 07 Paciran" menemukan bahwa pemanfaatan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Kesamaan penelitian tersebut dengan studi ini terletak pada penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Fiqih, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang berfokus pada siswa kelas VII SMP dengan materi yang berbeda, serta tidak menerapkan pendekatan Game Based Learning (GBL) secara menyeluruh.³²
2. Siti Kurniati, Fadilah Nur Khasanah, dan Muchamad Mufid pada tahun 2023 dengan judul *Implementasi Strategi Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiah Gandekan Bantul* membuktikan bahwa GBL dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan Game Based Learning. Namun, perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang diteliti (SKI, bukan Fiqih), jenjang pendidikan (MI, bukan MTs), serta ketiadaan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran.³³
3. Shellyna Fidya Silka dkk. pada tahun 2023 dengan judul *Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner*

³² Mohammad Fikriansyah and Idzi' Layyinnati.

³³ Siti Kurniati, Fadilah Nur Khasanah, dan Muchamad Mufid, "Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran SKI Di MI Al-Islamiah Gandekan Bantul", *Journal of Elementary Educational Research*, 3.1 (2023), 12–20 <<https://doi.org/10.30984/JEER.V3I1.3056>>.

Kelas X menghasilkan media pembelajaran yakni kode QR yang bebas akses buat pengguna. Untuk validasi hasilnya menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 77,86% untuk aspek materi dan 88,94% untuk aspek media, meskipun masih memerlukan sedikit revisi. Selain itu, rata-rata skor tanggapan dari siswa yang diperoleh yakni 89,05% yang masuk kategori sangat baik. Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan simpulan bahwasanya media pembelajaran berbasis Game Based Learning dengan media Wordwall layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran.³⁴

4. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwit Aprilia, M. Jamhuri, Achmad Yusuf, dan Muhammad Nur Hadi Pada tahun 2023 berjudul *Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMA Ma'arif NU Pandaan*. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwasanya dalam penggunaan media Wordwall motivasi serta hasil belajar siswa berhasil ditingkatkan. Penelitian ini mempunyai kesamaan yakni pada media wordwall yang dimanfaatkan untuk peningkatan capaian belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nila Kurnia dkk. pada tahun 2023 dengan judul *Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojovento 4 Kota Kediri* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui dua siklus belajar. Tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus pertama mencapai 63% (15 peserta memenuhi target dan 9 peserta belum memenuhi target). Untuk selanjutnya di percobaan kedua siswa yang tuntas meningkat jadi 83% (20 siswa tuntas dan 4 siswa belum

³⁴ Shellyna Fidyha Silka and others, 'Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X', *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3.2 (2023), 221–34 <<https://doi.org/10.55606/KHATULISTIWA.V3I2.1490>>.

tuntas). Dengan demikian, peningkatan sebesar 20% terhadap siswa telah memenuhi syarat dalam keberhasilan belajar.³⁵

No	Nama, Tahun Terbit, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layyinnati, 2023 "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran"	Variable hasil belajar, Menggunakan media Wordwall, Metode penelitian.	Materi yang digunakan, Tidak menggunakan GBL komprehensif, Lokasi Penelitian	Pada Penelitian ini berfokus pada materi fikih Kelas VIII
2	Siti Kurniati, Fadilah Nur Khasanah, & Muchamad Mufid, 2023 "implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran SKI Di MI Al-Islamiah Gandekan Bantul"	Menggunakan Game Based Learning	Materi Pembelajaran yang digunakan Jenjang Pendidikan (MI, bukan MTs), Metode Penelitian, Lokasi Penelitian	Pada penelitian ini berfokus pada Strategi Pengimplementasian dari Game Based Learning
3	Shellyna Fidya Silka dkk. ,2022, "Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada	Menggunakan Game Based Learning	Mata Pelajaran berbeda, Jenjang Pendidikan (SMK bukan MTs), Variable	Penelitian ini fokusnya pada penerapan GBL pada proses belajar mengajar Dasar Kuliner,

³⁵ Kurniati, Khasanah, and Mufid, 'Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran SKI Di MI Al-Islamiah Gandekan Bantul'.

	Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X”		Keahlian, Lokasi Penelitian	yakni sebagai usaha mencipta proses pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi siswa
4	Wiwit Aprilia., M, Jamhuri, Achmad Yusuf, dan Muhammad Nur Hadi, 2023 “Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif Nu Pandaan”	Variable Hasil Belajar, Media Wordwall	Jenjang PendidikanSM A, bukan MTs), Mata pelajaran (SKI, bukan Fiqih), Tidak memakai pendekatan GBL, Lokasi Penelitian	Pada penelitian ini berfokus pada Peningkatan Motivasi Siswa dengan web Wordwall pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
5	Isti. Nasaroh dkk. ,2023 “Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar MTK Pada Pembelajaran Online Kelas III SDN Sitiharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/2022	Media Wordwall	Jenjang Pendidikan, Variabel Kemampuan Belajar, Lokasi Penelitian	Penlitian ini Fokusnya Pada Variable Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika Yang Ada Pada Jenjang Sekolah Dasar

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

G. Definisi Istilah

1. Metode Game Based Learning

Game Based Learning adalah model atau pendekatan pembelajaran yang menempatkan mekanisme permainan sebagai inti dari proses pengajaran, dengan unsur umpan balik langsung, skor, tantangan dan progres bertahap, sehingga siswa merasa “bermain sambil belajar.”

GBL juga menjadi inovasi penting dalam adaptasi pembelajaran new normal.³⁶

Dalam konteks penelitian ini, GBL dioperasionalkan sebagai pembelajaran dengan tahapan: orientasi, permainan interaktif (menggunakan Wordwall), refleksi, dan tindak lanjut. Permainan interaktif disesuaikan dengan indikator materi Fiqih Mawaris (misalnya pasangan ahli waris, perhitungan faraidh) dan dilaksanakan selama 2–3 pertemuan. Keberhasilan pelaksanaan diukur dari log aktivitas permainan dan partisipasi siswa.

2. Media Wordwall

Wordwall adalah platform media pembelajaran digital yang menyediakan template jenis permainan interaktif (seperti matching, quiz, sorting) yang dapat digunakan guru maupun siswa secara daring maupun luring. Dalam studi literatur “Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall” disebutkan bahwa Wordwall digunakan sebagai media edukasi interaktif dalam pembelajaran.³⁷

3. Hasil Belajar

Secara keseluruhan, hasil belajar mempunyai arti sebagai tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut mencerminkan sejauh mana siswa dapat memahami materi, menunjukkan sikap positif, dan mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Hasil belajar pada penelitian ini merujuk pada skor tes kognitif (posttest atau perbedaan pretest→posttest) pada materi Fiqih Mawaris. Tes terdiri atas pilihan ganda dan soal hitung pembagian waris,

³⁶ Aisyah Cinta Putri Wibawa and others, ‘Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal’, *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2.1 (2020), 49–54 <<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>>.

³⁷ Desta Puspa Aulia and Dewi Indrapangusti, "Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa SD", *SHEs: Confrence Series*, 1.69 (2025), 5–24.

dinyatakan dalam skala 0–100. Keabsahan dan reliabilitas soal diuji terlebih dahulu.

H. Sistematika Kepenulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap isi penelitian, skripsi dibagi menjadi lima bab yang telah tersusun dengan sistematis yang pada tiap bab membahas beberapa aspek yang berbeda akan tetapi tetap saling terhubung satu sama lain, dengan uraian sebagai berikut.

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini disajikan secara komprehensif dengan menguraikan berbagai aspek yang menjadi dasar pijakan penelitian, meliputi latar belakang masalah, rumusan serta tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis, dan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik ini. Selain itu, pada bab ini juga dijelaskan batasan penelitian yang berfungsi untuk memperjelas ruang lingkup kajian agar pembahasan lebih terarah dan fokus., definisi operasional variabel, serta sistematika penulisan skripsi yang secara keseluruhan memberikan gambaran awal mengenai fokus dan arah kajian penelitian.

2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teoritis yang mencakup pembahasan mengenai konsep hasil belajar, model pembelajaran Game Based Learning, media pembelajaran Wordwall, serta penerapannya dalam pembelajaran Fiqih Mawaris, bab ini juga memaparkan kerangka berpikir yang menjadi dasar alur penelitian serta hipotesis yang diajukan untuk diuji dalam penelitian ini. Kajian teoritis ini berguna menjadi dasar konseptual untuk menganalisis permasalahan penelitian sekaligus menjadi pijakan dalam penyusunan instrumen penelitian.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bagian ini terdapat penjelasan, bagaimana pendekatan yang digunakan dan jenis penelitian, desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, serta Teknik analisisnya. Diberikan juga uraian

operasional dalam penelitiannya agar dapat diuji validitas dan reliabilitasnya.

4. BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini dipaparkan indikator hasil penelitian yakni mencakup data empiris yang diperoleh dari lapangan, baik dalam bentuk tabel, grafik, maupun narasi. Selanjutnya dilakukan pembahasan hasil temuan dengan mengaitkan teori, penelitian terdahulu, dan kondisi riil di lapangan.

5. BAB V : PENUTUP

Dalam bagian ini diisi simpulan penelitian yang berdasar dari hasil analisis data, batasan penelitian, implikasi, serta saran yang ditujukan bagi guru, sekolah, maupun peneliti berikutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Game Based Learning

a. Definisi Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) didefinisikan sebagai pendekatan instruksional di mana permainan digunakan secara eksplisit sebagai alat untuk memberi fasilitas dan sarana peningkatan pembelajaran serta keterlibatan siswa.³⁸ Pendekatan ini berakar pada prinsip teori pembelajaran sosiokultural, yang menekankan peran penting konteks budaya, komunitas, dan alat (termasuk permainan digital) dalam proses akuisisi pengetahuan.³⁹

Menurut Torrente, *Game Based Learning* dipahami sebagai pemanfaatan permainan yang diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan dan digunakan sebagai instrumen penting dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, terdapat sejumlah manfaat yang dapat diperoleh, antara lain: (a) menumbuhkan motivasi serta mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dalam pembelajaran; (b) meningkatkan berbagai keterampilan dasar, seperti kemampuan berhitung dan literasi; (c) menjadi sarana alternatif dalam membantu mengatasi

³⁸ Dwi Putri Aprilia, Dewi Tryanasari, and Apri Kartikasari, "Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi", *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5 (2024), 265–71 <<http://prosiding-unipma.ac.id/index.php/KID>>.

³⁹ Mohammad Fikriansyah and Idzi' Layyinnati.

hambatan kognitif; (d) memberikan kesempatan bagi siswa untuk simulasi pemeranan ataupun bidang tertentu sebelum menghadapinya dalam kehidupan yang nyata; (e) memberi ruang bagi siswa untuk berkreasi sebagai pengembang konten atau media yang basisnya permainan.⁴⁰

Para pakar menekankan bahwa dalam *Game-based learning*, sasaran pembelajaran tertanam secara alami dalam mekanisme permainan.⁴¹ Hal ini berarti bahwa untuk dapat maju atau meraih kemenangan, peserta didik dituntut menguasai materi maupun menyelesaikan persoalan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan ini berbeda secara mendasar dengan *gamifikasi*, yang hanya menambahkan elemen permainan (misalnya poin atau papan peringkat) pada aktivitas non-game; sedangkan GBL menjadikan pengalaman belajar itu sendiri lahir langsung dari aktivitas bermain.⁴² Penerapan GBL, khususnya dalam konteks pendidikan, dipandang efektif karena mampu memadukan aspek hiburan dengan proses penguasaan kompetensi yang relevan dengan tujuan pembelajaran.⁴³

b. Karakteristik Game Based Learning

⁴⁰ Komang Redi Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievemen", *Scholaria; Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10 (2020), 198–206.

⁴¹ Nur Rifda Muis and Sari, 'Peran Media Digital Wordwall Terhadap Keterlibatan Didik Dalam Pembelajaran Fiqih', *Tajdid : Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 2024, 72–83.

⁴² Dhea Putri Khoiru Nisa and Nanik Kusumawati, "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR", *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11 (2025), 260–68.

⁴³ Karl M. Kapp, *THE GAMIFICATION OF LEARNING AND INSTRUCTION (GAME-BASED METHODS AND STRATEGIES FOR TRAINING AND EDUCATION)* (San Francisco: Pfeiffer, 2012).

Menurut Pivec, Game Based Learning (GBL) memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari model pembelajaran konvensional,⁴⁴ antara lain :

1. Menarik dan Menyenangkan

Penggunaan GBL membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk memahami materi dengan sukarela. Pembelajaran akan lebih efektif, efisien serta lebih banyak umpan balik apabila ada rasa ketertarikan dari siswa. Melalui diskusi strategi model game GBL ini akan mendorong interaksi, pengambilan keputusan, dan kerja sama dalam menyelesaikan permainan. Selain itu, adanya umpan balik langsung membantu siswa mengetahui hasil tindakan mereka secara instan.

2. Berbasis Pengalaman

GBL menekankan pada proses belajar melalui pengalaman. Siswa didorong untuk mencoba, melakukan kesalahan, kemudian memperbaikinya dengan strategi yang berbeda hingga berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

3. Menantang

Permainan dalam GBL biasanya disusun dengan tingkat kesulitan bertahap yang menantang, sehingga memunculkan motivasi, semangat, dan jiwa kompetisi yang sehat di antara siswa.

4. Sosial dan Kolaboratif

GBL memungkinkan terjadinya interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa. Karakteristik ini melatih keterampilan komunikasi, kerja tim, serta kemampuan kolaboratif.

5. Memiliki Tujuan dan Aturan yang Jelas

⁴⁴ M Pivec, *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction*, Second (Amsterdam: IOS Press, 2006) <<https://www.iospress.com/node15242/books/affective-and-emotional-aspects-of-human-computer-interaction>>.

Setiap permainan dalam GBL dirancang dengan tujuan pembelajaran yang spesifik serta aturan yang jelas. Hal ini membantu siswa memahami target yang harus dicapai serta ekspektasi dari proses pembelajaran.

c. Kelebihan Game Based Learning

Dalam penerapan metode *Game Based Learning* dalam proses belajar mengajar memberikan berbagai keuntungan yang telah teridentifikasi dalam penelitian mutakhir,⁴⁵ di antaranya:

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Partisipasi Siswa

Melalui GBL, siswa lebih terlihat aktif, kritis, dan langsung terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Model ini mendorong pembelajaran yang partisipatif serta dapat membantu siswa untuk dapat umpan balik cepat yang diharapkan bisa memahami capaian mereka.

2. Pemahaman Materi yang dapat dipermudah

Beberapa konsep yang sedikit rumit dan sulit difahami dapat diubah menjadi lebih konkret dan aplikatif melalui permainan, sehingga siswa bisa mudah memahami sekaligus mengingat materi pelajaran.

3. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Ceria dan

Menyenangkan

Suasana kelas menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Kondisi ini membantu mengurangi kebosanan siswa karena kegiatan belajar dilakukan sambil bermain.

4. Meningkatkan Motivasi Belajar

GBL menjadi peran penting dalam menumbuhkan motivasi serta semangat belajar siswa. Siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif karena permainan memberikan tantangan yang memacu antusiasme belajar.

⁴⁵ Sri Wahyuning, "Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning", *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4.2 (2022), 1–5.

5. Mengembangkan Keterampilan Abad 21

Model ini mendukung pengembangan keterampilan 4C (Critical Thinking, Collaboration, Creativity, Communication). Melalui pemecahan masalah dalam permainan, siswa dilatih berpikir kritis, bekerja sama, berkreasi, dan berkomunikasi dengan baik.

6. Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah

Aktivitas dalam permainan mendorong siswa berpikir kreatif untuk menyelesaikan misi atau tantangan, sehingga keterampilan problem solving dapat berkembang secara optimal.

7. Meningkatkan Kerja Sama dan Solidaritas

Kegiatan dalam GBL memunculkan rasa kepedulian sosial, kebersamaan, serta solidaritas antarsiswa, terutama ketika mereka harus bekerja sama untuk mencapai tujuan dalam permainan.

8. Memberikan Pengalaman Pembelajaran yang Bermakna

Penerapan Game Based Learning (GBL) tidak hanya berdampak positif pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga mampu membantu siswa dalam hal kemampuan problem solving dan mendorong motivasi belajar siswa. Bahkan, dalam beberapa kasus, permainan mampu membuka ruang dialog dan mengurangi batasan sosial maupun budaya di kelas.

d. Kelemahan Game Based Learning

Walaupun terdapat banyak kelebihan, model pembelajaran GBL ini juga mempunyai beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan:

1. Membutuhkan Waktu yang Lebih Lama

Waktu yang diperlukan cukup lama dikarenakan bukan semua siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami cara bermain permainan yang sudah dipilih. Membutuhkan waktu

pembelajaran yang relatif banyak untuk implementasi yang efektif.⁴⁶

2. Kompleks dan Memakan Waktu dalam Pembuatan

Di balik manfaatnya yang besar, Game Based Learning (GBL) juga memiliki keterbatasan dalam penerapan. Pembuatan game edukatif membutuhkan proses yang rumit dan memakan waktu, sedangkan tidak semua pendidik dapat mempunyai keahlian pada bidang tersebut. Maka dari hal itu, pelatihan atau program peningkatan kompetensi guru menjadi hal penting agar penerapan GBL dapat berjalan secara efektif.⁴⁷

3. Pengelolaan Kelas yang Menantang

Dalam penerapan Game Based Learning, guru dituntut untuk lebih cermat dalam mengelola dinamika kelas. Suasana belajar yang interaktif memang mampu meningkatkan partisipasi siswa, namun di sisi lain dapat menimbulkan kebisingan atau kegaduhan yang mengganggu konsentrasi. Dalam pengkondisian siswa guru harus berperan aktif agar kegiatan belajar tetap berlangsung dengan tertib dan produktif.⁴⁸

4. Membutuhkan Alat dan Instrumen Tambahan

Membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak serta peralatan dan perlengkapan yang digunakan bisa saja mahal. Dalam penggunaan model pembelajaran ini akan ada kelemahan yakni mungkin dalam hal jaringan yang tidak stabil dan berdampak pada jalannya proses kegiatan pembelajaran.⁴⁹

5. Tidak Selalu Sesuai dengan Kurikulum

⁴⁶ Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah" Dasar', *Jurnal Edutech Undiksha*, 10.1 (2022), 1–10 <<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>>.

⁴⁷ Havva Yaman and others, "Implementation of Game-Based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies", *Electronic Journal of E-Learning*, 22.10 (2024), 19–36 <<https://doi.org/10.34190/EJEL.22.11.3480>>.

⁴⁸ Wahyuning.

⁴⁹ Yaman and others.

Permainan tidak selalu bermanfaat bagi kurikulum dan tidak selalu selaras dengan tujuan mengajar atau belajar. Game tidak selalu diciptakan sesuai dengan apa yang ditangkap peserta didik.⁵⁰

6. Kurang Efektif pada Kondisi Tertentu

Kurang efektif apabila diterapkan pada kelas besar. Tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan. Permainan bisa mengganggu kelas lain jika tidak dikelola dengan baik.⁵¹

7. Potensi Distraksi

Terlalu menekankan kesenangan dapat mengurangi fokus pada tujuan pembelajaran. Ada potensi gangguan jika siswa lebih fokus pada aspek permainan daripada konten pembelajaran.⁵²

2. Wordwall

a. Definisi Wordwall

Wordwall adalah website yang bisa digunakan untuk media pendukung belajar sekaligus instrumen penilaian. Aplikasi ini mempunyai visual yang menarik bagi siswa dan fleksibel digunakan baik pada proses pembelajaran daring maupun tatap muka di kelas.⁵³

Sebagai platform pembelajaran digital, Wordwall mempunyai beberapa kegiatan aktif yang menyenangkan berbasis permainan, seperti teka-teki silang kata dan quiz yang dapat membuat siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Pemanfaatan Wordwal dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif dan variatif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam

⁵⁰ Manuel J Gomez, Jose A. Ruiperez-Valiente, and Felix J.Garcia Clemente Clemente, "A Systematic Literature Review of Game-Based Assessment Studies: Trends and Challenges", *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 16.4 (2023), 500–515 <<https://doi.org/10.1109/TLT.2022.3226661>>.

⁵¹ Yaman and others.

⁵² Gomez, Ruiperez-Valiente, and Clemente.

⁵³ Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar", *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.5 (2022), 452–57 <<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>>.

menguasai materi yang dipelajari. Berdasarkan berbagai temuan penelitian, media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar serta memberikan dampak konstruktif terhadap prestasi belajar siswa.⁵⁴

b. Fitur dan Template Wordwall

Wordwall menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan urgensi pembelajaran. Menurut penelitian terkini, terdapat 18 template gratis yang dapat diakses oleh pengguna, antara lain:

1. Match Up - mencocokkan konsep dengan definisi
2. Quiz - kuis pilihan ganda interaktif
3. Random Wheel - roda acak untuk memilih siswa atau materi
4. Missing Word - melengkapi kata yang hilang
5. Group Sort - mengelompokkan kata atau konsep
6. Matching Pairs - menemukan pasangan yang tepat
7. Unjumble - menyusun huruf acak menjadi kata
8. Random Cards - kartu acak untuk review materi
9. Find The Match - mencari pasangan yang sesuai
10. Open the Box - membuka kotak berisi pertanyaan
11. Anagram - menyusun ulang huruf
12. Labelled Diagram - diagram berlabel
13. Gameshow Quiz - kuis bergaya acara televisi
14. Whack a Mole - memukul tikus monok (versi premium)
15. True or False - benar atau salah
16. Balloon Pop - memecah balon berisi soal
17. Maze Chase - permainan labirin
18. Airplane - permainan pesawat terbang

Ada juga fitur tambahan yang menjadikan wordwall lebih menarik antara lain:

⁵⁴ Septy Anggrainy, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung", *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 1.2 (2024), 105–9
<<https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72>.

1. Timer yang dapat disesuaikan untuk menambah tantangan
2. Randomisasi soal agar tidak mudah dihafal
3. Tracking hasil untuk melihat performa siswa
4. Share link untuk membagikan aktivitas kepada siswa
5. Printable version untuk penggunaan offline
6. Embedding code untuk integrasi dengan platform lain

c. Cara Kerja dan Penggunaan Wordwall

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis:

1. Tahap Persiapan
 - 1.1 Pendaftaran Akun: Guru mendaftar di [wordwall.net](https://www.wordwall.net) menggunakan email aktif
 - 1.2 Pemilihan Template: Memilih jenis aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
 - 1.3 Input Konten: Memasukkan materi berupa pertanyaan, jawaban, gambar, atau konsep
 - 1.4 Pengaturan: Mengatur timer, randomisasi, dan fitur lainnya.⁵⁵
2. Tahap Implementasi
 - 2.1 Sharing: Guru membagikan link aktivitas kepada siswa melalui platform pembelajaran
 - 2.2 Pelaksanaan: Siswa mengakses link dan mengerjakan aktivitas secara interaktif
 - 2.3 Monitoring: Guru memantau progres siswa melalui fitur tracking
 - 2.4 Evaluasi: Guru menganalisis hasil untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa

d. Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Fiqih Mawaris

⁵⁵ Rita Arni, "Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi Pjj Yang Menyenangkan", *Minasan*, 978-623-92393-2-9, 2021, 12-13 <<https://proceedingsminasan.fbs.unp.ac.id/index.php/minasn/article/view/12>>.

Dalam konteks pembelajaran Fiqih Mawaris, Wordwall dapat dimanfaatkan untuk:

1. Pemahaman Konsep Dasar
 - 1.1 Match Up: mencocokkan istilah mawaris dengan definisinya (fardh, 'ashabah, hijab)
 - 1.2 Quiz: kuis tentang ahli waris dan bagian-bagiannya
 - 1.3 True or False: menguji pemahaman tentang syarat-syarat mewarisi
 2. Aplikasi Kasus
 - 2.1 Open the Box: menyajikan kasus-kasus waris untuk dianalisis
 - 2.2 Gameshow Quiz: simulasi perhitungan pembagian waris
 - 2.3 Group Sort: mengelompokkan ahli waris berdasarkan kategorinya
 3. Evaluasi Pembelajaran
 - 3.1 Random Wheel: memilih siswa untuk menjawab pertanyaan spontan
 - 3.2 Maze Chase: navigasi melalui langkah-langkah perhitungan waris
 - 3.3 Balloon Pop: review materi secara menyenangkan
3. Fiqih Mawaris
- a. Definisi Mawaris

Fiqih mawaris, yang juga dikenal dengan istilah ilmu faraidh, merupakan salah satu cabang dari ilmu fikih yang membahas ketentuan dan tata cara pembagian harta peninggalan berdasarkan aturan syariat Islam. Secara etimologis, kata waris berasal dari bahasa Arab warisa–yaritsu–irtsan, yang berarti mewarisi atau ditinggalkan.⁵⁶ Adapun secara terminologis, ilmu mawaris diartikan sebagai disiplin ilmu yang mempelajari hukum dan aturan mengenai pembagian harta peninggalan

⁵⁶ Chatib Rasyid, 'Azas-Azas Hukum Waris Dalam Islam', *Yogyakarta: Pengadilan Agama*, 3, 2020, 1–10 <http://www.pa-bengkulukota.go.id/foto/ASAZ_HUKUM_WARIS_chatib.pdf>.

seseorang yang telah wafat kepada ahli warisnya sesuai dengan ketentuan hukum Islam.⁵⁷

Menurut Lubis, fiqh mawaris merupakan cabang ilmu yang membahas hukum-hukum terkait kewarisan dalam Islam, yang mencakup pengetahuan mengenai siapa saja yang berhak memperoleh warisan, tata cara pembagiannya, serta faktor-faktor yang dapat menghalangi seseorang untuk menerima bagian warisan tersebut.⁵⁸

b. Dasar hukum Mawaris

Hukum waris dalam Islam bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist Rasulullah SAW, kemudian dikembangkan oleh para ahli hukum Islam. Dasar hukum utama terdapat dalam Alqur'an dan Hadist antara lain :

1) QS. An-Nisa' ayat 11

يُوصِيكُمُ اللَّهُ فِي أَوْلَادِكُمْ لِلذَّكَرِ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثَيَيْنِ ۚ فَإِن كُنَّ نِسَاءً فَوْقَ اثْنَتَيْنِ فَلَهُنَّ ثُلُثَا مَا تَرَكَ ۚ وَإِن كَانَتْ وَاحِدَةً فَلَهَا النِّصْفُ ۚ وَلِأَبَوَيْهِ لِكُلِّ وَاحِدٍ مِّنْهُمَا السُّدُسُ مِمَّا تَرَكَ إِن كَانَ لَهُ وَلَدٌ فَإِن لَّمْ يَكُن لَهُ وَلَدٌ وَوَرِثَهُ أَبَوَاهُ فَلِأُمِّهِ الثُّلُثُ ۚ فَإِن كَانَ لَهُ إِخْوَةٌ فَلِأُمِّهِ السُّدُسُ ۚ مِن بَعْدِ وَصِيَّةٍ يُوصِي بِهَا أَوْ دَيْنٍ ۖ آبَاؤُكُمْ وَأَبْنَاؤُكُمْ لَا تَدْرُونَ أَيُّهُمْ أَقْرَبُ لَكُمْ نَفْعًا ۚ فَرِيضَةٌ مِّنَ اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلِيمًا حَكِيمًا

Artinya : “Allah mewasiatkan kepadamu tentang (pembagian warisan untuk) anak-anakmu. Bagian seorang anak laki-laki sama dengan bagian dua orang anak perempuan. Jika anak perempuan itu lebih dari dua, maka mereka memperoleh dua pertiga dari harta yang ditinggalkan; jika dia seorang saja, maka ia memperoleh setengah. Untuk kedua orang tua, masing-masing mendapat seperenam dari harta yang ditinggalkan, jika yang meninggal mempunyai anak. Jika yang meninggal tidak mempunyai anak dan hanya diwarisi oleh kedua orang tuanya, maka ibunya mendapat sepertiga. Jika yang meninggal mempunyai beberapa saudara,

⁵⁷ Sakban Lubis, Muhammad Zuhirsyan, and Rustam Ependi, *FIQIH MAWARIS : Memahami Hukum Waris Dalam Islam*, ed. by Erfina Rianty, Cetakan Pe (Yogyakarta: Green Pustaka Indonesia, 2023) <https://books.google.co.id/books/about/FIQIH_MAWARIS_Memahami_Hukum_Waris_dalam.html?id=FRDFEAAAQBAJ&redir_esc=y>.

⁵⁸ Lubis, Zuhirsyan, and Ependi.

maka ibunya mendapat seperenam, setelah dipenuhi wasiat yang dibuatnya atau (setelah dibayar) utangnya. (Tentang) orang tuamu dan anak-anakmu, kamu tidak mengetahui siapa di antara mereka yang lebih dekat manfaatnya bagimu. (Pembagian warisan ini) adalah ketetapan dari Allah. Sungguh, Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.”

2) QS. An-Nisa’ ayat 176

يَسْتَفْتُونَكَ قُلِ اللَّهُ يُفْتِيكُمْ فِي الْكَلَالَةِ إِنْ امْرُؤٌ هَلَكَ لَيْسَ لَهُ وَلَدٌ وَلَهُ أُخْتُ فَلَهَا مِنْهَا شَرْعًا بَعْدَ وَثَرِهَا إِنْ كَانَ لَهُ وَلَدٌ فَلِلْوَثَرِ ثُلُثُهَا إِنْ كَانَتْ ائْتَيْنِ فَلَهُمَا الشُّلُوكَ وَإِنْ كَانَتْ إِخْوَةٌ رَجُلًا وَهُوَ يَرِثُهَا إِنْ لَمْ يَكُنْ لَهَا وَلَدٌ فَإِنْ كَانَتَا ائْتَيْنِ فَلَهُمَا الشُّلُوكَ وَمَا تَرَكَ وَإِنْ كَانُوا إِخْوَةً رَجُلًا وَنِسَاءً فَلِلذَّكَرِ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثِيَيْنِ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ أَنْ تَضِلُّوا وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya : Mereka meminta fatwa kepadamu (tentang kalālah). Katakanlah, “Allah memberi fatwa kepadamu tentang kalālah, (yaitu) jika seseorang meninggal dan dia tidak mempunyai anak, tetapi mempunyai seorang saudara perempuan, bagiannya (saudara perempuannya itu) seperdua dari harta yang ditinggalkannya. Adapun saudara laki-lakinya mewarisi (seluruh harta saudara perempuan) jika dia tidak mempunyai anak. Akan tetapi, jika saudara perempuan itu dua orang, bagi keduanya dua pertiga dari harta yang ditinggalkan. Jika mereka (ahli waris itu terdiri atas) beberapa saudara laki-laki dan perempuan, bagian seorang saudara laki-laki sama dengan bagian dua orang saudara perempuan. Allah menerangkan (hukum ini) kepadamu agar kamu tidak tersesat. Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”

3) Hadist Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Umar bin Khattab

تَعَلَّمُوا الْفَرَائِضَ وَعَلِّمُوا النَّاسَ فَإِنَّهُ نِصْفُ الْعِلْمِ وَإِنَّهُ يُنْسَى وَإِنَّهُ مَنْ يَتْرَكَ ذَلِكَ لِغَيْرِهِ لَمْ يُعْطَ شَيْئًا وَمَا يَبْقَى لِلَّهِ فَهُوَ أَفْضَلُ

Artinya: "Pelajarilah ilmu faraidh dan ajarkanlah kepada manusia. Sesungguhnya ilmu faraidh itu adalah setengah dari ilmu, dan ia akan terlupakan. Dan barangsiapa meninggalkan hal itu untuk selainnya, maka ia tidak akan diberi sesuatu. Dan apa yang tersisa bagi Allah, maka ia lebih utama.”

c. Rukun dan syarat mawaris

Rukun Waris dalam Islam merupakan unsur-unsur pokok yang harus terpenuhi agar pewarisan dapat terlaksana. Rukun kewarisan Islam terdiri dari tiga komponen utama. Pertama, muwaris adalah individu yang telah meninggal dunia dan meninggalkan harta peninggalan untuk diwariskan. Syarat utama bagi seorang muwaris ialah telah wafat, baik secara hakiki (meninggal secara nyata), hukmi (berdasarkan keputusan hakim), maupun taqdiri (berdasarkan dugaan yang kuat). Kedua, ahli waris merupakan orang yang berhak memperoleh bagian dari harta peninggalan tersebut sesuai dengan ketentuan hukum Islam. Berdasarkan KHI (Kompilasi Hukum Islam) Pasal 171 huruf c, ahli waris adalah "orang yang pada saat meninggal dunia mempunyai hubungan darah atau hubungan perkawinan dengan pewaris, beragama Islam dan tidak terhalang karena hukum untuk menjadi ahli waris". *Ketiga*, harta warisan yaitu harta peninggalan pewaris yang siap dibagikan setelah dikurangi untuk pelunasan hutang, pengurusan jenazah dan pelaksanaan wasiat.⁵⁹

.Dalam ilmu mawaris, terdapat tiga syarat utama yang harus dipenuhi agar proses pewarisan dapat dilakukan. Pertama, pewaris harus telah meninggal dunia, baik secara haqiqi (meninggal secara nyata), hukmi (berdasarkan keputusan hakim), maupun taqdiri (berdasarkan dugaan kuat). Kedua, ahli waris harus masih hidup pada saat pewaris meninggal dunia. Ketiga, identitas serta bagian warisan dari masing-masing ahli waris harus diketahui dengan jelas agar pembagian harta dapat dilakukan secara adil sesuai dengan ketentuan hukum Islam.⁶⁰

d. Sebab-sebab mewarisi

Menurut Munawar, Ada tiga sebab utama yang menimbulkan hak kewarisan: hubungan nasab (kekerabatan), hubungan pernikahan, dan hubungan wala' (pemerdekaan budak).⁶¹

⁵⁹ Sofyan Munawar and others, "Hukum Kewarisan Islam Dalam Kajian Teori", *Sahaja : Journal Sharia And Humanities*, 2.1 (2023), 129–41.

⁶⁰ Dwi Yana Alidia Fitri and others, "Urgennya Pendidikan Pembagian Harta Warisan Menurut Hukum Islam Secara Sistem Parental", *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2.1 (2024), 203–17 <<https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.168>>.

⁶¹ Munawar and others.

Hubungan Nasab sebagai sebab mewarisi dijelaskan secara rinci oleh peneliti dalam kategori: ushul (leluhur seperti ayah, ibu, kakek, nenek), furu' (keturunan seperti anak dan cucu), dan hawasyi (keluarga dari garis samping seperti saudara, paman, bibi). Hubungan kekerabatan ini ditentukan oleh adanya hubungan darah yang dapat diketahui pada saat kelahiran.⁶²

Dikarenakan hubungan Pernikahan sebagai sebab mewarisi berlaku antara suami istri yang telah melakukan akad yang sesuai dengan aturan agama. Penelitian menunjukkan bahwa hak saling mewarisi antara suami-istri berlaku segera setelah akad nikah dilakukan, meskipun belum terjadi konsumsi pernikahan.⁶³

Hubungan Wala' (pemerdekaan budak) dalam konteks modern menjadi kurang relevan karena sistem perbudakan telah dihapuskan. Namun, Menurut Harahap tetap mencatatnya sebagai bagian dari kajian teoritis hukum kewarisan Islam, dimana majikan yang telah memerdekakan seorang budak maka majikan itu berhak menjadi seorang ahli waris dari wala' yang sudah dimerdekakan apabila tidak lagi ditemukan ahli waris yang ada.⁶⁴

e. Penghalang kewarisan

Hijab dapat dimaknai sebagai mekanisme yang membatasi atau meniadakan hak kepemilikan atas sebagian maupun seluruh harta warisan dari seorang ahli waris tertentu, disebabkan adanya ahli waris lain yang memiliki prioritas lebih tinggi, atau karena terdapat halangan hukum yang melekat pada diri ahli waris tersebut.⁶⁵

⁶² Saifullah Basri, "Hukum Waris Islam (Fara'id) Dan Penerapannya Dalam Masyarakat Islam", *Jurnal Kepastian Hukum Dan Keadilan*, 1.2 (2020), 37 <<https://doi.org/10.32502/khdk.v1i2.2591>>.

⁶³ Basri.

⁶⁴ Zulfan Harahap, "Analisa Ayat Dan Hadist Tentang Kewarisan Laki-Laki Dan Perempuan Serta Problematikanya", *EL-SIRRY: Jurnal Hukum Islam Dan Sosial*, 1.1 (2023), 23 <<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/ElSirry/article/downloads/9592/5330>>.

⁶⁵ Muslim Djuned and Ikhsan Nur, "Hijab Dalam Kewarisan Islam Berdasarkan Hadis", *TAFSE: Journal of Qur'anic Studies*, 1.1 (2016), 67 <<https://doi.org/10.22473/tafse.v1i1.14280>>.

Hijab dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis: hijab hirman (penghalang total) dan hijab nuqsan (penghalang sebagian). Hijab hirman terjadi ketika seorang ahli waris sama sekali tidak bisa dapat warisan sebab terhalang ahli waris lain yang lebih dekat, sedangkan hijab nuqsan terjadi ketika bagian dari ahli warisnya dikurangi sebab kehadiran ahli waris.⁶⁶ Sedangkan penghalang kewarisan diuraikan dalam tiga jenis: pembunuhan, penganiayaan, dan fitnah terhadap pewaris. Hal ini menunjukkan adaptasi konsep hijab klasik dengan kondisi hukum positif Indonesia.⁶⁷

f. Ahli waris dan bagiannya

Sistem pembagian ahli waris dalam sudut pandang hukum Islam dikategorikan menjadi tiga kelompok utama antara lain:

1. Ashabul Furudh (Dzawil Furudh)

Dalam Hukum Mawaris, Ashabul Furudh merupakan kelompok ahli waris yang bagiannya telah diatur secara pasti oleh Al-Qur'an dan Hadis. Mereka memiliki hak yang bersifat tetap dan harus diberikan terlebih dahulu sebelum bagian 'ashabah dibagikan. Kelompok ahli waris ini meliputi beberapa pihak dengan pembagian yang telah ditentukan menurut ketentuan syariat. Seorang suami berhak memperoleh setengah dari harta peninggalan apabila pewaris tidak memiliki anak, dan seperempat apabila pewaris memiliki keturunan. Sebaliknya, seorang istri mendapatkan seperempat bagian jika tidak ada anak, dan bagian tersebut berkurang menjadi seperdelapan apabila pewaris meninggalkan anak. Sementara itu, ayah memperoleh seperenam bagian ketika pewaris memiliki anak, sedangkan ibu mendapatkan

⁶⁶ Djuned and Nur.

⁶⁷ Djuned and Nur.

sepertiga bagian jika pewaris tidak memiliki anak dan tidak memiliki dua saudara atau lebih.⁶⁸

2. Ashabah

Ashabah adalah golongan ahli waris yang menerima bagian dari sisa harta peninggalan setelah terlebih dahulu dibagikan kepada Ashabul Furudh. Kelompok ini terdiri atas tiga macam. Pertama, ashabah bi nafsih, yaitu kerabat laki-laki yang memiliki hubungan langsung dengan pewaris tanpa melalui perantara perempuan. Kedua, ashabah bi ghairih, yakni kerabat perempuan yang memperoleh hak sebagai ashabah karena didampingi oleh kerabat laki-laki yang memiliki kedudukan setara. Ketiga, ashabah ma'al ghair, yaitu kerabat perempuan yang mendapatkan bagian warisan bersama ahli waris lain, meskipun tidak secara langsung berserikat dalam penerimaan bagian tersebut..⁶⁹

3. Dzawil Arham

Dalam sistem hukum waris Islam, Dzawil Arham digolongkan sebagai kerabat yang tidak termasuk dalam Ashabul Furudh ataupun Ashabah. Mereka memperoleh hak waris hanya ketika tidak ada ahli waris utama yang berhak terlebih dahulu. Karena ketentuan mengenai Dzawil Arham tidak dijelaskan secara tegas dalam Al-Qur'an dan Hadis, maka penyelesaian persoalan waris yang melibatkan kelompok ini biasanya diserahkan kepada kebijakan pengadilan atau hasil musyawarah keluarga.⁷⁰

4. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam konteks pendidikan, Hasil belajar dapat dimaknai sebagai wujud nyata dari perubahan perilaku peserta didik setelah menjalani

⁶⁸ Samsul Latif, "Implementasi Ahli Waris Dzawil Furudh Dan Dzawil Arham Dalam Kewarisan Islam", *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2025, 4.

⁶⁹ Abul Khair and Asni Zubair, "SISTEMATIKA ' ASABAH DALAM HUKUM KEWARISAN ISLAM", 2 (2022), 27–38.

⁷⁰ Latif.

proses pembelajaran yang terencana dan terstruktur. Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap dan nilai, serta ranah psikomotorik yang mencerminkan keterampilan atau kemampuan fisik peserta didik.⁷¹ Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan penalaran dan proses berpikir, ranah afektif berhubungan dengan pembentukan sikap serta sistem nilai, sedangkan ranah psikomotorik mencakup kecakapan dalam melakukan tindakan atau keterampilan praktis. Selanjutnya, pada tahun 2001, Anderson dan Krathwohl melakukan revisi terhadap taksonomi tersebut dengan menambahkan dimensi pengetahuan serta menyusun ulang struktur ranah kognitif agar lebih menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang bersifat aplikatif.⁷²

Secara konseptual, hasil belajar dapat dimaknai sebagai perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang terarah dan sistematis. Perubahan tersebut mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berhubungan dengan kemampuan berpikir, ranah afektif yang mencerminkan sikap serta nilai-nilai yang diinternalisasi, dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas.⁷³ Hasil belajar pada dasarnya tidak terbatas pada pencapaian pengetahuan semata, tetapi juga melibatkan perubahan menyeluruh pada diri peserta didik, baik dari segi sikap, nilai-nilai yang dianut, maupun keterampilan praktis yang bisa dipakai dalam menghadapi bermasyarakat sehari-hari.⁷⁴

2. Klasifikasi Hasil Belajar

⁷¹ Ihwan Mahmudi and others, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloo", *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2.9 (2022), 3407–14.

⁷² Muhammad Afif and Dimas Purnomo, "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran", *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3 (2025), 228.

⁷³ Marta, Purnomo, and Islam.

⁷⁴ Erlina Setyawati, Ngadiman, and Asri Diah Susanti, "PENERAPAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION (EI) BERBANTU MEDIA JOBSHEET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI KELAS XI AKL", *Jurnal Tata Arta*, 7.1 (2021), 115–27.

a. Ranah kognitif

Dalam kegiatan pembelajaran, ranah kognitif menggambarkan kemampuan berpikir serta potensi intelektual peserta didik yang melibatkan berbagai proses mental, seperti mengingat informasi, memahami konsep, menerapkan pengetahuan, menganalisis permasalahan, mengevaluasi hasil, dan menghasilkan gagasan atau karya baru.⁷⁵ Pada versi revisi Taksonomi Bloom, kemampuan kognitif ini dibagi ke dalam enam tingkat hierarki yang menggambarkan tahapan perkembangan berpikir peserta didik, yaitu:

1. Mengingat (Remember) yakni kemampuan mengenali serta memanggil kembali informasi yang telah diperoleh.
2. Memahami (Understand): kemampuan menangkap makna, penjelasan, serta interpretasi suatu informasi.
3. Mengaplikasikan (Apply): keterampilan menggunakan pengetahuan dalam konteks atau situasi yang berbeda
4. Menganalisis (Analyze): kemampuan memecah suatu informasi menjadi suatu komponen-komponen yang lebih spesifik guna memahami struktur keterkaitan antarbagian didalamnya.
5. Mengevaluasi (Evaluate): Kemampuan untuk melakukan evaluasi atau membuat keputusan dengan berlandaskan pada standar serta kriteria yang telah ditetapkan.
6. Menciptakan (Create): kemampuan menggabungkan berbagai unsur atau ide guna dapat hasilkan sesuatu yang mutakhir dan orisinal.⁷⁶

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berfokus pada aspek emosional, sikap, nilai, dan motivasi yang dimiliki oleh peserta didik. Berdasarkan klasifikasi yang dikemukakan oleh Krathwohl dan Bloom, ranah ini terdiri atas lima

⁷⁵ Marta, Purnomo, and Islam.

⁷⁶ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik", *Humanika*, 21.2 (2021), 151–72 <<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>>.

tingkatan yang tersusun secara hierarkis, mulai dari tingkat penerimaan hingga pembentukan karakter dan internalisasi nilai, yaitu:

1. *Receiving/Attending* (Menerima/Memperhatikan): kesediaan individu untuk menerima serta memberi perhatian terhadap suatu stimulus.
2. *Responding* (Menanggapi): keterlibatan aktif peserta didik dalam merespons stimulus yang diberikan.
3. *Valuing* (Menilai): pemberian makna atau nilai tertentu terhadap objek, fenomena, maupun perilaku.
4. *Organization* (Mengorganisasi): proses menyusun serta saling mengaitkan berbagai aspek kedalam suatu system nilai yang lebih utuh.
5. *Characterization* (Karakterisasi): tahap internalisasi nilai hingga menjadi bagian yang konsisten dalam kepribadian individu.⁷⁷

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik yakni mengenai ketrampilan serta kemampuan motorik peserta didik. Ranah ini terbagi ke dalam tujuh tingkatan perkembangan, yaitu:

1. *Persepsi (Perception)*: kemampuan memanfaatkan rangsangan sensorik sebagai dasar dalam melakukan suatu gerakan.
2. *Kesiapan (Set)*: kondisi persiapan yang mencakup aspek fisik, mental, maupun emosional untuk melakukan suatu tindakan.
3. *Gerakan Terbimbing* : keterampilan menirukan suatu gerakan dengan bantuan atau bimbingan.
4. *Gerakan Terbiasa (Mechanical Response)*: skill untuk melakukan sebuah gerakan secara otomatis tanpa memerlukan bantuan.

⁷⁷ Zainudin and Ubabuddin, "RANAH KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK SEBAGAI OBJEK EVALUASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK", *ILJ ; Islamic Learning Journal*, 1.3 (2023), 915–31.

5. Gerakan Kompleks (*Complex Response*): keterampilan melakukan gerakan dengan tingkat keluwesan, ketepatan, dan efisiensi yang tinggi.
6. Penyesuaian Pola Gerakan (*Adjustment*): kemampuan menyesuaikan atau memodifikasi gerakan sesuai dengan situasi atau kebutuhan tertentu.
7. Kreativitas (*Creativity*): tahap tertinggi, yakni kemampuan merancang dan menghasilkan pola gerakan baru yang orisinal.⁷⁸

3. Indikator Hasil Belajar

Secara umum, indikator hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah. Ranah yang pertama adalah kognitif, yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan siswa. Ranah ini meliputi kemampuan untuk memahami, mengimplementasikan, menganalisis, menilai, serta menghasilkan sesuatu yang baru dengan berlandaskan pada pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Ranah Kedua, ranah afektif yang berhubungan dengan penerimaan, keterlibatan dalam memberikan respons, serta kemampuan menentukan nilai terhadap suatu objek atau fenomena. Ranah Ketiga, ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan gerak, mulai dari gerakan dasar, gerakan umum, gerakan terkoordinasi, hingga gerakan kreatif.⁷⁹

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Integrasi teknologi digital dalam Pendidikan islam : Perspektif Maqasid Syariah

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran fikih waris dapat dipahami melalui kerangka *Maqasid Syariah* (tujuan-tujuan syariah). Konsep *Maqasid Syariah* yang meliputi perlindungan agama , akal , jiwa

⁷⁸ Mahmudi and others.

⁷⁹ Yandi Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)", *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1.1 (2023), 13–24.

, keturunan, dan harta memberikan landasan yang kuat bagi penggunaan teknologi dalam pendidikan Islam.⁸⁰

Dalam pembelajaran fikih waris, pemanfaatan media digital seperti Wordwall berperan dalam mendukung *hifz al-‘aql* (pemeliharaan akal) dengan menyediakan pengalaman pembelajaran interaktif serta lebih efektif. Penelitian mutakhir mengindikasikan teknologi digital mampu memperkuat pemahaman peserta didik sekaligus tetap selaras dengan prinsip-prinsip syariah. Melalui platform seperti Wordwall, siswa dapat lebih mudah memahami kompleksitas aturan pembagian waris dengan cara yang sederhana, tanpa mengabaikan nilai spiritual dalam pendidikan agama.⁸¹

Dalam pendidikan Islam, prinsip *masalahah* dijadikan dasar pembenaran penggunaan teknologi. Penerapan *Game Based Learning* dengan Wordwall termasuk kategori *masalahah* karena membantu siswa memahami fikih waris, salah satu ilmu penting dalam agama. Hal ini sejalan dengan pemikiran ulama modern yang menilai teknologi sah digunakan dalam pendidikan asalkan bermanfaat dan tidak melanggar syariat.⁸²

2. Game Based Learning dalam Perspektif Epistemologi Tauhid

Epistemologi tauhid yang dikembangkan oleh pemikir seperti Naquib al-Attas dan Ismail Raji al-Faruqi memberikan landasan teoretis yang menyeluruh dalam memahami penerapan pembelajaran berbasis permainan pada konteks Islam. Konsep ini menekankan pentingnya

⁸⁰ Alfian Akbar, Hilal Malarangan, and Siti Nurkhaerah, 'Etika Islam Terhadap Kecerdasan Buatan : Kajian Maqashid Syariah Dalam Implementasi AI Di Lembaga Pendidikan Islam', *Jurnal Uin Datokrama*, 4 (2025), 87–92.

⁸¹ Akbar, Malarangan, and Nurkhaerah.

⁸² Z Zainullah and A Edwar, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Efektif Dan Menyenangkan Dengan Flash Player, Youtube, Google Classroom", *Maslahah: Journal of Islamic Studies*, 1.1 (2022), 15–22
<<https://jurnalsains.id/index.php/maslahah/article/view/1%0Ahttps://jurnalsains.id/index.php/maslahah/article/download/1/1>>.

keterpaduan aspek spiritual, intelektual, dan praktis dalam proses pencarian serta penguasaan ilmu.⁸³

Dalam penerapan *Game Based Learning* pada pembelajaran fikih waris, dapat diintegrasikan lima prinsip epistemologi tauhid. Pertama, proses belajar harus berpijak pada Al-Qur'an secara langsung, bukan sekadar spekulasi. Kedua, pembelajaran perlu menekankan nilai-nilai spiritual yang esensial. Ketiga, adanya antara dimensi religius dan ilmiah yang disatukan. Keempat, upaya untuk mengurangi dikotomi antara ilmu agama dan ilmu umum. Kelima, pembelajaran berpotensi menghasilkan pemaparan pengetahuan ilmiah yang berlandaskan perspektif Qur'ani.⁸⁴

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran mawaris menunjukkan adanya integrasi antara aspek religius dan ilmiah, di mana teknologi digital dimanfaatkan sebagai media untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap hukum syariat berlandaskan Qur'an Hadist. Pada pendekatan ini bukan hanya berkontribusi guna pengembangan kemampuan kognitif saja, melainkan dapat juga memperkuat dari sisi spiritual dengan menghadirkan pemahaman yang lebih utuh mengenai hikmah di balik aturan waris dalam Islam.⁸⁵

3. Transformasi Metodologi Pembelajaran : Pendekatan Al-Ghazali dan Ibnu Khaldun

Gagasan pendidikan Imam al-Ghazali memberikan kerangka teoritis yang relevan untuk penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran fikih waris. Al-Ghazali menekankan pentingnya pendidikan yang menyeluruh dengan menggabungkan dimensi intelektual, moral, dan spiritual. Dalam konteks pembelajaran digital, prinsip ini dapat diwujudkan melalui rancangan pembelajaran yang tidak hanya

⁸³ Komaruddin Sassi, "Principles Of Islamic Education Epistemology Tauhid Paradigm (Analysis Of Thinking Of Naquib Al-Attas)", *Millah: Journal of Religious Studies*, 20.1 (2020), 135–72 <<https://doi.org/10.20885/millah.vol20.iss1.art6>>.

⁸⁴ Sassi.

⁸⁵ Toto Ahmad Sahid, Asror Maulana, and Nurfaizah, "Rekonstruksi Konsep Tauhid Dalam Perspektif Filsafat: Pendekatan Epistemologis Dan Ontologis", *SETYAKI : Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 2.4 (2024), 60–69 <<https://doi.org/10.59966/setyaki.v2i4.1360>>.

menekankan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan akhlak dan penguatan pemahaman spiritual.⁸⁶

Konsep pendidikan al-Ghazali yang menitikberatkan pada *ta'dib* (pembinaan adab) memiliki relevansi yang kuat dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran agama. Penerapan *Game Based Learning* melalui Wordwall perlu dirancang secara menyeluruh, dan tidak hanya berfokus pada peningkatan aspek pengetahuan siswa dalam memahami fikih mawaris, tetapi juga menanamkan nilai adab dan akhlak sesuai dengan ajaran Islam tentang pembagian harta waris.⁸⁷

Pemikiran Ibn Khaldun tentang pendidikan memberikan wawasan yang kontekstual bagi pengembangan pembelajaran di era digital. Menurutnya, metode pendidikan harus mampu beradaptasi dengan dinamika zaman dan kondisi sosial masyarakat agar tetap relevan. Hal ini selaras dengan tuntutan *Society 5.0*, yang pada masa ini teknologi digital tak bisa dipisahkan dari manusia. Dalam konteks ini, pendekatan Ibn Khaldun mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan Islam, namun tetap menekankan perlunya mempertahankan nilai-nilai fundamental ajaran Islam sebagai landasan utama.⁸⁸

Konsep pendidikan holistik Ibn Khaldun yang memadukan dimensi intelektual, moral, dan sosial memberikan dasar konseptual bagi penerapan *Game Based Learning*. Model ini tidak begitu saja berorientasi pada aspek teknis pembelajaran, namun mempunyai peran dalam proses untuk membentuk karakter serta kesadaran sosial siswa. Pada konteks pembelajaran fikih waris berbasis digital, tujuan pembelajaran tidak sebatas melatih keterampilan menghitung bagian waris, melainkan juga

⁸⁶ Viva Fadma Onilivia and others, "Imam Al-Ghazali's Educational Thought and Its Relevance to Contemporary Islamic Education Literature Review on Scopus Indexed Article", *Tawazun ; Jurnal Pendidikan Islam*, 18.1 (2025), 207–20 <<https://doi.org/10.32732/tawazun.v18i1>>.

⁸⁷ Widia Putri, "Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan Dan Relevansinya Dengan Dunia Pendidikan Modern", *Jurnal Pendidikan Tambus*, 9 (2025), 8814–25.

⁸⁸ Septian Aristya and others, "Implementation of Ibnu Khaldun's Thoughts in Islamic Education in the Era of Society 5.0: Holistic and Contextual Approach", *Sebatik*, 28.2 (2024), 467–74 <<https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2521>>.

menumbuhkan pemahaman terhadap nilai keadilan dan hikmah yang terkandung dalam ketentuan syariat Islam.⁸⁹

4. Keseimbangan Duniawi dan Ukhrawi dalam Pembelajaran Digital

Islam menekankan pentingnya keseimbangan antara dimensi duniawi dan ukhrawi dalam seluruh aspek kehidupan, didalamnya termasuk bidang pendidikan. Berangkat dari itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran fikih waris harus dirancang sedemikian rupa sehingga kemajuan digital tidak menggeser orientasi spiritual yang menjadi inti dari pembelajaran agama.⁹⁰

Prinsip keseimbangan tersebut dapat diwujudkan melalui perancangan pembelajaran yang memadukan pemanfaatan teknologi sebagai aspek duniawi dengan internalisasi nilai-nilai spiritual sebagai orientasi ukhrawi. Oleh karena itu, penerapan *Game Based Learning* melalui Wordwall perlu dirancang agar peserta didik tak hanya pandai ketika menggunakan teknologi, namun juga mampu memahami sekaligus menghayati nilai religius yang terkandung dalam fikih waris.⁹¹ Pendidikan digital Islami diarahkan untuk membentuk generasi *hanif*, yaitu generasi yang menguasai teknologi tanpa meninggalkan prinsip-prinsip Islam. Dalam pembelajaran fikih waris, hal ini tercermin ketika siswa tidak sekadar menghitung waris secara digital, tetapi juga menghayati nilai keadilan dan hikmah dari ketentuan syariat.⁹²

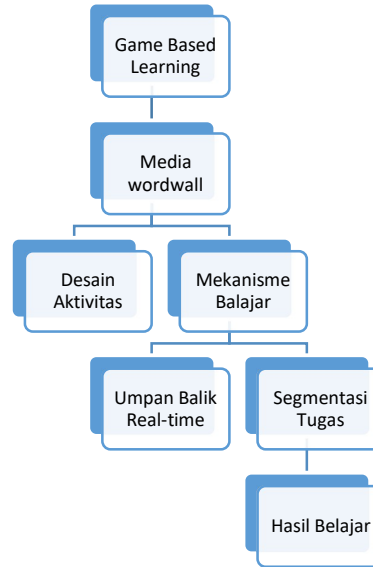
⁸⁹ Lely Nurarifah, "The Relevance of Ibn Khaldun's Educational Thought to the Implementation of Kurikulum Merdeka", *Jurnal Penelitian Keislaman*, 20.1 (2024), 1–16 <<https://doi.org/10.20414/jpk.v20i1.8608>>.

⁹⁰ Fajar Fahrozi, Amelia Habibatur Rahmah, and Bakti Fatwa Anbiya, "Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Konstruktivis Melalui Teknologi Digital Dalam Pendidikan Islam", *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16.1 (2024), 82–89 <<https://doi.org/10.47435/al-qalam.v16i1.2813>>.

⁹¹ Muhammad Fatkhul Hajri, "Pendidikan Islam Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Pada Abad 21", *Al Mikraj Jurnal Studi Slam Dan Humaniora*, 4.1 (2023), 33–41 <<https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikhrajDOI:https://doi.org/10.37680/almikhraj.v4i1.3006>>.

⁹² Burhanuddin and others, "Filsafat Pendidikan Islam Di Era Digital: Membangun Karakter Religius Di Tengah Arus Teknologi", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3.4 (2025), 5443–51 <<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1434>>.

C. Kerangka Berpikir



Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari penggunaan Game Based Learning yang terstruktur yakni dengan memanfaatkan Wordwall sebagai sarana media pembelajaran interaktif. Media ini kemudian dituangkan ke dalam desain aktivitas pembelajaran yang bervariasi, seperti matching, case quiz, dan scaffolding bertahap, sehingga siswa bisa berinteraksi dengan materi secara sistematis juga terarah. Melalui desain aktivitas tersebut, terbentuk mekanisme belajar yang efektif, antara lain peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, tersedianya umpan balik secara real-time, adanya segmentasi tugas yang lebih jelas, serta kesempatan untuk melakukan latihan berulang. Mekanisme inilah yang diharapkan mampu memperkuat proses belajar siswa.

Pada akhirnya, implementasi GBL berbasis Wordwall tersebut ditargetkan menghasilkan perbaikan hasil belajar fikih mawaris dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang mencakup pemahaman konsep serta keterampilan perhitungan waris, ranah afektif berupa penguatan sikap akuntabel dalam mengamalkan ajaran Islam, serta ranah psikomotor yang menekankan pada keterampilan prosedural dalam menghitung dan menyajikan pembagian harta waris secara tepat. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menunjukkan hubungan logis antara penggunaan

media Wordwall dengan peningkatan kualitas pembelajaran fikih mawaris yang holistik, baik dari ranah pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian yang dilakukan tergolong dalam jenis kuantitatif yang memakai metode eksperimen. Diharapkan pada peneliitian ini peneliti bisa mengetahui sejauh mana sebuah perlakuan bisa memberi dampak pada variabel lain dalam kondisi tetpa dikontrol. Untuk penelitian ini akan memakai desain Quasi-Eksperimental serta dengan model pretest-posttest, dan juga desain control grup, di mana peneliti melakukan perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok control atas perlakuan yang sudah didapatkan dan juga tak didapatkan.

Dalam desain penelitian ini, digunakan dua kelompok yang ditetapkan tanpa proses pengacakan (intact group). Dengan perlakuan menggunakan GBL dengan media wordwall akan dilkukan pada kelompok eksperimen, dan sebaliknya kelompok control akan memakai mesia pembelajaran konvensional

KE :	O ₁	X	O ₂
KK :	O ₃	--	O ₄

Tabel 3.1 Desain Penelitian

KE : O₁ X O₂

KK : O₃ - O₄

Keterangan:

KE : Kel. Eksperimen

KK : Kel. Kontrol

O₁ & O₃ : Pretest

X : Perlakuan (GBL dengan Wordwall)

-- : Pembelajaran konvensional

O₂ & O₄ : Posttest

B. Lokasi Penelitian

Untuk Penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Gresik yang beralamat di Jalan Raya Metatu No.31, Benjeng, Gresik, Jawa Timur (61172). Dengan beberapa pertimbangan yang sudah dilakukan untuk memilih Lokasi ini antara lain : (1) Berdasarkan observasi awal, pembelajaran Fiqih di kelas IX MTsN 1 Gresik masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran; (2) Sekolah telah memiliki fasilitas penunjang seperti LCD projector dan akses internet yang memadai untuk menerapkan media Wordwall; (3) Adanya permasalahan nyata terkait hasil belajar siswa pada materi Fiqih Waris yang kompleks; dan (4) Pihak sekolah memberikan izin dan dukungan untuk dilaksanakannya penelitian.

MTsN 1 Gresik juga dipilih karena karakteristik siswa dan kondisi pembelajarannya relevan dengan tujuan penelitian, yakni mengkaji efektivitas penerapan metode GBL dengan media Wordwall terhadap hasil belajar Fiqih kelas IX. Sekolah ini juga memiliki tenaga pendidik yang kompeten dan terbuka terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi, sehingga diharapkan pelaksanaan penelitian dapat berjalan lancar dan hasilnya memberikan manfaat yang nyata untuk peningkatan kualitas belajar mengajar fiqih di madrasah.

C. Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi pada penelitian ialah siswa kelas IX di MTsN 1 Gresik pada semester genap Tahun akademik 2023/2024. Populasi tersebut meliputi enam kelas dengan jumlah keseluruhan sebanyak 180 siswa.

2. Sampel dan Teknik Sampling

Sebagai penentu jumlah sampel untuk penelitian ini akan dihitung menggunakan rumus yakni Slovin yang Tingkat kesalahannya sebesar 5% guna memastikan bahwa sampel yang digunakan telah mencukupi. Cluster random sampling akan digunakan untuk teknik pengambilannya, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan kelompok atau kelas yang ditentukan secara acak. Dari enam kelas yang tersedia, dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian, dimana nanti ada dua kelompok yakni eksperimen dan control akan ditempatkan di kelas yang berbeda..

Rumus umum :

$$n = N / (1 + N \times e^2)$$

Substitusi nilai :

$$\begin{aligned} n &= 180 / (1 + 180 \times (0,05)^2) \\ &= 180 / (1 + 180 \times 0,0025) \\ &= 180 / (1 + 0,45) \\ &= 180 / 1,45 \\ &= 124,14 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dibutuhkan minimal 124 sampel. Karena satu kelas di MTsN 1 Gresik rata-rata berisi 30-35 siswa, penggunaan dua kelas (total 60-70 siswa) sudah memadai dan memenuhi syarat minimal sampel.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua:

1. Variabel Bebas (Independent Variable): Metode Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Wordwall.

2. Variabel Terikat (Dependen Variable): Hasil Belajar Siswa pada materi Fiqih Waris.

3. Definisi Operasional Variabel:

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
Game Based Learning dengan Wordwall	Pendekatan pembelajaran di mana siswa terlibat dalam permainan edukatif interaktif di platform Wordwall.	- Penggunaan template Matching Pairs, Quiz, dan Group Sort. - Adanya mekanisme timer dan scoring. - Siswa aktif berinteraksi dengan game untuk memahami materi.	Nominal
Hasil Belajar Kognitif	Skor yang diperoleh siswa pada tes tertulis materi Fiqih Waris.	-Hasil pretest -Hasil posttest - Selisih peningkatan nilai (gain score).	Interval

Tabel 3.2 Definisi Operasional

E. Data dan Sumber Data

Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data primer yakni secara langsung dari subjek penelitian melalui pelaksanaan eksperimen, untuk jenisnya, data yang digunakan adalah data kuantitatif primer, karena penelitian ini berfokus untuk mengukur seberapa berhasil untuk mengubah hasil belajar diterapkannya metode yang akan digunakan ini, dengan bantuan media Wordwall. Pemilihan data kuantitatif dilakukan agar hasil penelitian dapat diukur secara objektif dan terverifikasi melalui analisis statistik.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa. Data tersebut berupa nilai pretest dan posttest yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa pada saat pretest dan posttest. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi Fiqih Waris sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini berbentuk kombinasi antara soal pilihan ganda dan uraian singkat, yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi Fiqih Waris. Setiap butir soal dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sesuai dengan taksonomi Bloom revisi, mencakup empat tingkat kemampuan, yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Hasil dari tes ini menjadi dasar dalam menentukan efektivitas penerapan model pembelajaran Game-Based Learning berbantuan media Wordwall.

G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Sebelum diterapkan dalam penelitian, dilakukan terlebih dahulu pengujian terhadap tingkat validitas dan reliabilitas seluruh instrumen yang digunakan, yaitu tes hasil belajar. Pengujian ini dilakukan untuk menjamin bahwa instrumen mampu mengukur variabel yang dimaksud secara tepat serta menghasilkan data yang stabil, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan keakuratannya..

1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana setiap butir dalam instrumen mampu merepresentasikan aspek yang ingin diukur. Dalam penelitian ini diterapkan dua bentuk validitas, yakni validitas isi dan validitas konstruk, yang keduanya berfungsi untuk memastikan kesesuaian antara instrumen dengan tujuan pengukuran yang telah ditetapkan.

a. Validitas Isi (Content Validity)

Validitas isi diperoleh melalui expert judgment, yaitu dengan meminta penilaian dari dua dosen ahli pendidikan dan seorang guru mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Gresik. Para ahli tersebut menilai kesesuaian antara butir instrumen dengan indikator pembelajaran, isi materi, serta konstruk teori yang mendasarinya. Hasil penilaian digunakan sebagai dasar revisi instrumen sebelum diujikan.

b. Validitas Konstruk (Construct Validity)

Validitas konstruk dimaksudkan untuk menilai sejauh mana setiap butir dalam instrumen memiliki keterkaitan dengan konsep atau konstruk teoretis yang menjadi dasar pengukuran. Pengujian validitas ini dilakukan dengan menerapkan teknik korelasi Product Moment Pearson, yang dirumuskan sebagai berikut:

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

Kriteria pengujian:

Suatu butir dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS untuk memperoleh hasil yang akurat.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan untuk menilai tingkat konsistensi suatu instrumen penelitian dalam menghasilkan data yang stabil apabila digunakan secara berulang pada kondisi yang serupa. Reliabilitas instrumen tes hasil belajar diuji menggunakan koefisien Alpha Cronbach (α). untuk mengetahui kestabilan antarbutir soal dalam mengukur kemampuan kognitif siswa.

H. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yang tersusun secara terencana dan sistematis guna memperoleh informasi yang tepat serta sesuai dengan tujuan penelitian. Setiap tahap difokuskan untuk menilai perubahan hasil belajar selama

pelaksanaan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) yang menggunakan media Wordwall sebagai sarana pendukung.

Pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis dan saling berkaitan. Tahap awal adalah pemberian pretest kepada dua kelompok penelitian, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari tahap ini ialah untuk mengidentifikasi kemampuan dasar peserta didik terhadap materi Fiqih Waris sebelum perlakuan diterapkan. Hasil dari pretest kemudian dijadikan sebagai tolok ukur dalam menilai perubahan atau peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berakhir.

Tahap kedua merupakan pelaksanaan treatment atau perlakuan. Pada tahap ini, kelompok eksperimen mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model Game-Based Learning (GBL) yang dipadukan dengan media Wordwall. Melalui pendekatan ini, peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan indikator capaian pembelajaran. Sebaliknya, kelompok kontrol tetap melaksanakan pembelajaran konvensional melalui metode ceramah dan sesi tanya jawab. Variasi perlakuan ini dimaksudkan untuk menelaah secara empiris pengaruh penerapan GBL terhadap hasil serta motivasi belajar siswa.

Tahap ketiga yaitu pelaksanaan posttest yang diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Tujuan posttest adalah untuk menilai tingkat peningkatan hasil belajar kedua kelompok setelah diberikannya perlakuan, sehingga perubahan yang terjadi dapat diukur secara objektif.

I. Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

- a. Uji Normalitas: Pengujian normalitas dilakukan untuk menilai apakah data penelitian memiliki distribusi yang mendekati pola normal. Tujuan dari uji ini adalah memastikan bahwa data

memenuhi asumsi distribusi normal sebelum dilakukan analisis statistik lanjutan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi sebesar 0,05, yang dijadikan acuan dalam menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak..

- b. Uji Homogenitas: Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians (sebaran) data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kesamaan. Asumsi homogenitas varians merupakan salah satu prasyarat dalam analisis statistik parametrik (seperti uji t dan ANOVA). Meskipun dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan statistik non-parametrik *Mann-Whitney U* yang tidak mensyaratkan homogenitas, uji homogenitas tetap disajikan sebagai informasi pelengkap untuk menggambarkan karakteristik data dan memenuhi kaidah akademik. Uji yang digunakan Adalah uji homogenitas dilakukan dengan Levene's Test melalui prosedur One-Way ANOVA.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara kedua kelompok.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa data tidak sepenuhnya berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji nonparametrik. Uji nonparametrik yang digunakan adalah *Mann-Whitney U Test*, yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut: Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak

dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Selain itu, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan analisis gain score yang diperoleh dari selisih antara nilai posttest dan pretest. Uji hipotesis terhadap gain score juga menggunakan uji Mann-Whitney karena data tidak berdistribusi normal.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan utama yang berurutan, yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan penyelesaian.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi pendahuluan di MTsN 1 Gresik untuk mengidentifikasi permasalahan yang relevan sekaligus menilai kesesuaian lokasi sebagai tempat penelitian. Setelah itu, peneliti menyiapkan seperangkat instrumen yang diperlukan, seperti modul ajar, soal tes (pretest dan posttest). Instrumen tersebut selanjutnya divalidasi melalui penilaian para ahli (expert judgment) dan diuji tingkat reliabilitasnya agar dapat dipastikan keabsahan serta ketepatannya dalam pengumpulan data. Tahap persiapan ini ditutup dengan proses pemilihan sampel penelitian menggunakan teknik cluster random sampling, di mana dua kelas ditentukan secara acak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tahap pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok guna mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik terhadap materi Fikih Waris. Setelah itu, kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) yang memanfaatkan media Wordwall. Proses pembelajaran pada kelompok ini dirancang menggunakan berbagai template interaktif dalam Wordwall, seperti matching pairs, quiz, dan group sort, yang telah disesuaikan dengan isi materi pembelajaran. Di sisi lain, kelompok kontrol

menjalani pembelajaran secara konvensional melalui metode ceramah, diskusi, dan penugasan sebagaimana yang lazim diterapkan di sekolah. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada kelompok eksperimen, kedua kelompok diberikan posttest dengan soal yang memiliki tingkat kesetaraan dengan pretest untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap akhir penelitian, Data kuantitatif dianalisis melalui serangkaian uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas, yang kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney. Tahap penyelesaian ini diakhiri dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis serta penyusunan laporan penelitian dalam bentuk skripsi yang komprehensif.

Tahap	Aktivitas	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Pra-Eksperimen	Observasi & Penyusunan Instrumen	√	√
	Uji Validitas & Reliabilitas	√	√
	Penentuan Sampel	√	√
Pelaksanaan	Pemberian Pretest (O_1 & O_3)	√	√
	Pemberian Perlakuan (X)	GBL Wordwall	Konvensional

Tahap	Aktivitas	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Pasca- Eksperimen	Pemberian Posttest (O ₂ & O ₄)	√	√

Tabel 3.3 Prosedur Penelitian

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Paparan Data

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Gresik pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX yang terdiri dari enam kelas paralel. Sampel dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh dua kelas yaitu Kelas IX-E sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 35 dan Kelas IX-F sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 36. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa metode *Game Based Learning* berbantuan media Wordwall, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah dan penugasan).

Data hasil belajar diperoleh dari tes tertulis yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Untuk mengukur peningkatan hasil belajar, dihitung *gain score* (selisih *posttest* – *pretest*) pada masing-masing siswa.

Kelompok	N (Jumlah siswa)	Pretest (Mean $\pm$ SD)	Post-test (Mean $\pm$ SD)	Gain Score (Mean $\pm$ SD)
Eksperimen	35	52,42 $\pm$ 17,79	78,14 $\pm$ 11,87	25,71 $\pm$ 7,96
Kontrol	36	59,72 $\pm$ 19,41	70,33 $\pm$ 12,62	10,61 $\pm$ 7,45

Tabel 4. 1 Paparan Data Deskriptif

Berdasarkan Tabel, rata-rata *pretest* kelompok eksperimen (52,42) dan kelompok kontrol (59,72) menunjukkan kemampuan awal yang relatif setara. Setelah perlakuan, rata-rata *posttest* kelompok eksperimen (78,14) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (70,33) Peningkatan yang diukur melalui *gain score* juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar (25,71) dibandingkan kelompok kontrol (10,61)

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* (karena jumlah sampel > 50) untuk mengetahui apakah data *pretest*, *posttest*, dan *gain score* berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.2

Variabel	Kelompok	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.126	35	0.173
Pretest	Kontrol	.130	36	0.133
Posttest	Eksperimen	.176	35	0.008
Posttes	Kontrol	.182	36	0.004
Gain	Eksperimen	.249	35	<0.001
Gain	Kontrol	.191	36	0.002

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan Tabel 4.2, nilai signifikansi untuk data *gain score* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing $< 0,05$ (pada contoh ini 0,01 dan 0,02). Dengan demikian, data *gain score* pada kedua kelompok tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan statistik non-parametrik Mann-Whitney U pada *gain score*. Karena asumsi normalitas tidak terpenuhi pada data *gain score* kelompok kontrol, maka uji hipotesis menggunakan uji parametrik tidak dapat dilakukan. Oleh karena itu, digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U untuk membandingkan peningkatan hasil belajar (*gain score*) antara kedua kelompok.

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eskperimen	.126	35	.173	.893	35	.003
	Kontrol	.130	36	.133	.898	36	.003
Posttest	Eskperimen	.176	35	.008	.926	35	.022
	Kontrol	.182	36	.004	.879	36	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas Spss

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Gain	Eskperimen	.249	35	<.001	.850	35	<.001
	Kontrol	.191	36	.002	.889	36	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas Gain Score Spss

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians tidak menjadi syarat mutlak untuk uji non-parametrik, namun untuk kelengkapan data Uji homogenitas varians dilakukan dengan *Levene's Test* melalui prosedur *One-Way ANOVA* dengan mengaktifkan opsi *Homogeneity of variance test*. Hasil uji disajikan pada Tabel 4.3

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	0,505	1	69	0,480
Posttest	0,542	1	69	0,464
Gain	0,01	1	69	0,967

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai signifikansi untuk *gain score* adalah 0,967 ($> 0,05$), sehingga varians data *gain score* antara kelompok eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen. Meskipun asumsi homogenitas terpenuhi, karena asumsi normalitas tidak

terpenuhi maka uji hipotesis dilakukan dengan statistik non-parametrik.

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.505	1	69	.480
	Based on Median	.595	1	69	.443
	Based on Median and with adjusted df	.595	1	68.999	.443
	Based on trimmed mean	.533	1	69	.468
Posttest	Based on Mean	.542	1	69	.464
	Based on Median	.504	1	69	.480
	Based on Median and with adjusted df	.504	1	68.067	.480
	Based on trimmed mean	.505	1	69	.480
Gain	Based on Mean	.001	1	69	.976
	Based on Median	.005	1	69	.942
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	68.999	.942
	Based on trimmed mean	.002	1	69	.965

Gambar 4.3 Hasil Uji Homogenitas Spss

2. Hasil Uji Hipotesis

Untuk menguji apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan uji *Mann-Whitney U* pada data *gain score*. Uji ini dipilih karena data *gain score* tidak berdistribusi normal (hasil uji normalitas pada Tabel 4.2), sehingga uji parametrik tidak dapat digunakan. *Mann-Whitney U* merupakan uji non-parametrik yang tidak mensyaratkan normalitas data dan tetap valid untuk membandingkan dua kelompok independen.

Hasil uji *Mann-Whitney U* disajikan dalam dua tabel: Tabel 4.4 yang menunjukkan peringkat (*ranks*) masing-masing kelompok, dan Tabel 4.5 yang berisi statistik uji.

Rank Gain Score berdasarkan kelompok

Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Rank
----------	---	-----------	-------------

Eksperimen	35	50,66	1773,00
Kontrol	36	21,75	783,00
Total	71		

Tabel 4.4 Hasil Rank Gain Score

Hasil uji Mann-Whitney U pada Gain Score

Statistik	Nilai
Mann-Whitney U	117,000
Wilcoxon W	783,000
Z	-5,971
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

Tabel 4.5 Hasil uji Mann-Whitney U

Berdasarkan Tabel 4.4, *mean rank* gain score kelompok eksperimen (50,65) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (21,75). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen cenderung lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Selanjutnya, Tabel 4.5 menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar (<,001) . Karena nilai tersebut $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode Game Based Learning berbantuan Wordwall dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Ranks				
Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Gain	Eskperimen	35	50.66	1773.00
	Kontrol	36	21.75	783.00
	Total	71		

Test Statistics^a

Gain	
Mann-Whitney U	117.000
Wilcoxon W	783.000
Z	-5.971
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Grouping Variable:
Kelompok

Gambar 4.4 Hasil Uji Hipotesis Mann-Whitney U

BAB V

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Fiqih Waris. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji *Mann-Whitney U* pada *gain score* sebesar $< 0,001$, yang jauh di bawah taraf signifikansi 0,05. Perbedaan *mean rank* antara kelompok eksperimen (50,66) dan kelompok kontrol (21,75) semakin memperkuat temuan ini, di mana peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen secara substansial lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, metode GBL berbantuan Wordwall terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembagian waris (faraidh) yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi.

Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.⁹³ Dalam implementasinya, Wordwall menyediakan permainan interaktif seperti *Match Up*, *Group Sort*, dan *Gameshow Quiz* yang mengharuskan siswa untuk mencocokkan ahli waris dengan bagiannya, mengelompokkan golongan ahli waris, serta menganalisis kasus pembagian waris. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pemahaman mereka sendiri, merefleksikan kesalahan, dan memperbaikinya melalui umpan balik instan yang diberikan platform. Proses belajar seperti ini sesuai dengan prinsip *scaffolding* Vygotsky,⁹⁴ di mana siswa saling membantu dalam kelompok dan belajar melalui tantangan yang dirancang secara bertahap.

⁹³ Jean Piaget, *Science of Education and the Psychology of the Child* (New York: Orion Press, 1970) <<https://archive.org/details/scienceofeducati00piag/page/n3/mode/2up>>.

⁹⁴ L. S. Vygotsky, *Mind in Society The Development of Psychological Processes*, ed. by Michael Cole and Vera John-Steiner (London: Harvard University Press Cambridge, 1978).

Keunggulan Wordwall dalam menyederhanakan materi waris yang kompleks juga menjadi faktor kunci keberhasilan penelitian ini. Materi faraidh selama ini dianggap sulit karena melibatkan hafalan bagian pasti (*fardh*), pemahaman tentang *hijab* (penghalang warisan), serta kemampuan berhitung dalam menentukan asal masalah dan pembagian harta. Wordwall mengubah materi abstrak tersebut menjadi permainan yang konkret, visual, dan kompetitif. Fitur *timer* dan *scoring* menambah elemen tantangan yang memicu motivasi intrinsik siswa, sementara variasi template mencegah kebosanan. Hasil ini sejalan dengan sebelumnya yang menyatakan GBL efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.⁹⁵ Begitupun juga temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa metode interaktif mampu mengurangi miskonsepsi dalam pembelajaran faraidh.⁹⁶ Di sisi lain, kelompok kontrol yang hanya menerima ceramah dan penugasan mengalami peningkatan lebih rendah karena siswa cenderung pasif, kurang umpan balik langsung, dan tidak memiliki kesempatan untuk bereksperimen dengan konsep secara mandiri.

Dari sisi statistik, meskipun uji homogenitas menunjukkan varians *gain score* homogen (Sig. = 0,967), data *gain score* tidak berdistribusi normal sehingga uji parametrik tidak dapat digunakan. Hasil uji normalitas (Tabel 4.2) menunjukkan bahwa *gain score* kelompok eksperimen (Sig. < 0,001) dan kontrol (Sig. = 0,002) tidak berdistribusi normal. Penyebabnya dianalisis sebagai berikut:

1. Kelompok eksperimen: Sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang relatif seragam (rata-rata 25,71 dengan SD 7,96), namun terdapat beberapa siswa dengan peningkatan sangat tinggi (>40) dan beberapa dengan peningkatan rendah (<15). Ini menciptakan distribusi yang condong ke kanan (*positive skew*) karena adanya efek plafon (siswa yang sudah pintar tidak bisa naik banyak) dan efek lantai (siswa yang sangat lambat hanya naik sedikit).

⁹⁵ Redy Winatha and Made Dedy Setiawan.

⁹⁶ Irsyaduddin and Fauji.

2. Kelompok kontrol: Peningkatan lebih beragam (SD 7,45) dan cenderung terkonsentrasi di nilai rendah (median 10), dengan beberapa siswa mengalami penurunan pemahaman (gain negatif) karena metode ceramah tidak sesuai dengan gaya belajar mereka.

Pemilihan uji *Mann-Whitney U* sebagai uji non-parametrik telah tepat karena tidak mensyaratkan normalitas dan tetap valid untuk membandingkan dua kelompok independen. Hal ini memastikan bahwa kesimpulan penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital melalui GBL berbantuan Wordwall dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Fiqih di madrasah. Guru disarankan mengadopsi pendekatan ini tidak hanya pada materi waris tetapi juga pada materi Fiqih lain yang kompleks. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel, memperpanjang durasi perlakuan, serta menambahkan variabel mediasi seperti motivasi atau berpikir kritis untuk memperkaya pemahaman tentang efektivitas GBL dalam konteks pendidikan agama Islam.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Fiqih Waris di kelas IX MTsN 1 Gresik. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan Wordwall dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji *Mann-Whitney U* pada *gain score* sebesar kurang dari 0,001. Kelompok eksperimen yang berjumlah 35 siswa mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 52,42 pada pretest menjadi 78,14 pada posttest, dengan *gain score* rata-rata 25,71, sementara kelompok kontrol yang berjumlah 36 siswa hanya meningkat dari 59,72 menjadi 70,33 dengan *gain score* rata-rata 10,61. Perbedaan *mean rank gain score* antara kelompok eksperimen (50,66) dan kelompok kontrol (21,75) semakin memperkuat simpulan bahwa metode GBL berbantuan Wordwall lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan penugasan konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep fardh, ashabah, hijab, serta perhitungan asal masalah dalam ilmu waris (faraidh). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan diterima, sedangkan hipotesis nol (H_o) ditolak.

B. Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi penting baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif membuktikan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif untuk mengonstruksi pemahaman konsep-konsep abstrak dalam Fiqih Waris, di mana siswa tidak lagi menjadi penerima

informasi pasif tetapi aktif terlibat dalam mencocokkan istilah, mengelompokkan ahli waris, serta menganalisis kasus pembagian waris melalui fitur-fitur seperti *Match Up*, *Group Sort*, dan *Gameshow Quiz*.

Proses ini sekaligus mencerminkan prinsip *scaffolding* Vygotsky, di mana siswa belajar secara bertahap melalui tantangan yang dirancang dalam permainan. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital melalui GBL berbantuan Wordwall dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Fiqih di madrasah. Guru dapat memanfaatkan platform ini untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sementara sekolah dapat menjadikan temuan ini sebagai dasar untuk mengembangkan kebijakan yang mendukung pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini menjadi landasan untuk mengembangkan kajian lebih lanjut dengan variabel, desain, atau konteks yang berbeda.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diuraikan, diajukan beberapa saran. Bagi guru Fiqih, disarankan untuk mulai mengadopsi metode *Game Based Learning* berbantuan Wordwall, terutama pada materi-materi yang bersifat kompleks dan membutuhkan latihan analisis seperti ilmu waris. Guru perlu mempersiapkan permainan dengan cermat, memilih template Wordwall yang sesuai dengan indikator pembelajaran, serta mengelola dinamika kelas agar suasana tetap kondusif. Bagi sekolah (MTsN 1 Gresik), hendaknya menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai (misalnya proyektor, chromebook, atau akses Wi-Fi di kelas) untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru tentang pemanfaatan platform digital seperti Wordwall, Quizizz, dan sejenisnya guna meningkatkan kompetensi pedagogis di era digital.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang dapat diperbaiki. Durasi perlakuan yang hanya berlangsung 2–3 pertemuan belum dapat mengukur retensi pengetahuan jangka panjang, sehingga penelitian lanjutan

disarankan untuk memperpanjang masa intervensi. Sampel penelitian yang hanya berasal dari satu sekolah membatasi generalisasi hasil, maka peneliti berikutnya dapat memperluas cakupan sampel ke beberapa madrasah atau sekolah yang berbeda. Disarankan pula untuk menambahkan variabel mediasi seperti motivasi belajar atau variabel moderasi seperti gaya belajar guna memperkaya pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas GBL. Terakhir, peneliti juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall yang lebih spesifik untuk materi Fiqih lainnya, atau membandingkan efektivitas Wordwall dengan platform gamifikasi lain seperti Quizizz, Kahoot, atau Baamboozle.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setyawan, Dwi, Titik Haryati, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, and Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, 'Analisis Karakteristik Peserta Didik Di Kelas X-9 Sma Negeri 5 Semarang', *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19.1 (2024), 143–52 <<https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.25778>>
- Ahmad Sahid, Toto, Asror Maulana, and Nurfaizah, 'Rekonstruksi Konsep Tauhid Dalam Perspektif Filsafat: Pendekatan Epistemologis Dan Ontologis', *SETYAKI : Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 2.4 (2024), 60–69 <<https://doi.org/10.59966/setyaki.v2i4.1360>>
- Akbar, Alfian, Hilal Malarangan, and Siti Nurkhaerah, 'Etika Islam Terhadap Kecerdasan Buatan : Kajian Maqashid Syariah Dalam Implementasi AI Di Lembaga Pendidikan Islam', *Jurnal Uin Datokrama*, 4 (2025), 87–92
- Anggrainy, Septy, 'Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung', *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 1.2 (2024), 105–9 <<https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72>>
- Aprilia, Dwi Putri, Dewi Tryanasari, and Apri Kartikasari, 'Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5 (2024), 265–71 <<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>>
- Aprilia, Wiwit, M Jamhuri, Achmad Yusuf, and Muhammad Nur, 'Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif Nu Pandaan', *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9.4 (2023), 1440
- Arifin, Iqbal, and Darman Manda, 'The Effectiveness of Wordwall in Increasing Student Engagement in Elementary Social Studies Education Course at West Sulawesi University', *Pinisi Journal of Social Science*, 2.3 (2024), 119 <<https://doi.org/10.26858/pjss.v2i3.62298>>
- Aristya, Septian, Bondan Tri Atmaja, Ahmad Abid Deraputra, and Dita Yovieta Dewi, 'Implementation of Ibnu Khaldun's Thoughts in Islamic Education in the Era of Society 5.0: Holistic and Contextual Approach', *Sebatik*, 28.2 (2024), 467–74 <<https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2531>>
- Arni, Rita, 'Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi Pjj Yang Menyenangkan', *Minasan*, 978-623-92393-2-9, 2021, 12–13

- <<https://proceedingsminasan.fbs.unp.ac.id/index.php/minasan/article/view/12>>
- Atiqah, Nur, Azzah Sulhan, Nur Hafidzah Ardaniah, and Muhammad Syarif Rahmadi, 'PERIODISASI PERKEMBANGAN ANAK PADA MASA REMAJA : TINJAUAN PSIKOLOGI', *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1.1 (2024), 9–36
- Aulia, Desta Puspa, and Dewi Indrapangusti, 'Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *SHEs: Confrence Series*, 1.69 (2025), 5–24
- Basri, Saifullah, 'Hukum Waris Islam (Fara'Id) Dan Penerapannya Dalam Masyarakat Islam', *Jurnal Kepastian Hukum Dan Keadilan*, 1.2 (2020), 37
<<https://doi.org/10.32502/khdk.v1i2.2591>>
- Burhanuddin, Bintang Arif Samudra, Mat Amin, and Salminawati, 'Filsafat Pendidikan Islam Di Era Digital: Membangun Karakter Religius Di Tengah Arus Teknologi', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3.4 (2025), 5443–51
<<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1434>>
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, and Viki Fadhila, 'Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi', *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11.3 (2022), 203–21 <<https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>>
- Djuned, Muslim, and Ikhsan Nur, 'Hijab Dalam Kewarisan Islam Berdasarkan Hadis', *TAFSE: Journal of Qur'anic Studies*, 1.1 (2016), 67
<<https://doi.org/10.22373/tafse.v1i1.14280>>
- Fahrozi, Fajar, Amelia Habibatur Rahmah, and Bakti Fatwa Anbiya, 'Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Konstruktivis Melalui Teknologi Digital Dalam Pendidikan Islam', *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16.1 (2024), 82–89
<<https://doi.org/10.47435/al-qalam.v16i1.2813>>
- Fitri, Dwi Yana Alidia, Reni Ramita Sari, Wismanto Wismanto, Firly Fadila Julita, and Saskia Azhara Putri, 'Urgennya Pendidikan Pembagian Harta Warisan Menurut Hukum Islam Secara Sistem Parental', *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2.1 (2024), 203–17 <<https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.168>>
- Gomez, Manuel J., Jose A. Ruiperez-Valiente, and Felix J.Garcia Clemente Clemente, 'A Systematic Literature Review of Game-Based Assessment Studies: Trends and Challenges', *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 16.4 (2023), 500–515
<<https://doi.org/10.1109/TLT.2022.3226661>>
- Hajri, Muhammad Fatkhul, 'Pendidikan Islam Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Pada

- Abad 21', *Al Mikraj Jurnal Studi Slam Dan Humaniora*, 4.1 (2023), 33–41
<<https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikraj>DOI:<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3006>>
- Harahap, Zulfan, 'Analisa Ayat Dan Hadist Tentang Kewarisan Laki-Laki Dan Perempuan Serta Problematikanya', *EL-SIRRY: Jurnal Hukum Islam Dan Sosial*, 1.1 (2023), 23
<<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/ElSirry/article/download/9592/5330>>
- Hidayati, Nurul, 'Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Tsanawiyah Dalam Pembelajaran IPA Melalui Kerja Ilmiah', *Proceeding Biology Education Conference*, 13.1 (2016), 118–27
- Irsyaduddin, Mochammad, and Imam Fauji, 'Penerapan Metode Mindmapping Dalam Pembelajaran Ilmu Faraid Di Pesantren', *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11.1 (2024), 954–67 <<https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2444>>
- Juita, Dince Putri, Priya Priya, Mayang Azwardi, and Abhandia Amra, 'Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia Pada Lembaga Pendidikan', *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5.3 (2024), 3068–77
<<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>>
- Kadwa, Mohammed Siddique, and Hamza Alshenqeeti, 'The Impact of Students' Proficiency in English on Science Courses in a Foundation Year Program', *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 3.11 (2020), 55–67 <<https://doi.org/10.32996/ijllt>>
- Kapp, Karl M., *THE GAMIFICATION OF LEARNING AND INSTRUCTION (GAME-BASED METHODS AND STRATEGIES FOR TRAINING AND EDUCATION)* (San Francisco: Pfeiffer, 2012)
- Khair, Abul, and Asni Zubair, 'SISTEMATIKA ' ASABAH DALAM HUKUM KEWARISAN ISLAM', 2 (2022), 27–38
- Khoiru Nisa, Dhea Putri, and Nanik Kusumawati, 'PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025), 261–68
- Kurniati, Siti, Fadilah Nur Khasanah, and Muchamad Mufid, 'Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran SKI Di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul', *Journal of Elementary Educational Research*, 3.1 (2023), 12–20
<<https://doi.org/10.30984/jeer.v3i1.356>>
- , 'Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran SKI Di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul', *Journal of Elementary Educational Research*,

- 3.1 (2023), 12–20 <<https://doi.org/10.30984/JEER.V3I1.356>>
- Latif, Samsul, ‘Implementasi Ahli Waris Dzawil Furudh Dan Dzawil Arham Dalam Kewarisan Islam’, *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2025, 4
- Lilawati, Emi, and Siti Fatimah, ‘Penerapan Pembelajaran Fikih Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Di’, 6.4 (2023)
- Lubis, Sakban, Muhammad Zuhirsyan, and Rustam Ependi, *FIQIH MAWARIS: Memahami Hukum Waris Dalam Islam*, ed. by Erfina Rianty, Cetakan Pe (Yogyakarta: Green Pustaka Indonesia, 2023) <https://books.google.co.id/books/about/FIQIH_MAWARIS_Memahami_Hukum_Waris_dalam.html?id=FRDFEAAAQBAJ&redir_esc=y>
- Ludfillah, and A Qomarudin, ‘Student Problems at Madrasah Tsanawiyah Pesantren Ilmu Al-Quran (MTs PIQ) Singosari Malang District’, *Rabbayani : Jurnal Pendidikan Dan Peradaban Islami*, 4.1 (2024), 1–14
- M. Bahrul Ulum, ‘Studi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas IX Di MTs NU Slorok’, *Moral : Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1.3 (2024), 84–92 <<https://doi.org/10.61132/moral.v1i3.804>>
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusumua, ‘Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom’, *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2.9 (2022), 3507–14
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, and Islam, ‘Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran’, *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3 (2025), 228
- Mohammad Fikriansyah, and Idzi’ Layyinnati, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran’, *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4.2 (2023), 1–34 <<https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>>
- Muawanah, Nilna, and Syaefudin Achmad, ‘PENINGKATAN HASIL BELAJAR FIQIH MATERI JUAL BELI DENGAN METODE BERMAIN PERAN DAN BRAINSTORMING PADA SISWA KELAS IX A MTS DARUL FALAH PRINGSURAT KABUPATEN TEMANGGUNG’, *Kognisi: Jurnal Ilmu Keguruan*, 1 (2023), 21–34
- Muis, Nur Rifda, and Sari, ‘Peran Media Digital Wordwall Terhadap Keterlibatan Didik Dalam Pembelajaran Fiqih’, *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 2024, 72–83
- Munawar, Sofyan, Universitas Darunnajah Jakarta, Nilman Ghofur, Universitas Islam, and Negeri Sunan, ‘Hukum Kewarisan Islam Dalam Kajian Teori’, *Sahaja : Journal*

- Sharia And Humanities*, 2.1 (2023), 129–41
- Nafiati, Dewi Amaliah, ‘Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik’, *Humanika*, 21.2 (2021), 151–72 <<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>>
- Nia, Melli, Hemawati Hemawati, and San Putra, ‘Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Resitasi Di MTs Al Jam’iyatul Washliyah’, *Journal on Education*, 6.4 (2024), 21894–901 <<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6352>>
- Ningsih, Farikha Septia, and Munawir, ‘Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI Di Era Society 5 . 0 Seorang Guru Harus Menggunakan Media Yang Menarik Perhatian Siswa Untuk Memfasilitasi Efektivitas Optimal Dari Proses Pembelajaran Yang Sedang Berlangsung D’, *Jurnal Al – Mau’izhoh*, 6.1 (2024), 683–98 <<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/am/article/view/9321>>
- Nurarifah, Lely, ‘The Relevance of Ibn Khaldun’s Educational Thought to the Implementation of Kurikulum Merdeka’, *Jurnal Penelitian Keislaman*, 20.1 (2024), 1–16 <<https://doi.org/10.20414/jpk.v20i1.8608>>
- Onilivia, Viva Fadma, Noptario, Maragustam, and Nadya Syafira Putri, ‘Imam Al-Ghazali’s Educational Thought and Its Relevance to Contemporary Islamic Education Literature Review on Scopus Indexed Article’, *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 18.1 (2025), 207–20 <<https://doi.org/10.32832/tawazun.v18i1>>
- Piaget, Jean, *Science of Education and the Psychology of the Child* (New York: Orion Press, 1970) <<https://archive.org/details/scienceofeducati00piag/page/n3/mode/2up>>
- Pivec, M, *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction*, Second (Amsterdam: IOS Press, 2006) <<https://www.iospress.com/node15242/books/affective-and-emotional-aspects-of-human-computer-interaction>>
- Pradani, Tatsa Galuh, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar’, *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.5 (2022), 452–57 <<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>>
- Putri, Widia, ‘Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan Dan Relevansinya Dengan Dunia Pendidikan Modern’, *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 9 (2025), 8814–25
- Rasyid, Chatib, ‘Azas-Azas Hukum Waris Dalam Islam’, *Yogyakarta: Pengadilan Agama*, 3, 2020, 1–10 <http://www.pa-bengkulukota.go.id/foto/ASAZ_HUKUM_WARIS_chatib.pdf>

- Redy Winatha, Komang, and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10 (2020), 198–206
- Salman AlFarisi, Erfan Habibi, Musyaffa Rafiqie, 'Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Metode Demonstrasi: Studi Kasus Kelas IX Di MTs Babul Ulum Kuala Mandor B', *EDUSHOPIA : Journal of Progressive Pedagogy*, 1.1 (2024), 16–32
- Sari, Anisa Permata, and Munir Munir, 'Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan Di Kelas', *Digital Transformation Technology*, 4.2 (2024), 977–83
<<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>>
- Sassi, Komaruddin, 'Principles Of Islamic Education Epistemology Tauhid Paradigm (Analysis Of Thinking Of Naquib Al-Attas)', *Millah: Journal of Religious Studies*, 20.1 (2020), 135–72 <<https://doi.org/10.20885/millah.vol20.iss1.art6>>
- Setyawati, Erlina, Ngadiman, and Asri Diah Susanti, 'PENERAPAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION (EI) BERBANTU MEDIA JOBSHEET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI KELAS XI AKL', *Jurnal Tata Arta*, 7.1 (2021), 115–27
- Shellyna Fidya Silka, Sri Handajani, Niken Purwidiani, and Asrul Bahar, 'Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X', *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3.2 (2023), 221–34
<<https://doi.org/10.55606/KHATULISTIWA.V3I2.1490>>
- Siregar, Rahel Veronika, Puteri Kemala Dewi Lubis, Filja Azkiah, and Aulia Putri, 'Peran Penting Pendidikan Dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Cerdas Di Era Digitalisasi Menuju Smart Society 5.0', *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2.2 (2024), 1408–18
<<https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2621>>
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2020)
- Syahidan, Jundi, and Amir Mukminin, 'Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Fiqih Pada Kelas 9 MTsN 2 Wonogiri', 6.2 (2024), 1–13
- Vygotsky, L. S., *Mind in Society The Development of Psychological Processes*, ed. by Michael Cole and Vera John-Steiner (London: Harvard University Press Cambridge, 1978)

- Wahyuning, Sri, 'Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning', *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4.2 (2022), 1–5
- Wariunsora, Marlen, Megawati Beddu, Nuryati Nuryati, Ulfah Sa'adah, Almira Ulimaz, and Bernadin Maria Noenoek Februati, 'Analisis Pengaruh Cognitive Load Dan Fatigue Learning Terhadap Keberhasilan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Higher-Order Thinking Skills (HOTS)', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.03 (2024), 1779–85 <<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5555>>
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan, 'Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal', *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2.1 (2020), 49–54 <<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>>
- Widiana, Wayan, 'Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar', *Jurnal Edutech Undiksha*, 10.1 (2022), 1–10 <<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>>
- Widyaningsih, Yennie, Neni Nadiroti, Nizar Hamdani, Syifa Nurfaadilah, and Nindy Febriyanti, *WordWall Application as an Interactive Learning Media in Mastering English Vocabulary at Elementary School* (Atlantis Press SARL, 2023), 1 <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5_46>
- Yaman, Havva, Carla Sousa, Pedro Pinto Neves, and Filipe Luz, 'Implementation of Game-Based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies', *Electronic Journal of E-Learning*, 22.10 (2024), 19–36 <<https://doi.org/10.34190/EJEL.22.10.3480>>
- Yandi Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)', *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1.1 (2023), 13–24
- Zahroh, Fitri Lutfia, and Fitri Hilmiyati, 'Indikator Keberhasilan Dalam Evaluasi Program Pendidikan', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.03 (2024), 1052–62 <<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5049>>
- Zainudin, and Ubabuddin, 'RANAH KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK SEBAGAI OBJEK EVALUASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK', *ILJ : Islamic Learning Journal*, 1.3 (2023), 915–31
- Zainullah, Z, and A Edwar, 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Efektif Dan Menyenangkan Dengan Flash Player, Youtube, Google Classroom Dan ...',

Maslahah: Journal of Islamic Studies, 1.1 (2022), 15–22
<<https://jurnalsains.id/index.php/maslahah/article/view/1%0Ahttps://jurnalsains.id/index.php/maslahah/article/download/1/1>>

Zaniyati, Maharani, and Rohmani Rohmani, ‘Analysis of the Effectiveness of Pop-Up Book Media on Science Learning in Elementary Schools’, *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5.4 (2024), 919–34
<<https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.641>>

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 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 : 935/Un.03.1/TL.01.04/04/2026 08 April 2026
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala MTS Negeri 1 Gresik
di
Tempat

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 : Irfan Maulana Haqiqi
NIM : 220101110186
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Game Based Learning dengan Wordwall terhadap Hasil Belajar Fikih Waris Kelas IX MTSN 1 Gresik
Lama Penelitian : April 2026 sampai dengan Juni 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.


Muhammad Walid, MA
30823 200003 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN GRESIK
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI**

Jalan Raya Metatu Nomor 31 Benjeng Gresik Telepon (031) 7994837 Fax : (031) 7994838
NPSN. 20582916 Website : www.mtsn-gresik.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 365/Mts.13.19.1/PP.00.9/04/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PAMUJI, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197101021994011001
Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I (IV/b)
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MTs Negeri Gresik

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : IRFAN MAULANA HAQIQI
N I M : 220101110186
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester/ Tapel : Genap/ 2025-2026
Nama Lembaga : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi) pada Bulan April 2026 s.d. Bulan Juni 2026, Dengan judul penelitian Pengaruh Metode Game Based Learning Dengan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Fikih Waris Kelas IX MTsN Gresik
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 08 April 2026

Kepala Madrasah,



3. Lembar Validasi Instrumen (Expert Judgment)

a. Uji Validitas Soal Spss

		Correlations					
		X02	X03	X04	X05	X06	X07
X02	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)						
	N	35	35	35	35	35	35
X03	Pearson Correlation	. ^a	1	.697***	.560***	.477***	.420***
	Sig. (2-tailed)			<.001	<.001	.004	.012
	N	35	35	35	35	35	35
X04	Pearson Correlation	. ^a	.697***	1	.804***	.685***	.603***
	Sig. (2-tailed)		<.001		<.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X05	Pearson Correlation	. ^a	.560***	.804***	1	.852***	.750***
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001		<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X06	Pearson Correlation	. ^a	.477***	.685***	.852***	1	.880***
	Sig. (2-tailed)			<.001	<.001		<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X07	Pearson Correlation	. ^a	.420***	.603***	.750***	.880***	1
	Sig. (2-tailed)		.012	<.001	<.001	<.001	
	N	35	35	35	35	35	35
X08	Pearson Correlation	. ^a	.343***	.492***	.612***	.718***	.816***
	Sig. (2-tailed)			.044	.003	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X09	Pearson Correlation	. ^a	.291***	.418***	.520***	.611***	.694***
	Sig. (2-tailed)		.089	.012	.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X10	Pearson Correlation	. ^a	.253***	.384***	.452***	.531***	.603***
	Sig. (2-tailed)			.142	.032	.008	.001
	N	35	35	35	35	35	35
X11	Pearson Correlation	. ^a	.223***	.320***	.398***	.467***	.531***
	Sig. (2-tailed)			.198	.061	.018	.005
	N	35	35	35	35	35	35
X12	Pearson Correlation	. ^a	.198***	.284***	.364***	.415***	.471***
	Sig. (2-tailed)			.254	.098	.037	.013
	N	35	35	35	35	35	35
X13	Pearson Correlation	. ^a	.176***	.253***	.315***	.370***	.420***
	Sig. (2-tailed)			.311	.142	.065	.029
	N	35	35	35	35	35	35

		Correlations					
		X08	X09	X10	X11	X12	X13
X02	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)						
	N	35	35	35	35	35	35
X03	Pearson Correlation	. ^a	.343***	.291***	.253***	.198***	.176***
	Sig. (2-tailed)		.044	.089	.142	.198	.254
	N	35	35	35	35	35	35
X04	Pearson Correlation	. ^a	.492***	.418***	.384***	.320***	.284***
	Sig. (2-tailed)		.003	.012	.032	.061	.098
	N	35	35	35	35	35	35
X05	Pearson Correlation	. ^a	.560***	.520***	.452***	.398***	.354***
	Sig. (2-tailed)		<.001	.001	.008	.018	.037
	N	35	35	35	35	35	35
X06	Pearson Correlation	. ^a	.477***	.611***	.531***	.467***	.415***
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	.001	.005	.013
	N	35	35	35	35	35	35
X07	Pearson Correlation	. ^a	.420***	.603***	.531***	.471***	.420***
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	.001	.004
	N	35	35	35	35	35	35
X08	Pearson Correlation	1	.850***	.739***	.650***	.577***	.514***
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	.002
	N	35	35	35	35	35	35
X09	Pearson Correlation	. ^a	.850***	1	.889***	.785***	.695***
	Sig. (2-tailed)		<.001		<.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X10	Pearson Correlation	. ^a	.739***	.889***	1	.881***	.782***
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001		<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X11	Pearson Correlation	. ^a	.650***	.785***	.881***	1	.888***
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001		<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X12	Pearson Correlation	. ^a	.577***	.782***	.888***	.888***	1
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	35	35	35	35	35	35
X13	Pearson Correlation	. ^a	.514***	.695***	.782***	.881***	.888***
	Sig. (2-tailed)		.002	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35

		Correlations					
		X14	X15	X16	X17	X18	X19
X02	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)						
	N	35	35	35	35	35	35
X03	Pearson Correlation	.157	.140	.124	.108	.093	.078
	Sig. (2-tailed)	.367	.422	.478	.535	.594	.656
	N	35	35	35	35	35	35
X04	Pearson Correlation	.228	.201	.178	.156	.134	.112
	Sig. (2-tailed)	.192	.247	.307	.372	.443	.522
	N	35	35	35	35	35	35
X05	Pearson Correlation	.281	.250	.221	.194	.167	.139
	Sig. (2-tailed)	.102	.147	.202	.265	.339	.425
	N	35	35	35	35	35	35
X06	Pearson Correlation	.330	.293	.259	.227	.196	.163
	Sig. (2-tailed)	.053	.087	.132	.189	.260	.348
	N	35	35	35	35	35	35
X07	Pearson Correlation	.375***	.333***	.295***	.258***	.222***	.186***
	Sig. (2-tailed)	.027	.050	.085	.134	.199	.286
	N	35	35	35	35	35	35
X08	Pearson Correlation	.459***	.408***	.361***	.316***	.272***	.227***
	Sig. (2-tailed)	.008	.016	.033	.064	.114	.189
	N	35	35	35	35	35	35
X09	Pearson Correlation	.540***	.480***	.425***	.372***	.320***	.268***
	Sig. (2-tailed)	<.001	.003	.011	.028	.061	.120
	N	35	35	35	35	35	35
X10	Pearson Correlation	.621***	.553***	.489***	.428***	.369***	.308***
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.003	.010	.029	.072
	N	35	35	35	35	35	35
X11	Pearson Correlation	.705***	.628***	.555***	.486***	.418***	.350***
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	.003	.012	.039
	N	35	35	35	35	35	35
X12	Pearson Correlation	.795***	.707***	.628***	.548***	.471***	.394***
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	.004	.019
	N	35	35	35	35	35	35
X13	Pearson Correlation	.892***	.793***	.702***	.615***	.529***	.442***
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	.001	.008
	N	35	35	35	35	35	35

		Correlations	
		X20	X21
X02	Pearson Correlation	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)		
	N	35	35
X03	Pearson Correlation	.062	.042
	Sig. (2-tailed)	.725	.810
	N	35	35
X04	Pearson Correlation	.088	.061
	Sig. (2-tailed)	.613	.729
	N	35	35
X05	Pearson Correlation	.110	.075
	Sig. (2-tailed)	.529	.667
	N	35	35
X06	Pearson Correlation	.129	.088
	Sig. (2-tailed)	.460	.613
	N	35	35
X07	Pearson Correlation	.147	.101
	Sig. (2-tailed)	.401	.566
	N	35	35
X08	Pearson Correlation	.180	.123
	Sig. (2-tailed)	.302	.481
	N	35	35
X09	Pearson Correlation	.211	.145
	Sig. (2-tailed)	.223	.406
	N	35	35
X10	Pearson Correlation	.243	.167
	Sig. (2-tailed)	.159	.339
	N	35	35
X11	Pearson Correlation	.276	.189
	Sig. (2-tailed)	.108	.278
	N	35	35
X12	Pearson Correlation	.311	.213
	Sig. (2-tailed)	.069	.219
	N	35	35
X13	Pearson Correlation	.349*	.239
	Sig. (2-tailed)	.040	.166
	N	35	35

		Correlations					
		X02	X03	X04	X05	X06	X07
X14	Pearson Correlation	^a	.157	.228	.281	.330	.375
	Sig. (2-tailed)		.367	.192	.102	.053	.027
	N	35	35	35	35	35	35
X15	Pearson Correlation	^a	.140	.201	.250	.293	.333
	Sig. (2-tailed)		.422	.247	.147	.087	.050
	N	35	35	35	35	35	35
X16	Pearson Correlation	^a	.124	.178	.221	.259	.295
	Sig. (2-tailed)		.478	.307	.202	.132	.085
	N	35	35	35	35	35	35
X17	Pearson Correlation	^a	.108	.166	.194	.227	.258
	Sig. (2-tailed)		.535	.372	.265	.189	.134
	N	35	35	35	35	35	35
X18	Pearson Correlation	^a	.093	.134	.167	.198	.222
	Sig. (2-tailed)		.594	.443	.339	.260	.199
	N	35	35	35	35	35	35
X19	Pearson Correlation	^a	.078	.112	.139	.163	.186
	Sig. (2-tailed)		.656	.522	.425	.348	.286
	N	35	35	35	35	35	35
X20	Pearson Correlation	^a	.062	.088	.110	.129	.147
	Sig. (2-tailed)		.725	.613	.529	.460	.401
	N	35	35	35	35	35	35
X21	Pearson Correlation	^a	.042	.061	.075	.088	.101
	Sig. (2-tailed)		.810	.729	.667	.613	.566
	N	35	35	35	35	35	35

		Correlations				
		X08	X09	X10	X11	X12
X14	Pearson Correlation	.459 ^{***}	.540 ^{***}	.621 ^{***}	.705 ^{***}	.795 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.006	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35
X15	Pearson Correlation	.408 ^{***}	.480 ^{***}	.553 ^{***}	.628 ^{***}	.707 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.015	.003	<.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35
X16	Pearson Correlation	.361 [*]	.425 [*]	.489 ^{**}	.555 ^{**}	.626 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.033	.011	.003	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35
X17	Pearson Correlation	.316	.372 [*]	.428 [*]	.486 [*]	.548 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.064	.028	.010	.003	<.001
	N	35	35	35	35	35
X18	Pearson Correlation	.272	.320	.369	.418 [*]	.471 [*]
	Sig. (2-tailed)	.114	.061	.029	.012	.004
	N	35	35	35	35	35
X19	Pearson Correlation	.227	.268	.308	.350 [*]	.394 [*]
	Sig. (2-tailed)	.189	.120	.072	.039	.019
	N	35	35	35	35	35
X20	Pearson Correlation	.180	.211	.243	.276	.311
	Sig. (2-tailed)	.302	.223	.159	.108	.069
	N	35	35	35	35	35
X21	Pearson Correlation	.123	.145	.167	.189	.213
	Sig. (2-tailed)	.481	.406	.339	.276	.219
	N	35	35	35	35	35

		Correlations					
		X14	X15	X16	X17	X18	X19
X14	Pearson Correlation	1	.890 ^{***}	.787 ^{***}	.689 ^{***}	.593 ^{***}	.496 ^{***}
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	.002
	N	35	35	35	35	35	35
X15	Pearson Correlation	.890 ^{***}	1	.885 ^{***}	.775 ^{***}	.667 ^{***}	.557 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X16	Pearson Correlation	.787 ^{***}	.885 ^{***}	1	.876 ^{***}	.754 ^{***}	.630 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X17	Pearson Correlation	.689 ^{***}	.775 ^{***}	.876 ^{***}	1	.861 ^{***}	.719 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X18	Pearson Correlation	.593 ^{***}	.667 ^{***}	.754 ^{***}	.861 ^{***}	1	.836 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X19	Pearson Correlation	.496 ^{***}	.557 ^{***}	.630 ^{***}	.719 ^{***}	.836 ^{***}	1
	Sig. (2-tailed)	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	35	35	35	35	35	35
X20	Pearson Correlation	.391 [*]	.440 ^{**}	.497 ^{**}	.568 ^{**}	.660 ^{***}	.790 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.020	.008	.002	<.001	<.001	<.001
	N	35	35	35	35	35	35
X21	Pearson Correlation	.268	.302	.341 [*]	.389 [*]	.452 ^{**}	.541 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.119	.078	.045	.021	.006	<.001
	N	35	35	35	35	35	35

		Correlations	
		X20	X21
X14	Pearson Correlation	.391 [*]	.268
	Sig. (2-tailed)	.020	.119
	N	35	35
X15	Pearson Correlation	.440 ^{**}	.302
	Sig. (2-tailed)	.008	.078
	N	35	35
X16	Pearson Correlation	.497 ^{**}	.341 [*]
	Sig. (2-tailed)	.002	.045
	N	35	35
X17	Pearson Correlation	.568 ^{**}	.389 [*]
	Sig. (2-tailed)	<.001	.021
	N	35	35
X18	Pearson Correlation	.660 ^{***}	.452 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	<.001	.006
	N	35	35
X19	Pearson Correlation	.790 ^{***}	.541 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001
	N	35	35
X20	Pearson Correlation	1	.685 ^{***}
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	35	35
X21	Pearson Correlation	.685 ^{***}	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	35	35

***. Correlation at 0.001(2-tailed)

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

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

a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

b. Uji Realibilitas Spss

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.939	20

4. Ketrangan Bimbingan Skripsi



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 : 220101110186
Nama : IRFAN MAULANA HAQIQI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. H.M. MUJAB, M.A
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengaruh Metode Game Based Learning dengan Wordwall terhadap Hasil Belajar Fikih Waris Kelas IX MTsN 1 Gresik

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	08 Agustus 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	judul dan latar belakang	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	11 Agustus 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Rumusan Masalah	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	04 Oktober 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Hipotesis penelitian	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	07 Oktober 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Persetujuan Proposal	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	16 Oktober 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	tata letak kepenulisan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	18 November 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Revisi Seminar Proposal	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	25 November 2025	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Penambahan Refrensi buku	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	01 Februari 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Tambahan Kajian Teori	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	09 Februari 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Revisi bab 3	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	12 Februari 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Bimbingan Lanjut ke Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	06 Maret 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Revisi Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	31 Maret 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Bimbingan Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	02 April 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Revisi Bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	05 April 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Bimbingan bab 4 dan 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	07 April 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Bimbingan Bab 4 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	09 April 2026	Dr. H.M. MUJAB, M.A	Persetujuan Semhas	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

13/04/20, 21:20

... Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0

Dosen Pembimbing 2

Dosen Pembimbing 1

Malang, _____

Dr. H.M. MU/AB, M.A

Kajur / Kaprodi,

Dr. H.M. MU/AB, M.A

1304639977820169100b04e911696b313542b

5. Lembar Persetujuan

LEMBAR PERSETUJUAN

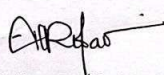
Hasil Skripsi oleh

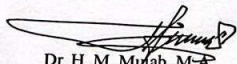
Nama : Irfan Maulana Haqiqi
NIM : 220101110186
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Metode Game Based Learning dengan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Fikih Waris Kelas IX MTsN 1 Gresik

Setelah Diperiksa dan dilakukan perbaikan sebelumnya, Hasil Skripsi dengan judul sebagaimana diatas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Hasil Skripsi.

Mengetahui
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing


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


Dr. H. M. Mulyab, M.A
NIP. 196611212002121001

6. Rpp/Modul Ajar
 - a. Modul Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATA PELAJARAN : FIKIH

BAB 3 : Harta Warisan

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah : MTSN 1 GRESIK
Nama Penyusun : Irfan Maulana Haqiqi
Mata Pelajaran : Fikih
Kelas / Fase / Semester : IX / D / 2
Alokasi waktu : 2 x 45 Menit / Pertemuan

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mengetahui bahwa waris adalah pembagian harta peninggalan seseorang setelah wafat sesuai ketentuan syariat Islam.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*.

D. SARANA DAN PRASARANA

Media : Smart TV, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain
Sumber Belajar : Youtube, LKPD, Buku Paket, LKS

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Game Based Learning*

Metode Pembelajaran : Permainan interaktif berbasis Wordwall (diprojeksikan), diskusi kelompok, tanya jawab

II. KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menganalisis ketentuan pembagian waris dan muamalah yang meliputi: jual beli, khiyaar, qiraadl, larangan riba, ‘aariyah, wadii’ah, hutang-piutang, gadai, hiwaalah, ijarah sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragama, berbangsa, bernegara dan bermasyarakat global.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengimani ketentuan *waris*
- Menunjukkan sikap penghargaan terhadap *waris*
- Menampilkan sikap peduli terhadap sesama
- Membiasakan sikap tanggung jawab dan disiplin dalam *waris*
- Menjelaskan pengertian waris dan dalil
- Menguraikan ketentuan waris
- Mengidentifikasi rukun *waris*
- Menidentifikasi kategori ahli waris seperti *Ashabul furud*, dan *ashobah*
- Mendemonstrasikan waris

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *Harta warisan* nantinya akan sangat diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat

D. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *ariyah (pinjam meminjam)* dan *wadi'ah (titipan)*

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

PENGERTIAN WARIS

KEGIATAN PENDAHULUAN
▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. ▪ Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. ▪ Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. ▪ Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar <i>Rahmatan Lil 'Alamin (taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh)</i>
KEGIATAN INTI
<i>Orientasi</i> • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. • Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilakukan melalui permainan interaktif.

• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil (3–5 orang). <i>Pelaksanaan Game (Wordwall Ditampilkan di Proyektor)</i> • Guru membuka Wordwall melalui laptop dan menampilkan di layar. • Setiap kelompok secara bergantian menjawab soal yang muncul. • Kelompok lain boleh menanggapi jika jawaban salah. • Guru mencatat skor setiap kelompok di papan tulis. <i>Diskusi Konsep</i> • Guru membahas jawaban yang salah. • Siswa diminta menjelaskan alasan jawabannya. • Guru memperjelas konsep yang belum dipahami..
KEGIATAN REFLEKSI
▪ Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan ▪ Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan ▪ Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi. ▪ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Pembagian Waris

KEGIATAN PENDAHULUAN
▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.

- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil ‘Alamin (taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh)*

KEGIATAN INTI

Apersepsi

- Guru memberikan pertanyaan pembuka melalui Wordwall.

Game Perhitungan Waris

- Guru menampilkan soal kasus pembagian waris.
- Setiap kelompok berdiskusi sebelum menjawab.
- Guru memberi batas waktu (misalnya 2 menit per soal).
- Skor dituliskan di papan tulis.

Pembahasan

- Guru menjelaskan langkah perhitungan yang benar.
- Siswa membandingkan jawaban kelompoknya.

KEGIATAN REFLEKSI DAN KONFIRMASI

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru memberikan penguatan konsep.
- Guru memberikan motivasi dan refleksi pembelajaran
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

F. ASESMEN / PENILAIAN

ASESMEN

a. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah pernah membaca buku terkait ?		
2	Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik ?		
3	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan metode inquiry learning, diskusi ?		

b. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

1. Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja
2. Bentuk Instrumen : Pedoman/lembar observasi

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode inquiry

c. Asesmen Sumatif

a.	Asesmen Pengetahuan Teknik Asesmen:		
	• Tes	:	Tertulis
	• Non Tes Bentuk Instrumen:	:	Observasi
	• Asesmen tidak tertulis	:	Daftar pertanyaan
	• Asesmen tertulis	:	Jawaban singkat
b.	Asesmen Keterampilan		
	• Teknik Asesmen	:	Kinerja
	• Bentuk Instrumen	:	Lembar Kinerja

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

TUGAS KELOMPOK

Langkah-langkahnya:

1. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa.
2. Tiap kelompok diberikan soal yang berbeda-beda mengenai pembagian waris
3. Amati dan cermati soal tersebut dan hitunglah dengan rumus yang sudah ada dalam materi pembagian waris
4. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

5. Jika menghadapi kendala, maka komunikasikan dengan gurumu.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini ?
- Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
- Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?

- Sudahkah tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatal lil ‘alamin?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan	

I. GLOSARIUM

Istilah	Pengertian
Ilmu Faraidh	Ilmu yang membahas tentang pembagian harta warisan menurut syariat Islam.

Istilah	Pengertian
Mawarits	Hukum-hukum tentang warisan dalam Islam.
Tirkah	Harta peninggalan mayit sebelum dikurangi hutang, wasiat, dan biaya jenazah.
Ahli Waris	Orang-orang yang berhak menerima harta warisan dari seseorang yang meninggal.
Mayit	Orang yang meninggal dunia dan meninggalkan harta warisan.
Dzawil Furudh	Ahli waris yang mendapat bagian tertentu yang telah ditentukan dalam syariat.
Ashabah	Ahli waris yang mendapat sisa harta setelah Dzawil Furudh menerima bagiannya.
Hijab	Penghalangan ahli waris dari mendapatkan warisan karena adanya ahli waris lain.
Nasab	Hubungan kekeluargaan melalui darah atau keturunan.
Sabab	Sebab seseorang menjadi ahli waris, seperti pernikahan dan wala'.
Wasiat	Pesan atau perintah dari pewaris sebelum wafat, maksimal sepertiga dari harta.

Istilah	Pengertian
Dain	Hutang yang harus dilunasi dari harta peninggalan mayit sebelum dibagikan.
Ijma'	Kesepakatan para ulama dalam menetapkan hukum waris Islam.
Furudh Muqaddarah	Bagian pasti dalam warisan seperti 1/2, 1/3, 1/6, dll., yang disebut dalam Al-Qur'an.
Kalalah	Orang yang meninggal tanpa meninggalkan ayah maupun anak.
Asal Masalah	Angka pokok untuk menyamakan bagian waris, biasanya LCM dari penyebut bagian.
Tashih	Proses menyederhanakan pembagian warisan agar sesuai dengan jumlah ahli waris.
Radd	Proses pengembalian sisa warisan kepada Dzawil Furudh jika tidak ada Ashabah.
Aul	Ketika bagian waris melebihi 1, maka dikurangi secara proporsional.

▪ **Lembar Penilaian Sikap**

Menggunakan teknik observasi dan instrumen jurnal sikap tentang Profil Pelajar Pancasila yang terlaksana selama proses pembelajaran berlangsung

No	Nomor Induk	Nama Siswa	L/P	Aspek Sikap	
				Spiritual	Sosial
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
DST					

▪ **Lembar Penilaian Keterampilan Peserta Didik**

No	Topik/Sub Topik		
	Kelompok	Aspek Yang dinilai	Total

		Penggunaan Bahasa	Kejelasan dalam menyampaikan Hasil	Komunikatif	Skor
1					
2					
3					

Petunjuk Penskoran

- Skor Maksimum = 12

- Pemilaian =

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100$$

- Kategori

Nilai	Keterangan
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
< 60	Kurang

▪ Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa yang baik, baku, dan terstruktur.	Menggunakan bahasa yang baik, baku, tapi tidak terstruktur	Menggunakan bahasa yang baik, kurang baku dan terstruktur	Menggunakan bahasa yang baik, kurang baku, dan tidak terstruktur
2.	Kejelasan	Penjelasan	Penjelasan	Penjelasan	Penjelasan

	dalam Menyampaik an Hasil	jelas, kalimat penjelasan tidak bertele-tele	kurang jelas, kalimat tidak bertele-tele	jelas namun kalimat bertele-tele	tidak jelas dan kalimat bertele-tele.
3.	Komunikatif	Sangat mampu berdikusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Mampu berdikusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Cukup berdikusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Belum mampu berdikusi dengan baik antar sesama anggota kelompok

▪ **Lembar Penilaian Pengetahuan Peserta Didik**

Nama Sekolah	:	MTsN Gresik
Kelas/Semester	:	IX D / Genap
Tahun Pelajaran	:	2024-2025
Topik/Sub Topik	:	

No.	Nama Siswa	Skor Yang Di Peroleh										Ju ml ah	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5							

														Sk or	
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															
9.															
10.															
Dst															

Petunjuk Penskoran

- a. Skor Maksimum

$$20 \times 5 = 100$$

- b. Penilaian

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100$$

- c. Kategori

Nilai	Keterangan
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup

< 60	Kurang
------	--------

III. LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

UJI KOMPETENSI

Jawablah Pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Seorang ayah meninggal dunia dan meninggalkan harta warisan. Anak sulungnya ingin menguasai seluruh harta tanpa membaginya kepada saudara-saudaranya. Jika kamu menjadi penasihat keluarga tersebut, bagaimana cara menjelaskan prinsip keadilan dalam hukum waris Islam kepada anak sulung tersebut? Jelaskan dengan dalil yang mendukung.
2. Beberapa orang beranggapan bahwa pembagian warisan dalam Islam tidak adil karena bagian anak laki-laki lebih besar daripada anak perempuan. Bagaimana kamu menjelaskan konsep keadilan dalam pembagian waris Islam kepada seseorang yang berpikir demikian? Gunakan argumentasi yang kuat berdasarkan syariat Islam.
3. Seorang anak perempuan satu-satunya ingin mendapatkan warisan dari ayahnya yang baru meninggal. Namun, ternyata ia menikah dengan seseorang yang berbeda agama dan keluarganya mempertanyakan apakah ia masih berhak mendapatkan warisan. Berdasarkan hukum waris Islam, apakah anak tersebut tetap mendapat bagian? Jelaskan alasan dan solusi yang bisa diberikan dalam kasus ini.

4. Seorang pria meninggal dunia dengan meninggalkan ahli waris sebagai berikut:

- Seorang istri
- Dua anak laki-laki
- Satu anak Perempuan

Harta yang ditinggalkan sebesar Rp 240.000.000. Hitunglah bagian masing-masing ahli waris sesuai dengan hukum Islam!

5. Seorang wanita wafat dan meninggalkan warisan senilai Rp 500.000.000. Sebelum meninggal, ia memiliki hutang Rp 50.000.000, serta telah berwasiat agar Rp 25.000.000 disumbangkan kepada fakir miskin. Ahli warisnya adalah:

- Seorang suami
- Seorang ibu
- Dua anak perempuan

Hitunglah pembagian warisan setelah dikurangi hutang dan wasiat!

LAMPIRAN 2

MATERI BAHAN AJAR

A. Pengertian Waris dalam Islam

Waris dalam Islam adalah pembagian harta peninggalan seseorang yang telah meninggal kepada ahli warisnya berdasarkan ketentuan syariat Islam.

Dalil tentang Waris:

1. Al-Qur'an Surah An-Nisa: 11 → "Allah mensyariatkan bagimu tentang (pembagian pusaka untuk) anak-anakmu..."
2. Hadis Nabi SAW → "Berikanlah hak waris kepada ahli warisnya, dan apa yang tersisa adalah untuk laki-laki yang paling dekat hubungan keluarganya." (HR. Bukhari & Muslim)

B. Syarat-Syarat Waris

1. Meninggalnya seseorang (muwarrits).
2. Masih hidupnya ahli waris saat pewaris meninggal.
3. Tidak ada penghalang waris, seperti perbedaan agama, pembunuhan terhadap pewaris, atau perbudakan.

C. Golongan Ahli Waris dalam Islam

1. Ashabul Furudh (Ahli Waris yang Mendapat Bagian Tetap)
 - Suami, Istri, Ayah, Ibu, Anak Perempuan, Saudara Kandung Perempuan, dan lainnya.
2. ‘Asabah (Ahli Waris yang Menerima Sisa Harta)
 - Anak laki-laki, Saudara laki-laki, dan kerabat laki-laki lainnya.
3. Dzawil Arham (Kerabat Dekat yang Tidak Masuk Dua Golongan Sebelumnya)
 - Cucu dari anak perempuan, paman dari ibu, dll. (mendapat warisan jika tidak ada Ashabul Furudh dan Asabah).

D. Prinsip Keadilan dalam Waris Islam

Islam menetapkan pembagian waris bukan berdasarkan kesetaraan mutlak, tetapi berdasarkan tanggung jawab finansial ahli waris. Contohnya:

- Anak laki-laki mendapat bagian lebih besar karena ia bertanggung jawab atas nafkah keluarga.
- Anak perempuan mendapat setengah bagian anak laki-laki, tetapi ia tidak memiliki kewajiban memberi nafkah.

E. Penghalang Waris (Mawani’ al-Irts)

Ahli waris dapat terhalang dari warisan jika:

1. Berbeda agama → Pewaris Muslim tidak dapat diwarisi oleh ahli waris non-Muslim.
2. Membunuh pewaris → Pelaku pembunuhan terhadap pewaris kehilangan hak warisnya.

3. Budak → Dalam konteks perbudakan (tidak berlaku lagi di zaman sekarang).

F. Perhitungan Waris dalam Islam

Pembagian warisan harus memperhatikan:

1. Pembayaran hutang dan biaya pemakaman.
2. Pelaksanaan wasiat (maksimal $\frac{1}{3}$ dari harta).
3. Pembagian sesuai hukum faraidh.

Contoh Perhitungan waris

Jika seorang suami meninggal dan meninggalkan istri, dua anak laki-laki, dan satu anak perempuan dengan harta Rp 240.000.000, maka:

- Istri mendapat $\frac{1}{8}$ → Rp 30.000.000
- Sisanya Rp 210.000.000 dibagi untuk anak-anak (anak laki-laki mendapat 2x bagian anak perempuan).

b. Modul Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATA PELAJARAN : FIKIH
BAB 3 : Harta Warisan

III. INFORMASI UMUM

G. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	: MTSN 1 GRESIK
Nama Penyusun	: Irfan Maulana Haqiqi
Mata Pelajaran	: Fikih

Kelas / Fase / Semester : IX / D / 2

Alokasi waktu : 2 x 45 Menit / Pertemuan

H. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mengetahui bahwa waris adalah pembagian harta peninggalan seseorang setelah wafat sesuai ketentuan syariat Islam.

I. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*.

J. SARANA DAN PRASARANA

Media : Smart TV, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : Youtube, LKPD, Buku Paket, LKS

K. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

L. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : Pembelajaran Konvensional (*Teacher Centered*)

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, penugasan individu, dan diskusi terbimbing

IV. KOMPETENSI INTI

J. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menganalisis ketentuan pembagian waris dan muamalah yang meliputi: jual beli, khiyaar, qiraadl, larangan riba, ‘aariyah, wadii’ah, hutang-piutang, gadai, hiwaalah, ijarah sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragama, berbangsa, bernegara dan bermasyarakat global.

K. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengimani ketentuan *waris*
- Menunjukkan sikap penghargaan terhadap *waris*
- Menampilkan sikap peduli terhadap sesama
- Membiasakan sikap tanggung jawab dan disiplin dalam *waris*
- Menjelaskan pengertian waris dan dalil
- Menguraikan ketentuan waris
- Mengidentifikasi rukun *waris*
- Menidentifikasi kategori ahli waris seperti *Ashabul furud*, dan *ashobah*
- Mendemonstrasikan waris

L. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *Harta warisan* nantinya akan sangat diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat

M. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *ariyah (pinjam meminjam)* dan *wadi’ah (titipan)*

N. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

PENGERTIAN WARIS

KEGIATAN PENDAHULUAN
▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. ▪ Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. ▪ Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. ▪ Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar <i>Rahmatan Lil ‘Alamin</i> (<i>taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh</i>)
KEGIATAN INTI
<i>Orientasi</i> • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru menjelaskan materi pengertian waris secara langsung (ceramah). <i>Penyampaian Materi (Ceramah)</i> Guru menjelaskan: • Pengertian waris • Dalil tentang waris • Pentingnya memahami ilmu faraidh • Siswa menyimak dan mencatat poin penting. <i>Tanya Jawab</i> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

• Guru memberikan pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa. Latihan Individu • Guru memberikan soal latihan sederhana. • Siswa mengerjakan secara mandiri di buku masing-masing. Penguatan • Guru memberikan penjelasan ulang pada bagian yang belum dipahami siswa.
KEGIATAN REFLEKSI
▪ Guru bersama siswa menyimpulkan materi. ▪ Guru memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa. ▪ Guru memberikan motivasi belajar. ▪ Penutup dengan doa.

PERTEMUAN KE-2

Pembagian Waris

KEGIATAN PENDAHULUAN
▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. ▪ Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. ▪ Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. ▪ Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar <i>Rahmatan Lil ‘Alamin (taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh)</i>

KEGIATAN INTI
<i>Apersepsi</i> - Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi pembagian waris. <i>Penyampaian Materi (ceramah)</i> - Guru menjelaskan: Ketentuan pembagian waris , Langkah-langkah perhitungan waris - Guru menuliskan contoh di papan tulis. <i>Contoh Soal</i> - Guru memberikan contoh kasus pembagian waris. - Guru menjelaskan langkah penyelesaian secara sistematis. Latihan Individu - Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri. - Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Tanya Jawab - Guru dan siswa membahas hasil pekerjaan.
KEGIATAN REFLEKSI DAN KONFIRMASI
- Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran. - Guru memberikan penguatan konsep. - Guru memberikan evaluasi lisan. - Penutup dan doa.

O. ASESMEN / PENILAIAN

ASESMEN

- c. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah pernah membaca buku terkait ?		
2	Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik ?		
3	Apakah kalian siap mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan?		

c. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

3. Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja
4. Bentuk Instrumen : Pedoman/lembar observasi

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode inquiry

c. Asesmen Sumatif

a.	Asesmen Pengetahuan Teknik Asesmen:		
	• Tes	:	Tertulis
	• Non Tes Bentuk Instrumen:	:	Observasi

	• Asesmen tidak tertulis	:	Daftar pertanyaan
	• Asesmen tertulis	:	Jawaban singkat
b.	Asesmen Keterampilan		
	• Teknik Asesmen	:	Kinerja
	• Bentuk Instrumen	:	Lembar Kinerja

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

TUGAS INDIVIDU

Langkah-langkahnya:

1. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri.
2. Membaca dan memahami soal pembagian waris.
3. Menyelesaikan perhitungan sesuai materi.
4. Menuliskan jawaban secara sistematis.
5. Mengumpulkan hasil pekerjaan kepada guru.

P. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya melalui penjelasan ulang (ceramah) dan latihan soal tambahan
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

Q. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini ?
- Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
- Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
- Sudahkan tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatul lil ‘alamin?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	

2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan	

R. GLOSARIUM

Istilah	Pengertian
Ilmu Faraidh	Ilmu yang membahas tentang pembagian harta warisan menurut syariat Islam.
Mawarits	Hukum-hukum tentang warisan dalam Islam.
Tirkah	Harta peninggalan mayit sebelum dikurangi hutang, wasiat, dan biaya jenazah.
Ahli Waris	Orang-orang yang berhak menerima harta warisan dari seseorang yang meninggal.
Mayit	Orang yang meninggal dunia dan meninggalkan harta warisan.

Istilah	Pengertian
Dzawil Furudh	Ahli waris yang mendapat bagian tertentu yang telah ditentukan dalam syariat.
Ashabah	Ahli waris yang mendapat sisa harta setelah Dzawil Furudh menerima bagiannya.
Hijab	Penghalangan ahli waris dari mendapatkan warisan karena adanya ahli waris lain.
Nasab	Hubungan kekeluargaan melalui darah atau keturunan.
Sabab	Sebab seseorang menjadi ahli waris, seperti pernikahan dan wala'.
Wasiat	Pesan atau perintah dari pewaris sebelum wafat, maksimal sepertiga dari harta.
Dain	Hutang yang harus dilunasi dari harta peninggalan mayit sebelum dibagikan.
Ijma'	Kesepakatan para ulama dalam menetapkan hukum waris Islam.
Furudh Muqaddarah	Bagian pasti dalam warisan seperti 1/2, 1/3, 1/6, dll., yang disebut dalam Al-Qur'an.

Istilah	Pengertian
Kalalah	Orang yang meninggal tanpa meninggalkan ayah maupun anak.
Asal Masalah	Angka pokok untuk menyamakan bagian waris, biasanya LCM dari penyebut bagian.
Tashih	Proses menyederhanakan pembagian warisan agar sesuai dengan jumlah ahli waris.
Radd	Proses pengembalian sisa warisan kepada Dzawil Furudh jika tidak ada Ashabah.
Aul	Ketika bagian waris melebihi 1, maka dikurangi secara proporsional.

▪ **Lembar Penilaian Sikap**

Menggunakan teknik observasi dan instrumen jurnal sikap tentang Profil Pelajar Pancasila yang terlaksana selama proses pembelajaran berlangsung

No	Nomor Induk	Nama Siswa	L/P	Aspek Sikap	
				Spiritual	Sosial
1					
2					
3					
4					

5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
DST					

▪ **Lembar Penilaian Keterampilan Peserta Didik**

No	Topik/Sub Topik				
	Kelompok	Aspek Yang dinilai			Total Skor
		Penggunaan Bahasa	Kejelasan dalam menyampaikan Hasil	Komunikatif	
1					
2					
3					

Petunjuk Penskoran

- Skor Maksimum = 12
- Pemilaian =

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

- **Kategori**

Nilai	Keterangan
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
< 60	Kurang

- **Rubrik Penilaian Keterampilan**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa yang baik, baku, dan terstruktur.	Menggunakan bahasa yang baik, baku, tapi tidak terstruktur	Menggunakan bahasa yang baik, kurang baku dan terstruktur	Menggunakan bahasa yang baik, kurang baku, dan tidak terstruktur
2.	Kejelasan dalam Menyampaikan Hasil	Penjelasan jelas, kalimat penjelasan tidak bertele-tele	Penjelasan kurang jelas, kalimat tidak bertele-tele	Penjelasan jelas namun kalimat bertele-tele	Penjelasan tidak jelas dan kalimat bertele-tele.
3.	Komunikatif	Sangat mampu berdiskusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Mampu berdiskusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Cukup berdiskusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Belum mampu berdiskusi dengan baik antar sesama anggota kelompok

▪ **Lembar Penilaian Pengetahuan Peserta Didik**

Nama Sekolah	:	MTsN Gresik
Kelas/Semester	:	IX D / Genap
Tahun Pelajaran	:	2024-2025
Topik/Sub Topik	:	

No.	Nama Siswa	Skor Yang Di Peroleh											Jumlah Skor	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5								
11.														
12.														
13.														
14.														
15.														
16.														
17.														
18.														
19.														
20.														
Dst														

Petunjuk Penskoran

d. Skor Maksimum

$$20 \times 5 = 100$$

e. Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

f. Kategori

Nilai	Keterangan
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
< 60	Kurang

III. LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

UJI KOMPETENSI

Jawablah Pertanyaan di bawah ini dengan benar!

6. Seorang ayah meninggal dunia dan meninggalkan harta warisan. Anak sulungnya ingin menguasai seluruh harta tanpa membaginya kepada saudara-saudaranya. Jika kamu menjadi penasihat keluarga tersebut, bagaimana cara menjelaskan prinsip keadilan dalam hukum waris Islam kepada anak sulung tersebut? Jelaskan dengan dalil yang mendukung.
7. Beberapa orang beranggapan bahwa pembagian warisan dalam Islam tidak adil karena bagian anak laki-laki lebih besar daripada anak perempuan.

Bagaimana kamu menjelaskan konsep keadilan dalam pembagian waris Islam kepada seseorang yang berpikir demikian? Gunakan argumentasi yang kuat berdasarkan syariat Islam.

8. Seorang anak perempuan satu-satunya ingin mendapatkan warisan dari ayahnya yang baru meninggal. Namun, ternyata ia menikah dengan seseorang yang berbeda agama dan keluarganya mempertanyakan apakah ia masih berhak mendapatkan warisan. Berdasarkan hukum waris Islam, apakah anak tersebut tetap mendapat bagian? Jelaskan alasan dan solusi yang bisa diberikan dalam kasus ini.

9. Seorang pria meninggal dunia dengan meninggalkan ahli waris sebagai berikut:

- Seorang istri
- Dua anak laki-laki
- Satu anak Perempuan

Harta yang ditinggalkan sebesar Rp 240.000.000. Hitunglah bagian masing-masing ahli waris sesuai dengan hukum Islam!

10. Seorang wanita wafat dan meninggalkan warisan senilai Rp 500.000.000. Sebelum meninggal, ia memiliki hutang Rp 50.000.000, serta telah berwasiat agar Rp 25.000.000 disumbangkan kepada fakir miskin. Ahli warisnya adalah:

- Seorang suami
- Seorang ibu
- Dua anak perempuan

Hitunglah pembagian warisan setelah dikurangi hutang dan wasiat!

LAMPIRAN 2

MATERI BAHAN AJAR

G. Pengertian Waris dalam Islam

Waris dalam Islam adalah pembagian harta peninggalan seseorang yang telah meninggal kepada ahli warisnya berdasarkan ketentuan syariat Islam.

Dalil tentang Waris:

3. Al-Qur'an Surah An-Nisa: 11 → "Allah mensyariatkan bagimu tentang (pembagian pusaka untuk) anak-anakmu..."
4. Hadis Nabi SAW → "Berikanlah hak waris kepada ahli warisnya, dan apa yang tersisa adalah untuk laki-laki yang paling dekat hubungan keluarganya." (HR. Bukhari & Muslim)

H. Syarat-Syarat Waris

4. Meninggalnya seseorang (muwarrits).
5. Masih hidupnya ahli waris saat pewaris meninggal.
6. Tidak ada penghalang waris, seperti perbedaan agama, pembunuhan terhadap pewaris, atau perbudakan.

I. Golongan Ahli Waris dalam Islam

4. Ashabul Furudh (Ahli Waris yang Mendapat Bagian Tetap)
 - Suami, Istri, Ayah, Ibu, Anak Perempuan, Saudara Kandung Perempuan, dan lainnya.
5. 'Asabah (Ahli Waris yang Menerima Sisa Harta)
 - Anak laki-laki, Saudara laki-laki, dan kerabat laki-laki lainnya.
6. Dzawil Arham (Kerabat Dekat yang Tidak Masuk Dua Golongan Sebelumnya)
 - Cucu dari anak perempuan, paman dari ibu, dll. (mendapat warisan jika tidak ada Ashabul Furudh dan Asabah).

J. Prinsip Keadilan dalam Waris Islam

Islam menetapkan pembagian waris bukan berdasarkan kesetaraan mutlak, tetapi berdasarkan tanggung jawab finansial ahli waris. Contohnya:

- Anak laki-laki mendapat bagian lebih besar karena ia bertanggung jawab atas nafkah keluarga.
- Anak perempuan mendapat setengah bagian anak laki-laki, tetapi ia tidak memiliki kewajiban memberi nafkah.

K. Penghalang Waris (Mawani' al-Irts)

Ahli waris dapat terhalang dari warisan jika:

4. Berbeda agama → Pewaris Muslim tidak dapat diwarisi oleh ahli waris non-Muslim.
5. Membunuh pewaris → Pelaku pembunuhan terhadap pewaris kehilangan hak warisnya.
6. Budak → Dalam konteks perbudakan (tidak berlaku lagi di zaman sekarang).

L. Perhitungan Waris dalam Islam

Pembagian warisan harus memperhatikan:

4. Pembayaran hutang dan biaya pemakaman.
5. Pelaksanaan wasiat (maksimal $\frac{1}{3}$ dari harta).
6. Pembagian sesuai hukum faraidh.

Contoh Perhitungan waris

Jika seorang suami meninggal dan meninggalkan istri, dua anak laki-laki, dan satu anak perempuan dengan harta Rp 240.000.000, maka:

- Istri mendapat $\frac{1}{8}$ → Rp 30.000.000
- Sisanya Rp 210.000.000 dibagi untuk anak-anak (anak laki-laki mendapat 2x bagian anak perempuan).

7. Instrumen Penelitian (kisi-kisi, soal, kunci jawaban, lembar pedoman penskroan)
8. Data mentah Hasil Penelitian (nilai pre&pos test, serta gain score)

9. Output olah data Spss (statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji Mann-Whitney U).

a. Uji Statistik Deskriptif

Descriptives

Dependent Variables	Kelompok	Statistics	Stat Type	
			Statistic	Std. Error
Pretest	Eskperimen	Mean	52.4286	3.00819
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.3152
			Upper Bound	58.5420
		5% Trimmed Mean		52.1429
		Median		50.0000
		Variance		316.723
		Std. Deviation		17.79670
		Minimum		30.00
		Maximum		80.00
		Range		50.00
		Interquartile Range		35.00
		Skewness	.114	.398
		Kurtosis	-1.456	.778
	Kontrol	Mean	59.7222	3.23635
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	53.1521
			Upper Bound	66.2924

Posttest	Eskperimen	5% Trimmed Mean	59.4136	
		Median	60.0000	
		Variance	377.063	
		Std. Deviation	19.41812	
		Minimum	35.00	
		Maximum	90.00	
		Range	55.00	
		Interquartile Range	40.00	
		Skewness	.072	.393
		Kurtosis	-1.478	.768
		Mean	78.1429	2.00928
		95% Confidence Lower	74.0595	
		Interval for Mean Bound		
		Upper Bound	82.2262	
		5% Trimmed Mean	77.9365	
		Median	75.0000	
		Variance	141.303	
		Std. Deviation	11.88707	
		Minimum	60.00	
		Maximum	100.00	
		Range	40.00	
		Interquartile Range	20.00	
		Skewness	.374	.398

Kontrol	Kurtosis	-1.069	.778
	Mean	70.3333	2.10366
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.0627
		Upper Bound	74.6040
	5% Trimmed Mean		70.0309
	Median		68.0000
	Variance		159.314
	Std. Deviation		12.62198
	Minimum		55.00
	Maximum		92.00
	Range		37.00
	Interquartile Range		26.50
	Skewness	.365	.393
	Kurtosis	-1.453	.768

b. Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eskperimen	.126	35	.173	.893	35	.003
	Kontrol	.130	36	.133	.898	36	.003
Posttest	Eskperimen	.176	35	.008	.926	35	.022
	Kontrol	.182	36	.004	.879	36	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Gain	Eskperimen	.249	35	<.,001	.850	35	<.,001
	Kontrol	.191	36	.002	.889	36	.002

a. Lilliefors Significance Correction

c. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.505	1	69	.480
	Based on Median	.595	1	69	.443
	Based on Median and with adjusted df	.595	1	68.999	.443
	Based on trimmed mean	.533	1	69	.468
Posttest	Based on Mean	.542	1	69	.464
	Based on Median	.504	1	69	.480
	Based on Median and with adjusted df	.504	1	68.067	.480
	Based on trimmed mean	.505	1	69	.480
Gain	Based on Mean	.001	1	69	.976
	Based on Median	.005	1	69	.942
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	68.999	.942
	Based on trimmed mean	.002	1	69	.965

d. Uji Mann-Whitney U

Ranks				
	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Gain	Eskperimen	35	50.66	1773.00
	Kontrol	36	21.75	783.00
	Total	71		

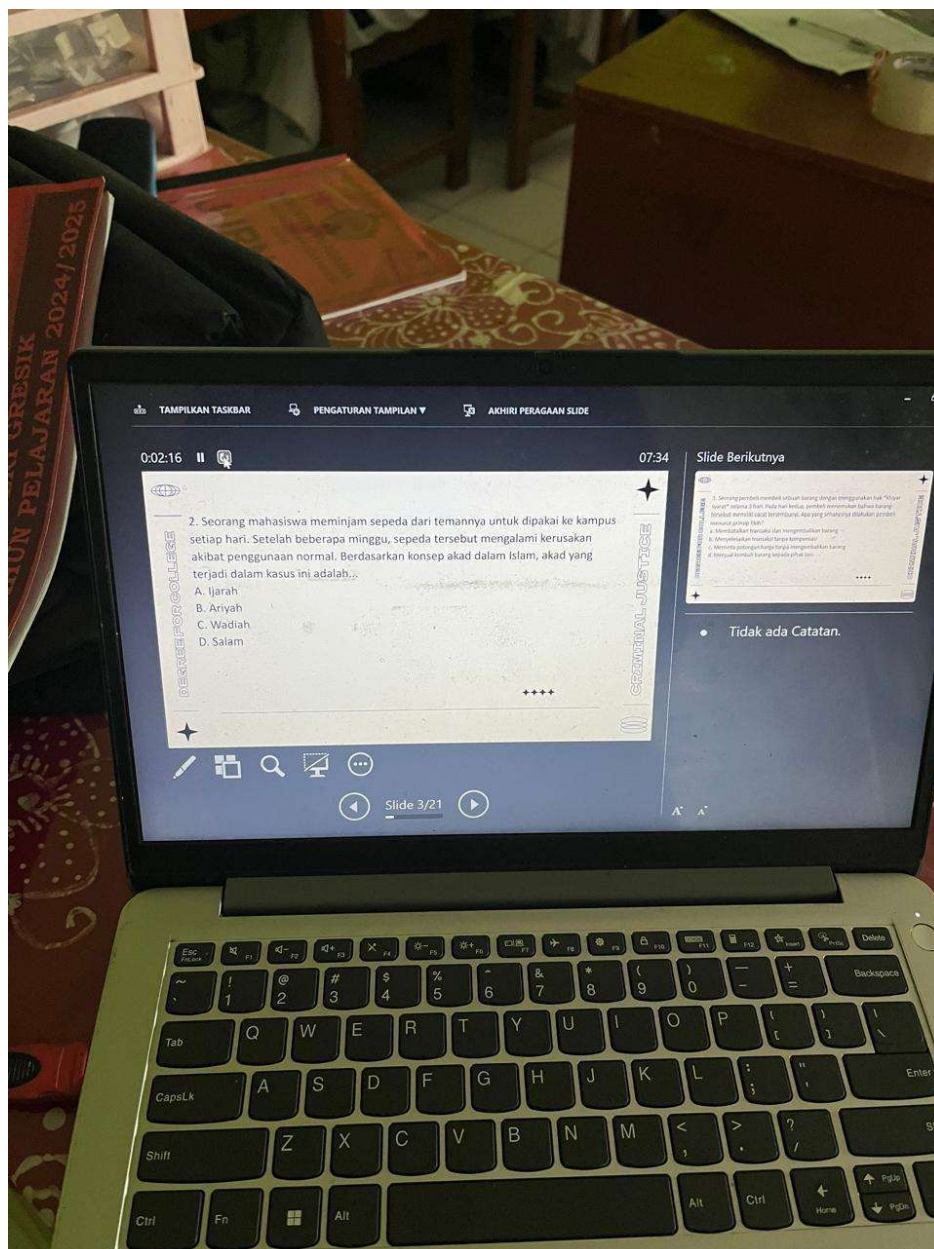
Test Statistics^a

Gain	
Mann-Whitney U	117.000
Wilcoxon W	783.000
Z	-5.971
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.,001

a. Grouping Variable:
Kelompok

10. Dokumentasi Kegiatan









11. Screenshot Media wordwall

0:21

Ashabul Furudh (ahli waris dengan bagian pasti)

Ibu Ayah

Ashabah (ahli waris yang mendapat sisa harta)

Saudara Laki-laki

Kirim jawaban

Belum ada judul397

Bagikan

Edit Konten Cetak Menyematkan Tetapkan Penugasan Tambah

Berganti templat

- Pengurutan grup
- Kuis
- Penyortiran cepat
- Kuis gameshow
- Pengejaran dalam labirin
- Tampilkan semua

0:27

Dzawil Arham

Hubungan nasab

Hubungan pernikahan

Ashabul Furudh

Ashabah

Mewarisi karena ikatan perkawinan yang sah

Kerabat yang tidak termasuk ashabul furudh maupun ashabah

Ahli waris yang bagiannya sudah pasti ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{2}{3}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{6}$)

Ahli waris laki-laki yang mendapat sisa harta

Mewarisi karena hubungan darah (keluarga)

Kirim jawaban

match up

Bagikan

Edit Konten Cetak Menyematkan Tetapkan Penugasan Tambah

Berganti templat

- Permainan Pencocokan
- Menemukan kecocokan
- Pecah Balon
- Teka Teki Silang
- Kuis
- Tampilkan semua

0:10 ✓ 0

Seorang laki-laki meninggal dunia. Ia meninggalkan seorang istri, tetapi tidak memiliki anak. Berapa bagian yang diterima istri tersebut?

A	B	C	D
$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{8}$

Skor x250:50Waktu Tambahan

1 dari 5

☰🔊 🔍 🔍 🔍