

**EFEKTIVITAS GAME EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DI MTSN GRESIK**

SKRIPSI

OLEH

YOERISTA DANIA MAHARANI

NIM. 220101110107



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

2026

**EFEKTIVITAS GAME EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DI MTSN GRESIK**

SKRIPSI

OLEH

YOERISTA DANIA MAHARANI

NIM. 220101110107



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

2026

**EFEKTIVITAS GAME EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DI MTSN GRESIK**

SKRIPSI

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

OLEH

YOERISTA DANIA MAHARANI

NIM. 220101110107



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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**EFEKTIVITAS GAME EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DI MTSN GRESIK**

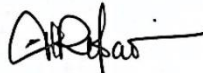
Oleh

Yoerista Dania Maharani

NIM. 220101110107

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Pembimbing



Dr. Laily Nur Arita, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam,



Dr. Laily Nur Arita, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Yoerista Dania Maharani
Lamp : 4 (empat) eksemplar

Malang, 4 Juni 2026

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Yoerista Dania Maharani

NIM : 220101110107

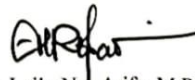
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Di Mtsn Gresik

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoerista Dania Maharani

NIM : 220101110107

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mtsn Gresik

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

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

Malang, 2026



Yoerista Dania Maharani
NIM. 220101110107

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Efektivitas Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mtsn Gresik

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Yoerista Dania Maharani (220101110107)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 23 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Penguji Pertama

Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I

NIP. 19880320201608011005

Ketua Sidang

Dr. Muh Hambali, M.Ag

NIP. 197304042014111003

Sekretaris

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

.....
.....
.....

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

LEMBAR MOTO

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
beserta kesulitan ada kemudahan.

(Q.S Al-Insyirah: 5)

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak
mungkin aku tidak ada artinya”

(Penulis)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas izin Allah Swt. skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan. Dalam prosesnya, banyak doa, dukungan, dan bantuan dari orang-orang yang selalu hadir di setiap langkah perjalanan ini. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Mama merupakan sosok yang selalu menjadi alasan penulis untuk terus berjuang. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah terlewat, setiap pengorbanan yang mungkin tidak akan pernah mampu penulis balas, serta kasih sayang yang selalu menguatkan dalam keadaan apa pun. Sampai di titik ini, penulis menyadari bahwa tidak ada langkah yang dapat ditempuh tanpa doa dan ridha dari mama.
2. Keluarga besar tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, serta semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini dan selalu memberikan motivasi agar penulis tetap berusaha menyelesaikan setiap proses hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas setiap arahan, masukan, dan kesabaran yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
4. Teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih untuk setiap bantuan, dukungan, cerita, tawa, dan kebersamaan yang telah diberikan.

Mungkin tidak semua akan selalu bersama di masa depan, tapi percayalah kenangan selama menjalani perkuliahan akan selalu menjadi bagian yang berharga untuk dikenang oleh penulis.

5. Keluarga besar pendidikan agama islam angkatan 2022, yang telah menjadi tempat penulis belajar, bertumbuh, dan berproses bersama. Terima kasih atas pengalaman, kebersamaan, dan cerita yang telah mengisi hari-hari selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
6. Kota Malang, tempat yang telah menjadi rumah kedua bagi penulis selama menempuh pendidikan. Terima kasih karena telah menjadi saksi perjalanan, perjuangan, pertemuan, pembelajaran, dan berbagai cerita yang membentuk penulis menjadi pribadi yang lebih kuat dan mandiri.
7. Dan yang terakhir, untuk diri penulis sendiri. Terima kasih karena sudah bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih karena tetap melangkah meskipun pernah merasa lelah, ragu, dan ingin menyerah. Skripsi ini bukan hanya tentang akhir dari sebuah perjalanan perkuliahan, tetapi juga menjadi bukti bahwa proses yang panjang akan selalu menemukan garis akhirnya ketika dijalani dengan sabar dan sungguh-sungguh.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya disertai dengan usaha maksimal, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MTsN Gresik”. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai *uswatun hasanah* dalam kehidupan dan pelopor pendidikan melalui perilaku dan tuturnya.

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

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan dan memperoleh pengalaman belajar di lingkungan kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan dukungan serta fasilitas selama penulis menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.i, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, saran,

serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga dapat terselesaikan dengan baik.

4. Seluruh dosen, karyawan, pegawai, dan staf Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta pelayanan selama penulis menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
5. Seluruh pihak MTsN Gresik yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.
6. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga segala doa, bantuan, motivasi, dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt.

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

Malang, 4 Juni 2026

Penulis,

Yoerista Dania Maharani

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR MOTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
ملخص.....	xix
PEDOMAN TRASNLITERASI ARAB-LATIN.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Orisinalitas Penelitian	7
F. Definisi Istilah.....	11
1. Game Edukatif Berbasis Wordwall	11
2. Hasil Belajar	12
3. Al-Qur'an Hadis.....	12
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Efektifitas Pembelajaran.....	14
2. Game Edukatif.....	15
3. Wordwall	17
4. Hasil Belajar.....	19
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	25

C. Kerangka Berpikir	26
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	29
B. Lokasi Penelitian	30
C. Variabel Penelitian	30
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	31
E. Data Dan Sumber Data	31
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Pengumpulan Data	34
H. Analisis Data	34
I. Prosedur Penelitian.....	37
BAB IV	40
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	40
A. Gambaran Objek Penelitian.....	40
B. Hasil Penelitian	42
1. Uji Validitas Dan Reliabilitas	42
2. Data Hasil Belajar	45
3. Analisis Data Penelitian	46
BAB V	51
PEMBAHASAN	51
A. Efektivitas Game Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa di MTsN Gresik	51
BAB VI.....	55
PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 3. 1Nonequivalent Control Group Design.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Soal PreTest dan PostTest.....	33
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	42
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	44
Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Nilai Pre-Test dan Post-test.....	46
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
Tabel 4. 5 Hasil Uji Independent Samples T-Test	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Survey Lapangan	65
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	66
Lampiran 3. Surat Konfirmasi Telah Melakukan Penelitian.....	67
Lampiran 4. Surat Rekomendasi Validasi Instrumen Penelitian	68
Lampiran 5. instrumen Pre-Test dan Post-Test	69
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen	74
Lampiran 7. Nilai Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen.....	75
Lampiran 8. Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol.....	76
Lampiran 9. Tampilan wordwall	77
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian	79
Lampiran 11. Modul Ajar	82
Lampiran 12. Bukti Bimbingan.....	80
Lampiran 13. Sertifikat Bebas Plagiasi Turnitin.....	88
Lampiran 14. Biodata Peneliti	89

ABSTRAK

Maharani, Yoyerista Dania. 2026. Efektivitas Game Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa di MTsN Gresik. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

Kata Kunci: Game Edukatif, Wordwall, Hasil Belajar, Al-Qur'an Hadis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan game edukatif berbasis Wordwall dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis serta mengetahui efektivitas penggunaannya terhadap hasil belajar siswa di MTsN Gresik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment menggunakan desain nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukatif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, siswa menggunakan game edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Penggunaan Wordwall membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih fokus, antusias, serta aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, game edukatif berbasis Wordwall terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$ atau lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai rata-rata (mean) post-test kelas eksperimen sebesar 81,29 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,79. Dengan demikian, penggunaan game edukatif berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik.

ABSTRACT

Maharani, Yoerista Dania. 2026. The Effectiveness of Wordwall-Based Educational Games on Student Learning Outcomes at MTsN Gresik. Thesis, Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Advisor: Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

Keywords: Educational Game, Wordwall, Learning Outcomes, Al-Qur'an and Hadith

This study aims to examine the implementation of Wordwall-based educational games in Al-Qur'an and Hadith instruction and to determine the effectiveness of their use on student learning outcomes at MTsN Gresik. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group. Data collection techniques included observation, pre-test and post-test assessments, and documentation. Data analysis was conducted using SPSS software, involving validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing via the Independent Samples t-test.

The results of the study indicate that the implementation of Wordwall-based educational games in the Al-Qur'an Hadith subject at MTsN Gresik was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation of learning. During the implementation stage, students used the Wordwall educational game as an interactive learning medium packaged in the form of an educational game. The use of Wordwall makes the learning environment more engaging, active, and enjoyable, so that students are more focused, enthusiastic, and actively participate throughout the learning process.

Furthermore, Wordwall-based educational games have proven effective in improving student learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject at MTsN Gresik. This was demonstrated through the results of a hypothesis test using an Independent Samples t-test, which showed a significance level (Sig. 2-tailed) of < 0.001 , or less than 0.05. Furthermore, the mean post-test score for the experimental class was 81.29, which was higher than that of the control class at 72.79. Thus, the use of Wordwall-based educational games has a positive effect on student learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject at MTsN Gresik.

ملخص

في نتائج تعلم الطلاب Wordwall مهاراني، يويريستا دانبا. ٢٠٢٦. فعالية الألعاب التعليمية القائمة على بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية جرسك. بحث جامعي، قسم تعليم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتورة. الحاجة ليلي نور عارفة، الماجستير

الكلمات المفتاحية: ألعاب تعليمية، جدار الكلمات، مخرجات التعلم، القرآن الكريم، الحديث النبوي

في تعلم القرآن Wordwall تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى تطبيق الألعاب التعليمية القائمة على منصة الكريم والحديث النبوي، وتحديد فعالية استخدامها على نتائج تعلم الطلاب في مدرسة ترانويه جريسك. تستخدم الدراسة منهجاً كمياً شبه تجريبي، مع تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة. تم جمع البيانات من ، من SPSS خلال الملاحظة، والاختبار القبلي والبعدي، والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام برنامج خلال اختبارات الصدق والثبات، واختبارات التوزيع الطبيعي، واختبارات التجانس، واختبارات الفرضيات للعينات المستقلة. باستخدام اختبار

في مادة الحديث Wordwall تشير نتائج الدراسة إلى أن تطبيق لعبة تعليمية تفاعلية قائمة على منصة القرآني في إحدى مدارس جريسك الإعدادية قد تم عبر مراحل التخطيط والتنفيذ والتقييم. خلال مرحلة كوسيلة تعليمية تفاعلية مصممة على شكل لعبة تعليمية. وقد Wordwall التنفيذ، استخدم الطلاب لعبة في جعل بيئة التعلم أكثر تشويقاً وتفاعلية ومتعة، مما زاد من تركيز الطلاب Wordwall ساهم استخدام وحماستهم ومشاركاتهم الفعالة في العملية التعليمية.

التعليمية فعاليتها في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة القرآن Wordwall بالإضافة إلى ذلك، أثبتت لعبة والحديث في مدرسة جريسك المتوسطة. وقد تأكد ذلك من خلال نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار (أقل من 0.001 أو أقل من 0.05 Sig. 2-tailed للعينات المستقلة، والذي أظهر قيمة دلالة إحصائية) علاوة على ذلك، كان متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية 81.29، وهو أعلى من متوسط التعليمية له تأثير Wordwall درجات المجموعة الضابطة البالغ 72.79. وبذلك، فإن استخدام ألعاب إيجابي على نتائج تعلم الطلاب في مادة القرآن والحديث في مدرسة جريسك المتوسطة.

PEDOMAN TRASNLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 58 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Namun, pada kenyataannya masih banyak pembelajaran yang berlangsung secara monoton karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah tanpa didukung media pembelajaran yang inovatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang aktif, dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena mampu membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.¹

Pentingnya menciptakan pembelajaran yang efektif juga sejalan dengan ajaran Islam yang menganjurkan agar proses penyampaian ilmu dilakukan dengan cara yang baik dan penuh hikmah. Allah Swt. berfirman dalam Q.S. An-Nahl ayat 125:

¹ Hilmi Fadhillah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1653–60.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S. An-Nahl ayat 125)

Ayat tersebut mengandung makna bahwa penyampaian ilmu hendaknya dilakukan dengan cara yang bijaksana, menarik, dan sesuai dengan kondisi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam konteks pendidikan saat ini, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Perkembangan teknologi di era digital memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan tidak membosankan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah game edukatif berbasis Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, mencocokkan jawaban, roda putar, dan aktivitas lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.²

Penggunaan Wordwall dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media Wordwall dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan membuat siswa lebih antusias selama proses belajar mengajar.³ Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Fadhillah Akbar dan Muhamad Sofian Hadi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Melalui media yang bersifat interaktif, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi turut meningkat.⁴

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar

² Selin Edri Indryani Anggelina, Ugi Nugraha, and Urip Sulistiyo, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas 2 Sd Negeri 062/Iv Kota Jambi," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 18814–19.

³ Gemi Gustiani et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi WordWall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8 (2025): 985–92.

⁴ Akbar and Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa."

mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Akan tetapi, dalam praktiknya masih ditemukan siswa yang memiliki hasil belajar rendah akibat kurangnya motivasi belajar dan rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Pembelajaran berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan responsif terhadap keterlibatan siswa.⁵

MTsN Gresik merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Madrasah ini memiliki fasilitas pendukung seperti jaringan *Wi-Fi*, smart TV di setiap kelas, dan penggunaan laptop pada beberapa kelas unggulan. Meskipun fasilitas pembelajaran sudah cukup memadai, dalam pelaksanaannya masih terdapat siswa yang kurang aktif dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi belum maksimal dan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Game edukatif berbasis Wordwall dipilih karena memiliki berbagai fitur permainan yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Melalui Wordwall, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Penggunaan game edukasi Wordwall

⁵ Farisa Umi Khasanah, Abdul Majid, and Fatiatun, "Efektivitas Penggunaan Platform Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Lengkong Garung," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 3988–96.

dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.⁶ Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Game Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa di MTsN Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tadi, rumusan masalah yang ingin diteliti adalah:

1. Bagaimana efektifitas game edukatif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis sejauh mana game ini efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman serta menambah wawasan mengenai efektivitas penggunaan game edukatif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di dunia pendidikan.

⁶ Gina Fajriani, Dewi Surani, and Ade Fricticarani, “Evaluasi Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di Smk Pasundan 1 Kota Serang,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 3 (2023): 36–42.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Universitas

Untuk universitas, studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi kemajuan disiplin ilmu pendidikan, terutama mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif yang bisa jadi referensi untuk riset berikutnya.

b) Bagi Sekolah

Untuk pihak sekolah, temuan penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi sekaligus pilihan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan dengan era digital, yang pada akhirnya dapat menunjang peningkatan mutu kegiatan pembelajaran.

c) Bagi Guru

Untuk guru, kajian ini berperan sebagai panduan dalam memilih dan menggunakan media teknologi yang bisa membuat siswa lebih aktif dan kritis dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis, sekaligus membuat penyampaian materi lebih menarik.

d) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, studi ini bermanfaat dalam memperluas pemahaman terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran serta menjadi bekal untuk mengembangkan strategi mengajar yang kreatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

E. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan telah terhadap beberapa penelitian terdahulu, ditemukan sejumlah studi yang memiliki keterkaitan dengan pembahasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Zakia Tri Ananda B. Buyuni Dalam Skripsinya Tahun 2024 Meneliti Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Wordwall berbasis *Game Based Learning* terhadap peningkatan konsentrasi siswa pada materi zat campuran kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu. Data penelitian diperoleh melalui hasil tes materi zat campuran siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis *Game Based Learning* mampu meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa menjadi lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.⁷
2. Anisa Nur Fajriyanti dalam skripsinya tahun 2022 meneliti keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* pada topik pemanasan global tingkat SMP.⁸ Studi kuantitatif

⁷ Zakia Tri Ananda B. Buyuni, "Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu" (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2024).

⁸ Anisa Nur Fajriyanti, "Efektivitas Modle Pembelajaran TGT Berbantu Game Edukasi WORDWALL Pada Materi Pemanasan Global Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Pesefta Didik SMP," *Universitas Tidar*, 2022.

berjenis *kuasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut mampu meningkatkan keterlibatan serta capaian belajar peserta didik.

3. Ahmad Said Bagus juga melakukan riset eksperimen kuantitatif tahun 2022 yang menitikberatkan pada pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall terhadap prestasi belajar siswa kelas X pada materi Trigonometri.⁹ Jenis pendekatan yang digunakan kuantitatif dengan jenis pendekatan eksperimen. Dengan instrumen seperti angket, wawancara, dokumentasi, dan tes, penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai secara keseluruhan tergolong baik.
4. Niken Fitriana Dwi Rahmawati Wardani, skripsi tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar”.¹⁰ Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu *desain one group pretest–posttest only*, serta instrumen penelitian berupa tes tertulis. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Niken menunjukkan bahwa media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari siswa yang lebih aktif saat belajar

⁹ Ahmad Said Basus, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas 10 Di Mapk Wadi Sofia” (IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2022).

¹⁰ Niken Fitriana Dwi Rahmawati Wardani, “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar” (Universitas PGRI Madiun, 2024), <http://eprint.unipma.ac.id/id/eprint/936>.

dan lebih paham materi, sehingga nilai mereka secara keseluruhan meningkat.

Tabel 1. 1Orisinalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Zakia Tri Ananda B. Buyuni Dalam Skripsinya Tahun 2024 judul “Implementasi Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu”	menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i> berbasis <i>Game Based Learning</i> dan menggunakan pendekatan kuantitatif.	Penelitian Zakia berfokus pada peningkatan konsentrasi siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat perbedaan pada materi, jenjang pendidikan, dan lokasi penelitian.	Penelitian ini berfokus pada efektivitas game edukatif berbasis <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik, sedangkan penelitian Zakia berfokus pada peningkatan konsentrasi siswa.
2	Anisa Nur Fajriyanti, skripsi tahun 2022 dengan judul “Efektifitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Game Edukasi <i>Wordwall</i> Pada Meteri Pemanasan Global Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP”.	menggunakan game edukatif <i>Wordwall</i> sebagai alat evaluasi, menggunakan jenis pendekatan kuantitatif	Penelitian Anisa menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada efektivitas game edukatif berbasis <i>Wordwall</i> . Materi dan lokasi penelitian juga berbeda.	Penelitian ini menggunakan game edukatif <i>Wordwall</i> secara langsung tanpa dipadukan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) serta diterapkan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik.

NO	Nama Peneliti, Judul dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
3	Ahmad Said Bagus, skripsi tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas 10 Di Mapk Wadi Sofia”	Menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> , sama dalam meneliti pengaruh/efektivitas <i>Wordwall</i> terhadap pembelajaran peserta didik	Penelitian Ahmad Said Bagus dilakukan pada mata pelajaran Trigonometri kelas X, sedangkan penelitian ini dilakukan di MTsN Gresik dengan subjek dan mata pelajaran yang berbeda.	Penelitian ini menerapkan game edukatif berbasis <i>Wordwall</i> pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik dengan fokus pada hasil belajar siswa, berbeda dengan penelitian Ahmad yang dilakukan pada mata pelajaran Trigonometri di tingkat SMA.
4	Niken Fitriana Dwi Rahmawati Wardani, skripsi tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media <i>Wordwall</i> Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar”	Menggunakan media <i>Wordwall</i> , jenis pendekatan kuantitatif	Penelitian Niken berfokus pada kemampuan kognitif siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa. Selain itu, jenjang pendidikan dan lokasi penelitian juga berbeda.	Penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa melalui penggunaan game edukatif berbasis <i>Wordwall</i> pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik, sedangkan penelitian Niken berfokus pada kemampuan kognitif siswa.

Setelah melihat beberapa penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut sama-sama menggunakan media *Wordwall* sebagai

media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membantu siswa lebih aktif dan meningkatkan kemampuan akademik maupun hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan karena fokus penelitian secara khusus membahas efektivitas game edukatif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik. Jika penelitian terdahulu lebih banyak membahas Wordwall terhadap konsentrasi belajar, prestasi belajar, maupun kemampuan kognitif pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, maka penelitian ini memberikan pembahasan yang lebih spesifik mengenai penggunaan game edukatif Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran Wordwall sekaligus menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini berjudul Efektivitas Game Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik. Dari judul tersebut terdapat beberapa istilah yang digunakan, yaitu:

1. Game Edukatif Berbasis Wordwall

Game edukatif berbasis Wordwall dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk permainan digital yang digunakan oleh peneliti pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik. Media ini digunakan dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas permainan, seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda putar, dan permainan

interaktif lainnya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan game edukatif berbasis *Wordwall*, yang diukur melalui nilai pre-test dan post-test pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil belajar yang dimaksud difokuskan pada aspek kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3. Al-Qur'an Hadis

Al-Qur'an Hadis dalam penelitian ini merupakan mata pelajaran yang menjadi objek penelitian pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah sifat pemurah, optimis, dan sabar, yang diajarkan menggunakan game edukatif berbasis *Wordwall* untuk mengetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa.

G. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis dengan urutan pembahasan sebagai berikut.:

BAB I Pendahuluan berisi gambaran umum penelitian yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, keunikan kajian, penjelasan istilah-istilah penting, serta deskripsi singkat isi laporan. Selanjutnya, BAB II Tinjauan Pustaka membahas landasan teori yang mendukung penelitian, meliputi kajian tentang media pembelajaran, game edukatif, pemanfaatan *Wordwall*, hasil belajar, serta pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Pada bab ini juga disajikan kerangka berpikir dan hipotesis penelitian yang akan diuji.

BAB III Metode Penelitian menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, variabel serta subjek penelitian, sumber data, dan instrumen yang digunakan. Bab ini juga memaparkan teknik pengumpulan data, metode analisis data, serta tahapan pelaksanaan penelitian. Selanjutnya, BAB IV menyajikan hasil penelitian yang diperoleh beserta pembahasan dan analisis data secara terstruktur dan sistematis.

Pada BAB V Pembahasan, temuan penelitian diolah lebih lanjut, diinterpretasikan, dan dihubungkan dengan permasalahan penelitian serta teori-teori yang relevan. Terakhir, BAB VI Penutup memuat rangkuman hasil penelitian serta rekomendasi yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lanjutan maupun untuk pihak-pihak terkait.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektifitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran pada hakikatnya menunjukkan sejauh mana proses belajar antara guru dan siswa berjalan dengan baik dalam rangka mencapai target pembelajaran. Indikatornya dapat dilihat dari tingkat keaktifan peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar, bagaimana mereka merespon proses pembelajaran, dan seberapa baik mereka memahami materi yang diajarkan. Supaya proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien, diperlukan komunikasi timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai sasaran yang sama. Di samping itu, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh situasi sekolah, kelengkapan sarana, serta pemilihan media belajar yang sesuai untuk mengoptimalkan perkembangan peserta didik secara menyeluruh.¹¹

Menurut Supardi pembelajaran yang efektif adalah perpaduan terstruktur dari berbagai elemen seperti manusia, materi, fasilitas, alat, dan prosedur. Semua elemen ini bertujuan untuk membantu siswa berkembang ke arah yang positif. Proses ini menghormati potensi dan keunikan setiap siswa sehingga Peserta didik dapat mencapai target belajar yang telah ditetapkan melalui pendekatan yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.¹² Efektivitas dipahami sebagai sejauh

¹¹ afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9 (2015), <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091>.

¹² Zabina Renata et al., "Efektivitas Penggunaan Media Games Edukasi Berbasis Teknologi: Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 4 (2024): 322–30, <https://doi.org/10.29303/griya.v4i4.497>.

mana tujuan yang diinginkan tercapai, yaitu seberapa sesuai hasil atau dampak suatu aktivitas dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹³

Dengan demikian, efektivitas pembelajaran dapat dipahami sebagai tolok ukur keberhasilan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan yang direncanakan. Hal ini tampak dari keterlibatan aktif siswa, tingkat pemahaman mereka terhadap materi, serta mutu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Efektivitas tersebut juga ditopang oleh berbagai faktor seperti lingkungan belajar, kecukupan fasilitas, dan penggunaan media yang tepat sehingga potensi siswa dapat berkembang secara maksimal.

2. Game Edukatif

Istilah "*game*" berakar dari istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki makna "permainan" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Dalam konteks ini, game dipahami sebagai aktivitas yang menuntut ketajaman serta keluwesan berpikir disebut *Intellectual Playability Game*, di mana pemain dapat membuat keputusan dan bertindak dalam suasana yang santai atau untuk menyegarkan pikiran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan dapat dipandang sebagai kegiatan hiburan yang dirancang untuk mengurangi kejenuhan dengan cara melibatkan pemain dalam aktivitas yang memerlukan kemampuan berpikir serta penggunaan strategi tertentu untuk berinteraksi dengan sistem dan tantangan yang dibuat secara khusus sehingga menghadirkan pengalaman bermain yang menyenangkan.¹⁴

¹³ Mega Rahmawati and Edi Suryadi, "Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 50, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>.

¹⁴ Khoerul Amin Ade Putra et al., "Game Edukasi 'Perjalanan Si Koko' Sebagai Mediapembelajaran," *Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (2023): 88–96.

Game edukasi merupakan bentuk permainan yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar bagi pemainnya, baik dalam format konvensional maupun berbasis teknologi modern, dengan mengandung unsur pembelajaran dan nilai pendidikan. Selain itu, permainan edukatif juga berperan sebagai alat pembelajaran yang mendidik dan membantu mengasah kemampuan berbahasa, berpikir, dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.¹⁵

Permainan edukasi adalah jenis permainan yang dibuat untuk melatih kemampuan berpikir, seperti fokus dan menyelesaikan masalah. Media ini dipakai sebagai alat belajar yang meningkatkan pengetahuan melalui metode yang menarik dan menghibur. Biasanya game edukasi ditujukan untuk anak-anak, sehingga fokus utamanya bukan pada tingkat kesulitan, tapi pada aspek visual seperti permainan warna yang menarik. Dengan begitu, permainan edukasi bisa dipahami sebagai bentuk permainan yang mendukung kegiatan belajar mengajar secara lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan.¹⁶

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dalam penelitian ini game edukasi dan game edukatif dipahami sebagai konsep yang memiliki makna yang sama. Permainan digital semacam ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media belajar yang interaktif dan menarik. Game tersebut dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat melatih daya pikir, kemampuan mengambil keputusan, dan penerapan

¹⁵ Putra et al.

¹⁶ Fesah Easter, Verry Ronny Palilingan, and Arje Cerullo Djamen, "Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PAUD," *Eduatik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 2, no. 2 (2022): 259–67, <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>.

strategi melalui berbagai aktivitas bermain yang kreatif. Dengan demikian, dalam penelitian ini istilah game edukatif dan game edukasi dianggap memiliki makna yang sama karena keduanya menekankan peran permainan sebagai alat pembelajaran yang dapat mendorong motivasi belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menguatkan aspek kognitif siswa.

3. Wordwall

a. pengertian Wordwall

Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, sekaligus alat evaluasi yang menarik bagi siswa. Dalam aplikasi ini tersedia berbagai contoh template dan aktivitas pembelajaran yang dapat membantu pengguna dalam membuat permainan pembelajaran. Secara umum, Wordwall merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis dan permainan interaktif yang menarik sehingga efektif dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran maupun evaluasi belajar siswa.¹⁷

b. Tujuan Wordwall

Pemanfaatan Wordwall bertujuan menghadirkan media belajar interaktif sebagai inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas serta mutu pembelajaran siswa. Penggunaan permainan *Wordwall* diharapkan membuat materi Al-Qur'an Hadis tersampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga dimaksudkan untuk mengurangi kejenuhan selama kegiatan

¹⁷ 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, no. 2 (2023): 1–34, <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>.

belajar sehingga dapat menumbuhkan antusiasme dan memperkuat keterlibatan aktif peserta didik.¹⁸

c. Kelebihan dan kekurangan

Sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran digital, *Wordwall* memiliki sejumlah keunggulan sekaligus keterbatasan. Mengetahui kedua aspek ini menjadi hal yang penting agar pemanfaatannya di kelas dapat berjalan lebih efektif serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahannya adalah sebagai berikut:

1) kelebihan *Wordwall*

- a) dapat menghadirkan kegiatan belajar yang lebih bermakna serta mudah dipahami oleh siswa dari berbagai tingkat pendidikan.
- b) Mendukung terciptanya suasana kelas yang aktif, kondusif, dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) tersedia fitur tugas yang bisa diakses secara langsung oleh siswa melalui perangkat ponsel mereka masing-masing.
- d) Bersifat kreatif dan inovatif karena memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas pembelajaran interaktif.¹⁹

2) Kekurangan *Wordwall*

- a) Butuh koneksi internet dan perangkat yang memadai.
- b) Memerlukan waktu lama dalam pembuatannya.

¹⁸ Olisna et al., "Jurnal Basicedu" 6, no. 3 (2022): 4133–43.

¹⁹ Arif Agus Mujahidin et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal of Social Science Research* 552 (2021): 552–60.

- c) Beberapa fitur dan jenis permainan pada *Wordwall* hanya dapat diakses melalui akun berbayar, sehingga pengguna dengan akun jenis gratis memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan seluruh fasilitas yang tersedia.²⁰

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran berlangsung.²¹ Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi setelah proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, Hamalik berpendapat bahwa hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.²²

Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif atau pengetahuan saja, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memahami materi

²⁰ Siti Maryani et al., "Implementasi Penggunaan Media Ajar Wordwall Dalam Proses Pembelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah Pendidikan Nya . Dengan Kekayaan Sumber Daya Alam Yang Melimpah , Majunya Suatu Negara Dan Pastinya Akan Memajukan Suatu Bangsa . Yang Dimiliki Oleh Peserta D," 2025.

²¹ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Journal Homepage*, 2019, 659–63, <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

²² Ahmadiyanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIC Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6 (2016): 980–93.

pembelajaran, aspek afektif berkaitan dengan sikap dan minat siswa selama proses pembelajaran, sedangkan aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.²³

Selain dipengaruhi oleh kemampuan siswa, hasil belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan belajar, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa lebih aktif dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.²⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang terlihat dari adanya perubahan pada pengetahuan, sikap, maupun keterampilan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat dilihat dari perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa seperti memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi pembelajaran.²⁵ Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran, seperti

²³ Mega Surya Agustin et al., "Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 14, no. 20 (2025): 113–18.

²⁴ Nurul Maulia Agusti and Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800.

²⁵ Wayan Subagia and Gusti Lanang Wiratma, "Taksonomi Pembelajaran Dan Penilaian Hasil Belajar Berbasis Trikaya," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2016): 40–64.

minat, perhatian, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam belajar. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan siswa dalam melakukan suatu tindakan atau praktik setelah menerima materi pembelajaran.²⁶

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik saja, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi diri siswa, lingkungan belajar, serta proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah.²⁷

Secara umum, faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti minat belajar, motivasi, perhatian, kesiapan belajar, kecerdasan, kondisi fisik, dan kebiasaan belajar. Siswa yang memiliki motivasi dan minat belajar yang baik cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi yang dipelajari.²⁸

Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, fasilitas belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta hubungan sosial siswa di lingkungan sekitar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan

²⁶ Iska Kurnia Wulan Sari and Ria Wulandari, "Analisis Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran IPA SMP," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 3 (2020): 145–52.

²⁷ Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 215–26.

²⁸ Siregar.

interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.²⁹

Lingkungan keluarga dan sekolah juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dukungan orang tua, suasana belajar yang nyaman, serta hubungan yang baik antara guru dan siswa dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Lingkungan belajar yang kondusif membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami materi pembelajaran.³⁰

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game edukatif dan media interaktif, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.³¹

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dalam mendukung keberhasilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Tingkatan Ranah Kognitif Menurut Taksonomi Bloom

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar pada ranah kognitif umumnya diukur menggunakan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan

²⁹ Gunawan, Lilik Kustiani, and Lilik Sri Hariani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 12, no. 1 (2018): 14–22.

³⁰ Dana Ratifi Suwardi, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Bae Kudus," *Economic Education Analysis Journal* 1, no. 2 (2016).

³¹ Siregar, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI."

Krathwohl. Revisi taksonomi ini digunakan sebagai acuan dalam menyusun tujuan pembelajaran maupun instrumen evaluasi karena mampu menggambarkan tingkat kemampuan berpikir peserta didik secara bertahap, mulai dari kemampuan berpikir tingkat rendah hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, penyusunan soal pre-test dan post-test dalam penelitian ini mengacu pada tingkatan ranah kognitif Taksonomi Bloom Revisi agar setiap butir soal dapat mengukur kemampuan siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.³²

Menurut Anderson dan Krathwohl, ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan kemampuan berpikir, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Keenam tingkatan tersebut disusun secara bertahap sehingga kemampuan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi dibangun berdasarkan penguasaan kemampuan pada tingkat sebelumnya.³³

1.) Mengingat (C1)

Mengingat merupakan kemampuan peserta didik untuk mengenali, mengingat kembali, atau menyebutkan informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini menjadi dasar bagi tingkatan kognitif berikutnya karena siswa harus mampu mengingat fakta, konsep, maupun istilah sebelum memahami materi lebih lanjut. Dalam penelitian ini, indikator mengingat diterapkan pada soal yang meminta siswa mengidentifikasi lafal ayat Q.S. Al-Balad ayat 1–10, Q.S. Az-Zumar ayat 53, dan Q.S. Al-Baqarah ayat 153 sesuai dengan bacaan yang benar.

³² Subagia and Wiratma, "Taksonomi Pembelajaran Dan Penilaian Hasil Belajar Berbasis Trikaya."

³³ Subagia and Wiratma.

2. Memahami (C2)

Memahami merupakan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan makna, menginterpretasikan, maupun memberikan penjelasan terhadap suatu konsep menggunakan bahasa sendiri. Pada penelitian ini, kemampuan memahami diukur melalui soal yang meminta siswa menjelaskan makna kata kunci serta kandungan ayat tentang sifat pemurah, optimis, dan sabar dalam kehidupan sehari-hari.

3. Menerapkan (C3)

Menerapkan merupakan kemampuan menggunakan konsep atau pengetahuan yang telah dipelajari untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau situasi tertentu. Dalam penelitian ini, kemampuan menerapkan diukur melalui soal yang meminta siswa mendemonstrasikan hafalan ayat dengan pelafalan yang benar serta menunjukkan pemahaman terhadap kandungan makna ayat.

4. Menganalisis (C4)

Menganalisis merupakan kemampuan menguraikan suatu informasi menjadi beberapa bagian sehingga hubungan antarkomponen dapat dipahami secara lebih mendalam. Pada penelitian ini, kemampuan menganalisis diukur melalui soal yang meminta siswa menganalisis nilai-nilai pemurah, optimis, dan sabar yang terkandung dalam Q.S. Al-Balad, Q.S. Az-Zumar, dan Q.S. Al-Baqarah.

5. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi merupakan kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu permasalahan berdasarkan kriteria tertentu sehingga peserta didik mampu menentukan keputusan yang tepat. Dalam penelitian ini, kemampuan mengevaluasi

diukur melalui soal yang meminta siswa menilai pentingnya penerapan nilai pemurah, optimis, dan sabar dalam kehidupan sosial keagamaan.

6. Mencipta (C6)

Mencipta merupakan kemampuan menggabungkan berbagai konsep menjadi suatu gagasan atau kesimpulan baru berdasarkan informasi yang telah dipelajari. Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut diukur melalui soal yang meminta siswa menyimpulkan keterkaitan kandungan Q.S. Al-Balad, Q.S. Az-Zumar, dan Q.S. Al-Baqarah dengan pembentukan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, penyusunan soal *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini mengacu pada Taksonomi Bloom mulai dari tingkat C1 sampai C6. Setiap butir soal disusun sesuai indikator kemampuan kognitif yang terdapat pada kisi-kisi instrumen sehingga instrumen yang digunakan dapat mengukur hasil belajar siswa secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam Islam, proses pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting karena menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim. Proses pembelajaran yang baik diharapkan mampu membantu siswa memahami ilmu dengan lebih mudah dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat menjadi salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan efektif bagi siswa.³⁴

Allah Swt. berfirman dalam Q.S. An-Nahl ayat 125:

³⁴ Siti Nur Azizah, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadis," *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 67–79.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ

بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik...” (Q.S. An-Nahl: 125).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam menyampaikan pembelajaran diperlukan cara yang baik, bijaksana, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Metode pembelajaran yang baik dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

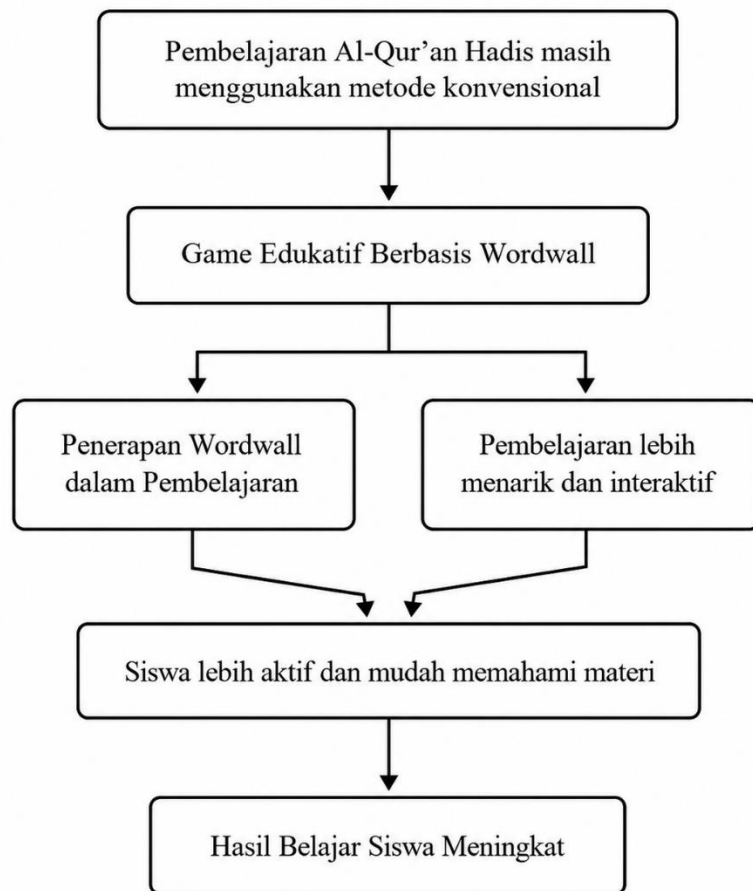
Selain itu, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti game edukatif berbasis Wordwall, dapat membantu meningkatkan perhatian, keaktifan, dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.³⁵

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar konseptual penelitian yang disusun berdasarkan perpaduan antara fakta, hasil pengamatan di lapangan, serta kajian teori dari berbagai sumber pustaka. Oleh karena itu, kerangka ini memuat teori, dalil, dan konsep yang dijadikan acuan utama dalam pelaksanaan penelitian.³⁶

³⁵ Azizah.

³⁶ Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif,” 2023.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang dirumuskan. Sifatnya sementara karena disusun berdasarkan landasan teori yang relevan dan belum diuji kebenarannya melalui data empiris di lapangan. Dengan demikian, hipotesis bersifat teoritis karena baru berlandaskan pada hasil kajian pustaka dan belum dibuktikan melalui hasil observasi atau pengujian.

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis hipotesis, yakni:

- Hipotesis nol (H_0):

Penggunaan game *Wordwall* sebagai media belajar tidak memberikan pengaruh yang efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MTsN Gresik.

- Hipotesis alternatif (H_a):

Penggunaan game *Wordwall* sebagai media belajar memberikan pengaruh yang efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MTsN Gresik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen, yaitu menggunakan desain *nonequivalent control group*. Pada desain tersebut, penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dilakukan secara acak.³⁷ Adapun alur atau skema penelitian dapat diperhatikan pada ilustrasi berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 3. 1Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

- O₁ dan O₃ : merupakan skor *pre-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar sebelum diberikannya perlakuan.
- X : menunjukkan perlakuan berupa penggunaan *game edukatif Wordwall* dalam kegiatan belajar Al-Qur'an dan Hadis.
- O₂ dan O₄: hasil *post-test* pada kedua kelompok setelah perlakuan diterapkan.

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Penerbit Alfabeta, Bandung, 2013).

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Gresik yang berlokasi di Jl. Raya Metatu No. 31, Benjeng, Gresik, Jawa Timur 61172. MTsN Gresik merupakan lembaga pendidikan Islam di bawah Kementerian Agama yang memiliki komitmen kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik secara akademik maupun dalam pengembangan karakter siswa. Madrasah tersebut telah terakreditasi A dan dilengkapi sarana yang memadai, seperti akses internet, smart TV di setiap ruang kelas, serta laboratorium komputer yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi.

Pemilihan MTsN Gresik sebagai tempat penelitian dilatarbelakangi oleh tersedianya fasilitas pembelajaran yang mendukung penggunaan media digital, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung kurang interaktif sehingga siswa mudah merasa bosan dan hasil belajar siswa belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan game edukatif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono menjelaskan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berupa atribut, karakteristik, atau nilai yang melekat pada individu, objek, maupun aktivitas tertentu yang memiliki variasi. Variabel tersebut ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji lebih lanjut agar dapat diperoleh kesimpulan

sesuai dengan tujuan penelitian.³⁸ Dalam penelitian ini, variabel yang dikaji terdiri atas dua jenis, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah media *Wordwall* (X), sedangkan variabel terikatnya (*dependen*) berupa hasil belajar siswa (Y).

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang berada dalam suatu wilayah generalisasi dan memiliki karakteristik tertentu sebagaimana yang telah ditentukan oleh peneliti untuk kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulannya.³⁹ Populasi dalam penelitian ini mencakup peserta didik kelas VII yang berada di MTsN Gresik.

Penelitian ini menerapkan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berdasarkan teknik tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Penetapan kedua kelas tersebut mempertimbangkan kecocokan jadwal dan kelancaran proses penelitian agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

E. Data Dan Sumber Data

Dalam suatu penelitian, data berperan sebagai sumber utama informasi yang digunakan untuk memberikan gambaran deskriptif yang akurat mengenai objek yang diteliti. Data tersebut diperoleh dari berbagai sumber yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Pada dasarnya, data merupakan sekumpulan fakta atau angka yang belum memiliki makna tertentu, Oleh sebab itu, data yang diperoleh perlu diolah

³⁸ Sugiono.

³⁹ Sugiono.

terlebih dahulu agar mampu menghasilkan informasi yang relevan dan bermanfaat sesuai tujuan penelitian.⁴⁰ Dalam penelitian ini digunakan dua kategori data, yakni data primer dan data sekunder.

1) Data primer

Data primer diperoleh langsung dari sumber utama, yaitu para responden yang menjadi sampel penelitian. Informasi ini dihimpun secara langsung di lapangan dan berhubungan dengan siswa kelas VII MTsN Gresik yang menjadi fokus kajian.

2) Data sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan yang berfungsi memperkuat data primer. Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup informasi mengenai profil madrasah, literatur yang relevan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hasil belajar siswa, serta berbagai dokumen lain yang mendukung proses penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai peneliti untuk mengidentifikasi dan mengukur karakteristik tertentu dari objek penelitian. Penyusunan instrumen bertujuan membantu peneliti memperoleh data yang sesuai dan akurat sehingga capaian penelitian dapat terukur dengan baik.⁴¹

Secara prinsip penelitian merupakan aktivitas pengukuran terhadap suatu objek atau fenomena, sehingga dibutuhkan alat ukur yang sah. Alat ukur inilah

⁴⁰ Sugiono.

⁴¹ Desi Susilawati Dkk Julhadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. Saputra Nanda (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).

yang disebut instrumen penelitian, yaitu perangkat yang digunakan untuk menilai fenomena baik yang bersifat alamiah maupun sosial.⁴²

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, yaitu serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pemberian perlakuan (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan setelah pemberian perlakuan (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya game edukatif berbasis Wordwall. Adapun pedoman yang dijadikan dasar dalam penyusunan soal tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Soal PreTest dan PostTest

Kompetensi Dasar (KD)	Level Kognitif	Proses Kognitif	Indikator soal	Nomor Soal
Menganalisis arti dan isi kandungan ayat Al-Qur'an secara tekstual dan kontekstual tentang sifat pemurah, optimis, dan sabar berdasarkan Q.S Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, dan Al-Baqarah (2): 153	C1	Mengidentifikasi	Mengidentifikasi lafal ayat Q.S Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, dan Al-Baqarah (2): 153 dengan bacaan yang benar sesuai tajwid	1,2,3,4
	C2	Memahami	Menjelaskan makna kata kunci dalam ayat-ayat tersebut dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari	5,6,7,8,9
	C3	Menerapkan	Mendemonstrasikan hafalan ayat dengan pelafalan yang benar serta menunjukkan pemahaman terhadap kandungan maknanya	10,11,12

⁴² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

	C4	Menganalisis	Menganalisis nilai-nilai pemurah, optimis, dan sabar yang terkandung dalam Q.S Al-Balad, Az-Zumar, dan Al-Baqarah	13, 14,15
	C5	Mengevaluasi	Menilai pentingnya penerapan nilai pemurah, optimis, dan sabar dalam kehidupan sosial keagamaan	16,17
	C6	Menyimpulkan	Menyimpulkan keterkaitan isi kandungan ketiga surah tersebut dengan pembenyukan pribadi berakhlakul karimah	18,19,20

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup tiga metode. Pertama, observasi yang dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi lokasi penelitian, termasuk keadaan siswa, lingkungan sekolah, fasilitas, dan proses pembelajaran. Kedua, tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Ketiga, dokumentasi yang digunakan untuk menghimpun berbagai data pendukung seperti catatan kegiatan, foto, serta dokumen terkait pembelajaran.

H. Analisis Data

1. Analisis data

Pada penelitian kuantitatif, proses analisis baru dimulai setelah semua informasi dari responden atau sumber lain terkumpul lengkap. Langkah-langkah analisis mencakup mengorganisasi data sesuai variabel dan ciri responden,

menyusun tabel-tabel yang relevan, kemudian menampilkan data per variabel. Setelah itu, dilakukan perhitungan statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian serta menguji hipotesis yang sudah disusun. Jika penelitian tidak memuat hipotesis, maka tahap pengujiannya otomatis dilewati.⁴³

Penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian seperti nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi dari hasil pre-test dan post-test siswa. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan mengetahui pengaruh penggunaan game edukatif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS melalui uji statistik yang disesuaikan dengan hasil uji prasyarat data.⁴⁴

Dalam penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan data hasil pre-test dan post-test dalam bentuk tabel agar hasil penelitian lebih mudah dipahami. Selanjutnya, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan bantuan aplikasi SPSS. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka analisis dilakukan menggunakan uji parametrik *independent sample t-test*. Namun, apabila data tidak berdistribusi normal, maka analisis dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Mann Whitney U Test*.

⁴³ Sugiono.

⁴⁴ Julhadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*.

2. Uji Validitas

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen soal terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli untuk mengetahui kesesuaian isi, bahasa, dan indikator soal dengan materi pembelajaran. Selanjutnya, instrumen diuji validitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan teknik korelasi Product Moment Pearson untuk mengetahui kelayakan butir soal yang digunakan dalam penelitian.

TAMBAHIN RUMUS SAMA FOOTNTE, SEMUANYA

3. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur suatu variabel sehingga apabila digunakan berulang kali akan memberikan hasil yang relatif tetap. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa butir-butir soal memiliki tingkat keajegan yang baik sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. **TAMBAHIN RUMUS**

SAMA FOOTNTE, SEMUANYA

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan metode *Cronbach's Alpha*. Menurut Ghazali, suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$. Semakin tinggi nilai *Cronbach's Alpha*, semakin tinggi pula tingkat reliabilitas instrumen yang digunakan. Dengan demikian, instrumen yang telah memenuhi kriteria reliabilitas dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian ini.

4. Uji Prasyarat

Pengujian ini bertujuan memilih jenis analisis data yang paling tepat. Tahap ini meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Jika data memenuhi syarat normalitas, tahap berikutnya ialah menguji homogenitas. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan metode *Levene's Test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari $> 0,05$, sedangkan jika nilai signifikansinya kurang dari $< 0,05$, maka data tersebut dianggap tidak homogen atau heterogen.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menggambarkan alur kegiatan yang dijalankan peneliti mulai awal hingga akhir penelitian. Adapun langkah-langkah yang ditempuh ialah sebagai berikut:

1. Tahapan perencanaan dan persiapan

Langkah pertama dimulai dengan observasi pendahuluan di lokasi studi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai situasi sekolah, karakteristik

siswa, serta pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memilih topik yang sesuai dengan kebutuhan lapangan, yakni meninjau efektivitas pemanfaatan game edukatif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Setelah topik dipastikan, peneliti menyusun judul penelitian dan menyerahkan proposal kepada dosen pembimbing untuk memperoleh persetujuan. Usai mendapatkan izin, peneliti melaksanakan seminar proposal sebagai tahap pengesahan rancangan penelitian.

Pada tahap selanjutnya, peneliti menguji validitas serta reliabilitas instrumen yang dipakai untuk mengukur hasil belajar siswa. Jika ada butir instrumen yang tidak memenuhi ketentuan valid atau reliabel, maka dilakukan perbaikan sampai alat ukur tersebut layak digunakan.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Pada tahap pelaksanaan, penelitian dilakukan langsung di lapangan. Kedua kelas eksperimen dan kontrol lebih dahulu diberi *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis mereka. Selanjutnya, kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan media *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol tetap memakai metode pengajaran biasa. Setelah kegiatan belajar berakhir, kedua kelas kembali diberikan *post-test* guna melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis. Di samping itu, peneliti turut melakukan observasi serta mengumpulkan dokumentasi selama pembelajaran berlangsung sebagai pendukung data.

3. Tahap akhir atau penyusunan hasil penelitian

Pada bagian penutup, peneliti mulai mengolah serta menganalisis seluruh data yang diperoleh, baik dari tes maupun hasil observasi. Data tersebut dianalisis

secara statistik untuk menentukan seberapa efektif media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Setelah analisis menghasilkan temuan, peneliti menyusun laporan penelitian secara runtut lalu menyerahkannya kepada dosen pembimbing untuk ditelaah. Jika laporan telah disahkan, peneliti melanjutkan ke tahap ujian sidang sebagai penutup keseluruhan rangkaian penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama berbasis Islam yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. Madrasah ini menjadi salah satu lembaga pendidikan yang berupaya meningkatkan kualitas peserta didik baik dalam bidang akademik maupun keagamaan dengan menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern.

Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik memiliki visi yaitu *“Terwujudnya madrasah unggul, berkarakter, rekreatif dan peduli lingkungan.”* Visi tersebut menggambarkan tujuan madrasah dalam menciptakan peserta didik yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki karakter religius, disiplin, kreatif, inovatif, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan. Selain itu, madrasah juga menekankan pembelajaran berbasis teknologi informasi, budaya literasi, dan pembentukan karakter peserta didik yang moderat serta bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik berupaya menciptakan keseimbangan antara perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran.

Kemudian misi Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik yaitu melaksanakan pendidikan unggul berbasis teknologi informasi, meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik melalui berbagai kegiatan pembiasaan religius, membentuk karakter religius dan moderat, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang bersih, nyaman, dan kondusif. Selain itu, madrasah juga

berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital, budaya literasi, pengembangan kelas tahfidz dan kelas digital, serta penyediaan sarana prasarana pembelajaran berbasis teknologi.

Tujuan Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik yaitu menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik dan nonakademik yang baik, berkarakter religius, serta mampu mengikuti perkembangan IPTEK dengan tetap berlandaskan iman dan takwa kepada Allah SWT. Selain itu, madrasah juga menekankan terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kegiatan keagamaan seperti sholat berjamaah, membaca dan menghafal Al-Qur'an, serta pembiasaan budaya literasi juga menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik menunjukkan bahwa madrasah ini memiliki dukungan yang cukup baik terhadap pembelajaran digital dan inovatif. Adanya fasilitas pembelajaran berbasis teknologi serta penerapan pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu alasan Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik dipilih sebagai lokasi penelitian. Melalui kondisi tersebut, penerapan game edukatif berbasis Wordwall diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas Dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen soal terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli untuk mengetahui kesesuaian isi, bahasa, dan indikator soal dengan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis tentang pemurah, optimis, dan sabar. Setelah instrumen dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji validitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan teknik korelasi Product Moment Pearson.

Uji validitas dilakukan terhadap 20 butir soal pilihan ganda yang digunakan sebagai instrumen pre-test dan post-test. Pengujian dilakukan menggunakan data hasil pre-test siswa kelas VII A dan VII B MTsN Gresik dengan jumlah responden sebanyak 64 siswa. Dalam penelitian ini, butir soal dinyatakan valid apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sedangkan butir soal dinyatakan tidak valid apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji validitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal 1	0,471	0,000	Valid
Soal 2	0,440	0,000	Valid
Soal 3	0,512	0,000	Valid
Soal 4	0,258	0,039	Valid

Soal 5	0,574	0,000	Valid
Soal 6	0,233	0,064	Tidak Valid
Soal 7	0,445	0,000	Valid
Soal 8	0,519	0,000	Valid
Soal 9	0,544	0,000	Valid
Soal 10	0,446	0,000	Valid
Soal 11	0,341	0,006	Valid
Soal 12	0,508	0,000	Valid
Soal 13	0,421	0,000	Valid
Soal 14	0,265	0,034	Valid
Soal 15	0,276	0,027	Valid
Soal 16	0,629	0,000	Valid
Soal 17	0,312	0,012	Valid
Soal 18	0,240	0,056	Tidak Valid
Soal 19	0,378	0,002	Valid
Soal 20	0,381	0,002	Valid

Uji validitas dilakukan terhadap 20 butir soal dengan menggunakan data hasil pretest yang telah dikerjakan oleh 64 siswa. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui tingkat validitas setiap butir soal. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa 18 butir soal memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05, sedangkan 2 butir soal yaitu nomor 6 dan nomor 18 dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal telah mampu mengukur kemampuan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dari 18 butir soal yang valid digunakan sebagai instrumen

penelitian, sedangkan 2 butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam pengambilan data penelitian.

b. Uji Realibilitas

Setelah dilakukan uji validitas, tahap selanjutnya yaitu uji reliabilitas instrumen penelitian. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen soal yang digunakan dalam penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan metode Cronbach's Alpha.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 20 butir soal pilihan ganda menggunakan data hasil pre-test siswa kelas VII A dan VII B MTsN Gresik dengan jumlah responden sebanyak 64 siswa. Dalam penelitian ini, instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 2Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.736	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang disajikan pada Tabel 4.2, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,736 dengan jumlah butir soal sebanyak 20 item. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik karena nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria reliabilitas dan dapat digunakan dalam penelitian.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen soal mampu memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur hasil belajar siswa. Dengan tingkat reliabilitas yang baik, instrumen dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian yang diperlukan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

2. Data Hasil Belajar

Data penelitian diperoleh dari dua kelas yang dijadikan sampel penelitian, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan game edukatif berbasis Wordwall, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media Wordwall.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pre-test dan post-test berbentuk pilihan ganda pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen soal terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh 18 butir soal yang dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Data hasil pre-test dan post-test dari kedua kelas kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi jumlah siswa, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, dan standar deviasi. Adapun hasil deskripsi data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 3Statistik Deskriptif Nilai Pre-Test dan Post-test

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	32	31	45	76	61.42	8.452
Post-Test Eksperimen	32	17	73	90	81.29	4.390
Pre-Test Kontrol	32	32	45	77	61.34	8.608
Post-Test Kontrol	32	20	62	82	72.79	4.714
Valid N (listwise)	32					

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen sebesar 61,42 dengan nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 45. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan game edukatif berbasis Wordwall, nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen meningkat menjadi 81,29 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 73.

Pada kelas kontrol, nilai rata-rata pre-test sebesar 61,34 dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 45. Setelah proses pembelajaran berlangsung, nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol menjadi 72,79 dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 62.

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai post-test pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, peningkatan nilai pada kelas eksperimen juga terlihat lebih besar setelah penggunaan game edukatif berbasis Wordwall dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

3. Analisis Data Penelitian

a. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk mengetahui jenis uji statistik yang sesuai digunakan dalam penelitian.

Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan metode Shapiro-Wilk. Penggunaan uji Shapiro-Wilk dipilih karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa pada masing-masing kelas. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas dilakukan pada data pre-test dan post-test kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 4Hasil Uji Normalitas kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest B (Kontrol)	.072	32	.200 [*]	.978	32	.745
	posttest B (Kontrol)	.179	32	.011	.952	32	.160
	Pretest A (Eksperimen)	.067	32	.200 [*]	.979	32	.763
	Posttest A (Eksperimen)	.056	32	.200 [*]	.986	32	.949

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi pre-test kelas kontrol sebesar 0,745 dan post-test kelas kontrol sebesar

0,160. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi pre-test sebesar 0,763 dan post-test sebesar 0,949. Seluruh data menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis data selanjutnya dapat dilanjutkan menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukatif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent Samples t-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan game edukatif berbasis Wordwall dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan uji *Independent Samples t-test* dilakukan karena data penelitian telah memenuhi uji prasyarat, yaitu data berdistribusi normal dan homogen sehingga analisis parametrik dapat digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Tabel 4. 5Hasil Uji Independent Samples T-Test

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Kelas Kontrol	32	72,79	4,714	0,000	Terdapat perbedaan signifikan
Kelas Eksperimen	32	81,29	4,390	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan tabel *Group Statistics*, diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas kontrol sebanyak 32 siswa dan jumlah siswa pada kelas eksperimen juga sebanyak 32 siswa. Nilai rata-rata (*mean*) posttest pada kelas kontrol sebesar 72,79 dengan standar deviasi 4,714, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) posttest pada kelas eksperimen sebesar 81,29 dengan standar deviasi 4,390. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diterapkannya game edukatif berbasis Wordwall dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Selain itu, nilai standar deviasi pada kedua kelas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa tidak memiliki perbedaan penyebaran yang terlalu jauh. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada masing-masing kelas relatif merata. Akan tetapi, kelas eksperimen tetap memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan game

edukatif Wordwall memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif berbasis Wordwall memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, siswa yang belajar menggunakan game edukatif berbasis Wordwall terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton karena siswa dapat belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas interaktif yang tersedia pada Wordwall.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif berbasis Wordwall terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi biasa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Efektivitas Game Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa di MTsN Gresik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan game edukatif berbasis Wordwall terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil post-test siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata (*mean*) post-test kelas eksperimen sebesar 81,29, sedangkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol sebesar 72,79. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$ atau lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Nurul Maulia Agusti dan Aslam yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall efektif meningkatkan hasil

belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.⁴⁵ Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pemahaman siswa terhadap materi juga meningkat.

Selain itu, penelitian Farisa Umi Khasanah, Abdul Majid, dan Fatiatun menunjukkan bahwa penggunaan platform Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa karena pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan interaktif.⁴⁶ Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan membantu siswa lebih fokus dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Penelitian Ahmad Said Bagus juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.⁴⁷ Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Wordwall juga membantu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Afifatu Rohmawati yang menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran, dan tingkat

⁴⁵ Agusti and Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar."

⁴⁶ Khasanah, Majid, and Fatiatun, "Efektivitas Penggunaan Platform Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Lengkong Garung."

⁴⁷ Basus, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas 10 Di Mapk Wadi Sofia."

pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.⁴⁸ Dalam penelitian ini, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan respon yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol karena siswa lebih aktif, fokus, dan berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian Niken Fitriana Dwi Rahmawati Wardani juga menunjukkan bahwa media Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.⁴⁹ Hal tersebut sesuai dengan kondisi dalam penelitian ini, yaitu siswa lebih mudah memahami materi Al-Qur'an Hadis ketika pembelajaran menggunakan game edukatif Wordwall dibandingkan metode pembelajaran biasa.

Penggunaan Wordwall dalam penelitian ini juga sejalan dengan teori hasil belajar yang menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti media pembelajaran, motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan metode pembelajaran yang digunakan guru. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.⁵⁰

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan game edukatif berbasis Wordwall pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis terbukti mampu membantu siswa lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga

⁴⁸ ROHMAWATI, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN."

⁴⁹ Wardani, "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar."

⁵⁰ Muthiiatun, Said Agil Husen Al-munawar, and M Ziyadul Haq, "Relevansi Islamisasi Sains Terhadap Dikotomi Ilmu Pengetahuan Pada Al-Qur'an," *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 14603–12.

memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MTsN Gresik.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas game edukatif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Game edukatif berbasis Wordwall terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$ atau lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai rata-rata (mean) post-test kelas eksperimen sebesar 81,29 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,79. Penggunaan Wordwall membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih fokus, antusias, serta aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penggunaan game edukatif berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Gresik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya game edukatif Wordwall, sebagai salah satu inovasi

pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai seperti jaringan internet dan perangkat pembelajaran digital agar proses pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan dengan optimal.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan game edukatif Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan materi, jenjang pendidikan, atau metode penelitian yang berbeda sehingga dapat memberikan hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan penggunaan media Wordwall pada aspek lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Nurul Maulia, and Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800.
- Agustin, Mega Surya, Meini Sondang Sumbawati, Nur Kholis, and Fendi Achmad. "Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 14, no. 20 (2025): 113–18.
- Ahmadiyanto. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6 (2016): 980–93.
- Akbar, Hilmi Fadhilah, and Muhamad Sofian Hadi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1653–60.
- Anggelina, Selin Edri Indryani, Ugi Nugraha, and Urip Sulistiyo. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas 2 Sd Negeri 062/Iv Kota Jambi." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 18814–19.
- Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal of Social Science Research* 552 (2021): 552–60.
- Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadis." *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 67–79.
- Basus, Ahmad Said. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil

Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas 10 Di Mapk Wadi Sofia.”
IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2022.

Buyuni, Zakia Tri Ananda B. “Implementasi Media Pembelajaran Wordwall
Berbasis Game Based Learning Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa
Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu.”
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG, 2024.

Easter, Fesah, Verry Ronny Palilingan, and Arje Cerullo Djamen.
“Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk
Siswa PAUD.” *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan
Komunikasi* 2, no. 2 (2022): 259–67.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>.

Fajriani, Gina, Dewi Surani, and Ade Fricticarani. “Evaluasi Berbasis Game
Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z
Kelas X Di Smk Pasundan 1 Kota Serang.” *Jurnal Review Pendidikan Dan
Pengajaran* 6, no. 3 (2023): 36–42.

Fajriyanti, Anisa Nur. “Efektivitas Modle Pembelajaran TGT Berbantu Game
Edukasi WORDWALL Pada Materi Pemanasan Global Terhadap Aktivitas
Dan Hasil Belajar Pesefta Didik SMP.” *Universitas Tidar*, 2022.

Gunawan, Lilik Kustiani, and Lilik Sri Hariani. “Faktor-Faktor Yang
Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS
(JPPI)* 12, no. 1 (2018): 14–22.

Gustiani, Gemi, Annisa Nurfitriani, Asep Nurhuda, Ihsan Rizali, Atep Lesmana,
and Hany Hidayani. “Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi WordWall
Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah
Dasar.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8 (2025): 985–92.

Julhadi, Desi Susilawati dkk. *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*.
Edited by Saputra Nanda. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Khasanah, Farisa Umi, Abdul Majid, and Fatiatun. “Efektivitas Penggunaan

Platform Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Lengkong Garung.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 3988–96.

Maryani, Siti, Tutut Handayani, Ines Tasya Jadidah, Mardiah Astuti, and Muhamad Afandi. “Implementasi Penggunaan Media Ajar Wordwall Dalam Proses Pembelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah Pendidikan Nya . Dengan Kekayaan Sumber Daya Alam Yang Melimpah , Majunya Suatu Negara Dan Pastinya Akan Memajukan Suatu Bangsa . Yang Dimiliki Oleh Peserta D,” 2025.

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, no. 2 (2023): 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>.

Muthiiatun, Said Agil Husen Al-munawar, and M Ziyadul Haq. “Relevansi Islamisasi Sains Terhadap Dikotomi Ilmu Pengetahuan Pada Al-Qur’an.” *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 14603–12.

Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Journal Homepage*, 2019, 659–63. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. “Jurnal Basicedu” 6, no. 3 (2022): 4133–43.

Putra, Khoerul Amin Ade, Ragil Wijianto Adhi, Nuzul Imam Fadlilah, and Corie Mei Helyana. “Game Edukasi ‘Perjalanan Si Koko’ Sebagai Mediapembelajaran.” *Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (2023): 88–96.

Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. “Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>.

- Renata, Zabina, Irna Oktavia, Dedi Irawan, A Naji Rohmaturobbi, Anggi Pebrianto, Laela Nurhidayati, and Indry Puspita Anggia. "Efektivitas Penggunaan Media Games Edukasi Berbasis Teknologi: Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 4 (2024): 322–30. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i4.497>.
- ROHMAWATI, AFIFATU. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN." *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI* 9 (2015).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091>.
- Sari, Iska Kurnia Wulan, and Ria Wulandari. "Analisis Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran IPA SMP." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 3 (2020): 145–52.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 215–26.
- Subagia, Wayan, and Gusti Lanang Wiratma. "Taksonomi Pembelajaran Dan Penilaian Hasil Belajar Berbasis Triakaya." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2016): 40–64.
- Sugiono. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Penerbit Alfabeta, Bandung, 2013.
- Suwardi, Dana Ratifi. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Bae Kudus." *Economic Education Analysis Journal* 1, no. 2 (2016).
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," 2023.
- Wardani, Niken Fitriana Dwi Rahmawati. "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar." Universitas PGRI Madiun, 2024.
<http://eprint.unipma.ac.id/id/eprint/936>.

- Agusti, Nurul Maulia, and Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800.
- Agustin, Mega Surya, Meini Sondang Sumbawati, Nur Kholis, and Fendi Achmad. "Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 14, no. 20 (2025): 113–18.
- Ahmadiyanto. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6 (2016): 980–93.
- Akbar, Hilmi Fadhillah, and Muhamad Sofian Hadi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1653–60.
- Anggelina, Selin Edri Indryani, Ugi Nugraha, and Urip Sulistiyo. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas 2 Sd Negeri 062/Iv Kota Jambi." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 18814–19.
- Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal of Social Science Research* 552 (2021): 552–60.
- Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadis." *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 67–79.
- Basus, Ahmad Said. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas 10 Di Mapk Wadi Sofia."

IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2022.

Buyuni, Zakia Tri Ananda B. “Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu.” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2024.

Easter, Fesah, Verry Ronny Palilingan, and Arje Cerullo Djamien. “Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PAUD.” *Eduatik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 2, no. 2 (2022): 259–67.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>.

Fajriani, Gina, Dewi Surani, and Ade Fricticarani. “Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di Smk Pasundan 1 Kota Serang.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 3 (2023): 36–42.

Fajriyanti, Anisa Nur. “Efektivitas Modle Pembelajaran TGT Berbantu Game Edukasi WORDWALL Pada Materi Pemanasan Global Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Pesefta Didik SMP.” *Universitas Tidar*, 2022.

Gunawan, Lilik Kustiani, and Lilik Sri Hariani. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 12, no. 1 (2018): 14–22.

Gustiani, Gemi, Annisa Nurfitriani, Asep Nurhuda, Ihsan Rizali, Atep Lesmana, and Hany Hadayani. “Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi WordWall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8 (2025): 985–92.

Julhadi, Desi Susilawati dkk. *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. Edited by Saputra Nanda. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Khasanah, Farisa Umi, Abdul Majid, and Fatiatun. “Efektivitas Penggunaan Platform Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan

Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Lengkong Garung.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 3988–96.

Maryani, Siti, Tutut Handayani, Ines Tasya Jadidah, Mardiah Astuti, and Muhamad Afandi. “Implementasi Penggunaan Media Ajar Wordwall Dalam Proses Pembelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah Pendidikan Nya . Dengan Kekayaan Sumber Daya Alam Yang Melimpah , Majunya Suatu Negara Dan Pastinya Akan Memajukan Suatu Bangsa . Yang Dimiliki Oleh Peserta D,” 2025.

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, no. 2 (2023): 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>.

Muthiiatun, Said Agil Husen Al-munawar, and M Ziyadul Haq. “Relevansi Islamisasi Sains Terhadap Dikotomi Ilmu Pengetahuan Pada Al-Qur’an.” *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 14603–12.

Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Journal Homepage*, 2019, 659–63. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. “Jurnal Basicedu” 6, no. 3 (2022): 4133–43.

Putra, Khoerul Amin Ade, Ragil Wijianto Adhi, Nuzul Imam Fadlilah, and Corie Mei Helyana. “Game Edukasi ‘Perjalanan Si Koko’ Sebagai Mediapembelajaran.” *Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (2023): 88–96.

Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. “Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>.

Renata, Zabina, Irna Oktavia, Dedi Irawan, A Naji Rohmaturobbi, Anggi

Pebrianto, Laela Nurhidayati, and Indry Puspita Anggia. “Efektivitas Penggunaan Media Games Edukasi Berbasis Teknologi: Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 4 (2024): 322–30. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i4.497>.

ROHMAWATI, AFIFATU. “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN.” *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI* 9 (2015).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091>.

Sari, Iska Kurnia Wulan, and Ria Wulandari. “Analisis Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran IPA SMP.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 3 (2020): 145–52.

Siregar, Halimah Tusaddiyah. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI.” *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 215–26.

Subagia, Wayan, and Gusti Lanang Wiratma. “Taksonomi Pembelajaran Dan Penilaian Hasil Belajar Berbasis Trikaya.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2016): 40–64.

Sugiono. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Penerbit Alfabeta, Bandung, 2013.

Suwardi, Dana Ratifi. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Bae Kudus.” *Economic Education Analysis Journal* 1, no. 2 (2016).

Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif,” 2023.

Wardani, Niken Fitriana Dwi Rahmawati. “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar.” Universitas PGRI Madiun, 2024.
<http://eprint.unipma.ac.id/id/eprint/936>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Survey Lapangan



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 : 187/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 13 Januari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MTsN Gresik
di
Gresik

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

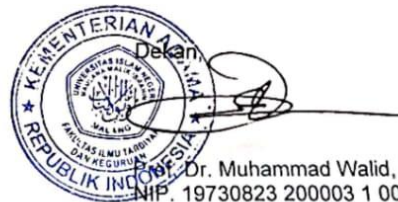
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Yoerista Dania Maharani
NIM : 220101110107
Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Proposal : **Efektivitas Game Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di MTsN Gresik**

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


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

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2. 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 : 323/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 21 Januari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTsN Gresik

di

Gresik

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	: Yoeista Dania Maharani
NIM	: 220101110107
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Efektivitas Game Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di MTsN Gresik
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 3. Surat Konfirmasi Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN GRESIK
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI
 Jalan Raya Melatu Nomor 31 Benjeng Gresik Telepon (031) 7994837 Fax : (031) 7994838
 NPSN. 20582916 Website : www.mtsn-gresik.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 116/Mts.13.19.1/PP.00.9/30/2026

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 : YOERISTA DANIA MAHARANI
 N I M : 220101110107
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
 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 Januari 2026 s.d. Bulan Maret 2026, Dengan judul penelitian **"Efektivitas Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di MTsN Gresik"**.
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 30 Januari 2026

Kepala Madrasah,



Pamuji



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).
 Token : uXGmfjsd

Lampiran 4. Surat Rekomendasi Validasi Instrumen Penelitian

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Setelah melakukan validasi instrumen soal *pre-test* dan *post test* dengan judul:
Efektivitas Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MTsN
Gresik

Yang disusun oleh:

Nama : Yoerista Dania Maharani
NIM : 220101110107
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya merekomendasikan bahwa instrumen ini (lingkari salah satu):

1. Sudah layak untuk penelitian tanpa revisi
2. Sudah layak untuk penelitian namun dengan syarat
3. Belum layak untuk penelitian

Catatan:

1. Menambah option
2. Mengganti ulang kalimat yg belum
operasional.

Harapannya, validasi dan catatan yang saya berikan dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk penelitian tugas akhir skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, 2026
Validator Instrumen

[Signature]
A. Zee

Lampiran 5. instrumen Pre-Test dan Post-Test

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

Nama :

Kelas :

No. Absen :

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

1. Rian sering mengeluh karena hidupnya terasa berat. Ia merasa Allah tidak adil karena masalahnya datang bertubi-tubi.

Menurut ajaran dalam Q.S. Al-Balad, cara berpikir Rian kurang tepat karena...

- a. Rian terlalu fokus pada masalah yang ia alami
- b. Rian membandingkan hidupnya dengan orang lain
- c. Rian belum memahami bahwa hidup memang berisi ujian
- d. Rian kurang bersyukur atas nikmat kecil yang ia miliki
- e. Rian terlalu sering meminta bantuan orang lain

2. Ada seorang siswa berkata, “*Aku sudah kebanyakan dosa, kayaknya Allah nggak mungkin ngampuni aku lagi.*”

Kalau dikaitkan dengan Q.S. Az-Zumar ayat 53, pernyataan ini salah karena...

- a. Setiap manusia pasti pernah berbuat salah
- b. Dosa manusia tidak selalu sama
- c. Allah membuka pintu ampunan bagi siapa pun yang mau kembali
- d. Manusia tidak boleh menilai dirinya terlalu rendah
- e. Manusia perlu menutupi kesalahannya dari orang lain

3. Dalam Islam, sabar dan shalat sering disebut bersamaan.

Menurut Q.S. Al-Baqarah ayat 153, hal ini menunjukkan bahwa...

- a. Shalat membuat masalah cepat selesai
- b. Sabar perlu dikuatkan dengan hubungan kepada Allah
- c. Shalat adalah satu-satunya cara menghadapi masalah
- d. Shalat lebih penting daripada usaha
- e. Shalat dapat mengurangi rasa takut saat menghadapi masalah

4. Meskipun uang jajannya pas-pasan, Lala tetap mau berbagi dengan temannya.

Sikap Lala sesuai dengan Q.S. Al-Balad karena...

- a. Kepedulian tidak harus menunggu kaya
- b. Kebajikan sebaiknya dilakukan tanpa menunggu kondisi ideal

- c. Lala ingin terlihat baik di depan teman
- d. Lala berharap dibalas suatu hari nanti
- e. Berbagi lebih baik dilakukan kepada orang yang dikenal saja

5. Ada orang yang rajin beribadah, tapi kalau gagal langsung menyerah. Kalau dilihat dari Q.S. Az-Zumar ayat 53, yang perlu diperbaiki dari sikap ini adalah...

- a. Hubungan antara ibadah dan sikap sehari-hari
- b. Hubungannya dengan orang lain
- c. Keyakinannya terhadap rahmat Allah
- d. Kebiasaan belajarnya
- e. Kegagalan dapat membuat seseorang menjadi lebih hati-hati

6. Doni gagal lomba, tapi ia tetap berlatih dan tidak putus asa. Sikap Doni menunjukkan bahwa ia sudah menerapkan ajaran...

- a. Menerima hasil apa adanya
- b. Berserah diri setelah berusaha
- c. Menunggu bantuan orang lain
- d. Sabar sambil terus berusaha
- e. Menganggap kegagalan sebagai hal yang biasa terjadi

7. Seseorang bilang, *"Aku sabar, tapi aku tidak mau mencoba lagi."* Kalimat ini kurang tepat karena...

- a. Sabar bukan alasan untuk berhenti berusaha
- b. Masalah selalu butuh waktu untuk selesai
- c. Usaha tidak menjamin keberhasilan
- d. Kegagalan bukan alasan untuk menyerah
- e. Masalah membutuhkan waktu untuk dapat diselesaikan

8. Rani sering membantu temannya walaupun dirinya juga sedang capek dan sibuk.

Kalau dikaitkan dengan Q.S. Al-Balad, tindakan Rani menunjukkan bahwa...

- a. Ia terbiasa membantu tanpa memikirkan diri sendiri
- b. Ia memiliki empati dan kepedulian
- c. Ia tidak bisa menolak permintaan
- d. Ia ingin dianggap baik
- e. Ia ingin menjaga hubungan baik dengan teman

9. Seseorang berkata, *"Nanti saja berbuat baik kalau hidupku sudah enak."* Kalimat ini kurang sesuai dengan ajaran Al-Qur'an karena...

- a. Berbuat baik butuh perencanaan
- b. Menunda kebaikan bisa membuat hati semakin berat

- c. Kebaikan tidak harus menunggu kondisi sempurna
- d. Setiap orang punya waktu sendiri
- e. Berbuat baik akan lebih mudah dilakukan saat keadaan mendukung

10. Ketika gagal, ada siswa yang menyalahkan keadaan dan orang lain. Kalau dilihat dari ajaran optimis dalam Islam, sikap ini menunjukkan bahwa...

- a. Ia belum bisa mengendalikan rasa kecewanya
- b. Ia belum siap menerima kegagalan
- c. Ia belum memahami makna optimis yang sebenarnya
- d. Ia butuh dukungan teman
- e. Ia terlalu memikirkan keadaan di sekitarnya

11. Mengapa putus asa tidak dianjurkan dalam Islam?

- a. Menjauhkan manusia dari usaha memperbaiki diri
- b. Dapat membuat seseorang kehilangan semangat hidup
- c. Menurunkan semangat belajar
- d. Bertentangan dengan keyakinan pada rahmat Allah
- e. Dapat membuat seseorang sulit melihat jalan keluar

12. Sikap optimis yang benar adalah...

- a. Menunggu hasil terbaik
- b. Terus mencoba dan memperbaiki diri
- c. Percaya diri menghadapi kegagalan
- d. Menghindari kegagalan
- e. Selalu yakin bahwa semua keinginannya akan tercapai

13. Ujian hidup akan membawa kebaikan jika seseorang...

- a. Tidak lari dari masalah
- b. Mengeluhkannya
- c. Menghadapinya dengan sabar dan usaha
- d. Menyerahkannya pada orang lain
- e. Berusaha memahami masalah yang dihadapi

14. Mengapa sikap pemurah penting dalam kehidupan sehari-hari?

- a. Menumbuhkan rasa empati dan kebersamaan
- b. Membuat lingkungan terasa lebih nyaman
- c. Supaya disukai orang
- d. Menghindari konflik
- e. Membantu menciptakan hubungan yang baik dengan orang lain

15. Jika seseorang tetap berusaha walaupun sering gagal, hal itu menunjukkan bahwa ia...

- a. Mampu menerima proses hidup
- b. Tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah
- c. Memiliki sikap sabar dan optimis
- d. Takut mencoba hal baru
- e. Mampu mengambil pelajaran dari pengalaman hidup

16. Fahri pernah gagal beberapa kali, lalu ia berkata, “*Mungkin aku memang tidak berbakat.*”

Kalau dikaitkan dengan ajaran sabar dan optimis dalam Islam, pemikiran Fahri kurang tepat karena...

- a. Setiap orang punya kemampuan yang berbeda
- b. Usaha dan kesabaran masih perlu terus dilakukan
- c. Kegagalan tidak selalu berarti tidak mampu
- d. Bakat seseorang tidak bisa dinilai sekali mencoba
- e. Keberhasilan dipengaruhi oleh pengalaman yang dimiliki

17. Ada siswa yang rajin shalat, tetapi saat menghadapi masalah ia mudah marah dan menyalahkan orang lain.

Dilihat dari Q.S. Al-Baqarah ayat 153, sikap ini menunjukkan bahwa...

- a. Shalatnya belum terbiasa dilakukan dengan tenang
- b. Ia belum menghubungkan ibadah dengan sikap sabar
- c. Masalahnya terlalu berat untuk dihadapi
- d. Lingkungannya kurang mendukung
- e. Cara menghadapi masalah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar

18. Seorang siswa membantu temannya karena merasa itu adalah kewajibannya, bukan karena ingin dipuji.

Sikap ini menunjukkan bahwa siswa tersebut...

- a. Terbiasa melakukan kebaikan
- b. Mengikuti aturan sekolah
- c. Memiliki sikap ikhlas dalam berbuat baik
- d. Ingin menjaga hubungan pertemanan
- e. Senang membantu agar memiliki banyak teman

19. Jika seseorang selalu berharap berhasil tetapi jarang mau berusaha, maka sikap ini kurang tepat karena...

- a. Harapan perlu diimbangi tindakan
- b. Usaha tidak selalu menghasilkan hasil
- c. Keberhasilan ditentukan oleh banyak faktor
- d. Optimisme seharusnya disertai usaha nyata
- e. Harapan yang tinggi dapat menambah semangat seseorang

20. Dari berbagai ajaran tentang sabar, optimis, dan pemurah, pelajaran paling penting yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari adalah...

- a. Tetap berusaha meski hasil belum terlihat
- b. Semua orang pasti akan berhasil
- c. Tetap berusaha, tidak mudah putus asa, dan peduli pada sesama
- d. Kebaikan akan selalu dibalas dengan cepat
- e. Menjalani kehidupan dengan penuh tanggung jawab

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen

		Correlations																				
		Scal_1	Scal_2	Scal_3	Scal_4	Scal_5	Scal_6	Scal_7	Scal_8	Scal_9	Scal_10	Scal_11	Scal_12	Scal_13	Scal_14	Scal_15	Scal_16	Scal_17	Scal_18	Scal_19	Scal_20	Total
Scal_1	Pearson Correlation	1	151	303	115	889	866	459	295	138	955	960	267	824	907	191	116	316	636	159	195	471
	Sig. (2-tailed)		.234	.015	.366	.483	.602	-.001	.043	.276	.666	.637	.637	.050	.958	.131	.363	.363	.775	.210	.122	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_2	Pearson Correlation	151	1	489	174	384	-.012	140	281	310	.026	129	175	924	119	835	144	973	-.079	151	859	.440
	Sig. (2-tailed)	.234		<.001	.170	.002	.923	.271	.025	.013	.838	.310	.168	.850	.349	.781	.256	.566	.536	.233	.641	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_3	Pearson Correlation	303	489	1	.060	274	.212	160	355	-.195	123	.031	155	.033	107	100	.277	.010	.036	129	.212	.512
	Sig. (2-tailed)	.015	<.001		.637	.028	.093	.133	.004	.123	.335	.805	.221	.788	.399	.433	.827	.935	.778	.311	.093	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_4	Pearson Correlation	115	174	.060	1	.150	-.253	.049	-.059	-.051	.091	-.104	126	.020	.027	.000	.146	.146	.082	.433	-.057	.258
	Sig. (2-tailed)	.368	.170	.637		.236	.043	.703	.646	.689	.475	.411	.323	.878	.830	1.000	.251	.251	.519	<.001	.854	.039
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_5	Pearson Correlation	.089	384	274	.150	1	.276	.131	.318	.322	-.111	.374	.354	.153	.074	.103	.212	.212	-.089	.251	.068	.574
	Sig. (2-tailed)	.483	.002	.028	.236		.027	.304	.019	.010	.384	.002	.004	.229	.562	.420	.093	.093	.483	.045	.593	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_6	Pearson Correlation	.066	-.912	.212	-.253	.276	1	-.022	.084	-.019	.094	.107	.099	.160	-.156	.159	.149	-.105	-.066	-.001	.103	.233
	Sig. (2-tailed)	.602	.923	.093	.043	.627		.864	.511	.893	.459	.402	.437	.206	.220	.212	.241	.409	.602	.993	.418	.064
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_7	Pearson Correlation	.456	140	190	.049	.311	-.022	1	.194	.284	.002	.025	.239	.384	.069	.063	.067	.067	.116	.269	.442	.445
	Sig. (2-tailed)	<.001	.271	.133	.703	.304	.864		.124	.023	.519	.943	.057	.005	.590	.823	.601	.601	.363	.032	.744	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_8	Pearson Correlation	.255	281	355	-.059	.318	.084	.194	1	.333	.351	.133	.089	.177	.195	-.151	.260	.033	.053	.235	.237	.519
	Sig. (2-tailed)	.042	.025	.004	.646	.010	.511	.124		.007	.004	.297	.483	.161	.122	.233	.388	.795	.678	.061	.060	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_9	Pearson Correlation	.138	310	.195	-.051	.322	-.019	.284	.333	1	.230	.384	.133	.254	.161	.263	.243	-.087	.130	.178	.114	.544
	Sig. (2-tailed)	.276	.013	.123	.689	.010	.883	.023	.007		.068	.003	.296	.043	.205	.036	.053	.497	.307	.160	.368	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_10	Pearson Correlation	.055	.026	.123	.091	.111	.094	-.082	.351	.230	1	.220	.069	.041	.099	.096	.467	.339	.206	-.100	.159	.446
	Sig. (2-tailed)	.666	.838	.335	.475	.384	.459	.514	.004	.068		.080	.588	.747	.438	.450	<.001	.006	.103	.433	.209	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_11	Pearson Correlation	.060	.129	.031	-.104	.374	.107	.025	.133	.364	.220	1	.103	-.031	.205	.067	.177	.042	-.060	-.069	.838	.341
	Sig. (2-tailed)	.637	.310	.805	.411	.002	.402	.843	.297	.003	.080		.419	.810	.104	.597	.161	.740	.637	.587	.763	.006
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_12	Pearson Correlation	.261	.175	.155	.126	.354	.099	.239	.089	.133	.069	.103	1	.173	.175	.139	.248	.316	.164	.050	.899	.508
	Sig. (2-tailed)	.037	.168	.221	.323	.004	.437	.057	.493	.296	.588	.419		.171	.168	.273	.048	.011	.196	.895	.437	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_13	Pearson Correlation	.024	.024	.033	.020	.153	.160	.345	.177	.254	.041	.031	.173	1	.195	.151	.185	.185	-.024	.318	.100	.421
	Sig. (2-tailed)	.880	.880	.856	.798	.078	.229	.206	.005	.011	.043	.747	.810	.171		.132	.233	.144	.166	.880	.010	.206
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_14	Pearson Correlation	.007	.119	.107	.027	.074	-.156	.069	.195	.161	.099	.205	.175	.195	1	-.318	.873	.215	-.007	-.236	.274	.265
	Sig. (2-tailed)	.958	.349	.399	.830	.562	.220	.590	.122	.205	.438	.104	.168	.122		.010	.566	.088	.958	.061	.638	.034
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_15	Pearson Correlation	.191	.035	.100	.000	.123	.158	.063	-.151	.263	.096	.067	.139	.151	-.318	1	.250	.123	.064	.034	.832	.276
	Sig. (2-tailed)	.131	.781	.433	1.000	.420	.212	.623	.233	.036	.450	.597	.273	.233	.010		.046	.324	.617	.788	.004	.027
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_16	Pearson Correlation	.116	.144	.277	.146	.212	.149	.067	.260	.243	.467	.177	.248	.185	.073	.250	1	.184	.331	.212	.339	.629
	Sig. (2-tailed)	.363	.256	.027	.251	.093	.241	.601	.038	.053	<.001	.161	.048	.144	.566	.046		.145	.008	.093	.006	<.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_17	Pearson Correlation	.116	.073	.010	.146	.212	-.105	.067	.033	-.087	.339	.042	.318	.185	.215	-.125	.184	1	-.116	.075	-.042	.312
	Sig. (2-tailed)	.363	.566	.935	.251	.093	.409	.601	.795	.497	.006	.740	.011	.144	.088	.324	.145		.363	.556	.744	.021
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_18	Pearson Correlation	.036	-.079	.036	.082	-.089	-.066	.116	.053	.130	.206	-.060	.164	-.024	-.007	.064	.331	-.116	1	.050	.062	.240
	Sig. (2-tailed)	.775	.536	.778	.519	.483	.602	.363	.678	.307	.103	.637	.196	.850	.958	.817	.008	.363		.895	.624	.056
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_19	Pearson Correlation	.159	.151	.129	.433	.251	-.001	.068	.295	.178	.110	-.069	.505	.016	-.236	.034	.212	.075	.050	1	-.001	.378
	Sig. (2-tailed)	.210	.233	.311	<.001	.445	.993	.032	.061	.160	.433	.587	.895	.010	.061	.788	.093	.556	.695		.993	.002
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Scal_20	Pearson Correlation	.195	.859	.212	-.057	.088	.103	.042	.237	.114	.159	.038	.099	.160	.274	.032	.339	-.042	.062	-.001	1	.381
	Sig. (2-tailed)	.122	.841	.093	.554	.593	.419	.744	.060	.368	.209	.763	.437	.206	.028	.804	.006	.744	.624	.993		.002
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Total	Pearson Correlation	.471	.445	.512	.258	.574	.233	.445	.519	.544	.446	.341	.506	.471	.265	.274	.629	.312	.240	.378	.391	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	.039	<.001	.064	<.001	<.001	<.001	<.001	.008	<.001	<.001	.034	.027	<.001	.012	.056	.002	.002	
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

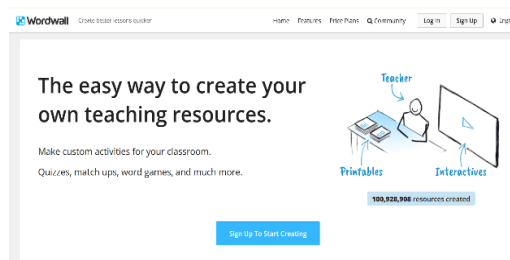
Lampiran 7. Nilai Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen 7A		
NO	Pretest	Posttest
1	52	77
2	62	80
3	49	75
4	55	79
5	64	83
6	58	81
7	50	76
8	67	85
9	55	78
10	60	80
11	72	86
12	65	84
13	59	81
14	62	79
15	68	85
16	52	82
17	60	78
18	70	87
19	64	82
20	56	79
21	58	78
22	73	88
23	76	89
24	70	84
25	67	83
26	64	81
27	75	90
28	48	75
29	72	86
30	66	82
31	53	76
32	45	73

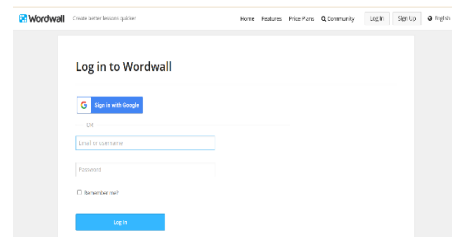
Lampiran 8. Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

Kelas Kontrol 7B		
No	Pretest	Posttest
1	52	72
2	61	75
3	46	70
4	57	73
5	63	73
6	59	75
7	50	69
8	67	78
9	54	71
10	61	74
11	71	65
12	66	74
13	58	79
14	63	73
15	69	75
16	52	80
17	60	66
18	70	74
19	64	74
20	55	74
21	58	72
22	73	81
23	77	82
24	70	68
25	66	74
26	64	74
27	74	70
28	48	71
29	73	75
30	65	64
31	54	74
32	45	62

Lampiran 9. Tampilan wordwall



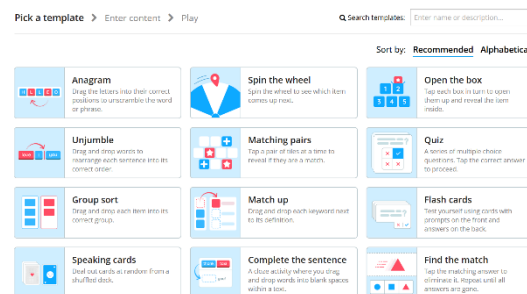
Tampilan awal Wordwall



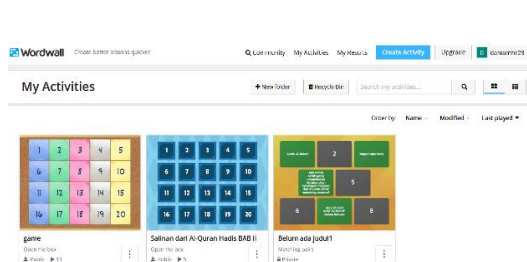
Halaman masuk pengguna



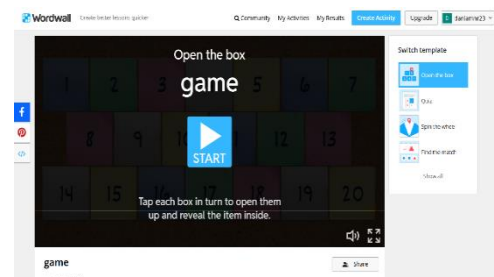
Halaman daftar menu



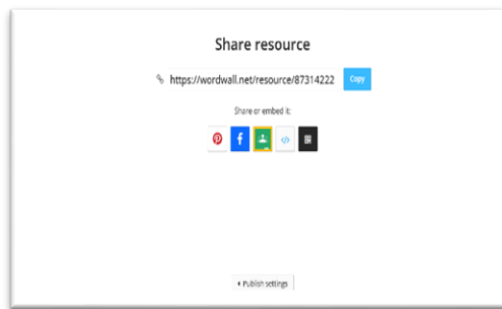
Beragam fitur dalam Wordwall



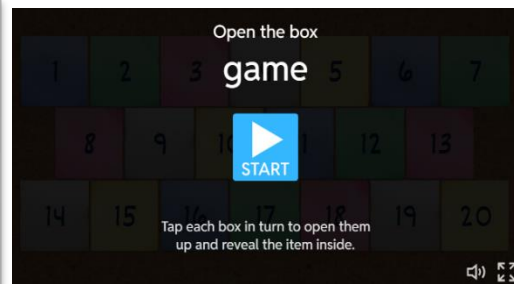
Halaman berisi kuis yang sudah dirancang



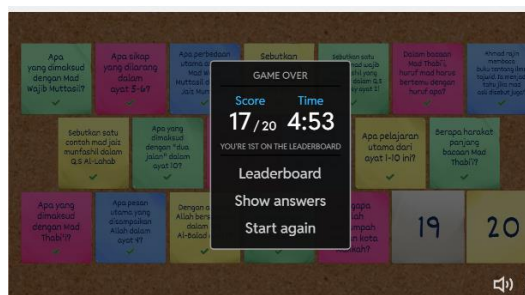
Halaman ketika salah satu kuis dibuka



Halaman yang menampilkan tautan untuk siswa



Halaman pertama yang ditampilkan sebelum kuis dimulai



Halaman hasil setelah kuis selesai dikerjakan

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 10. 1Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Pelaksanaan pre-test pada kelas eksperimen



Gambar 2. Pembelajaran berbasis Wordwall



Gambar 3. Pelaksanaan post-test pada kelas eksperimen



Gambar 4. Pelaksanaan pre-test pada kelas kontrol



Gambar 5. Proses pembelajaran pada kelas kontrol



Gambar 6. Pelaksanaan post-test pada kelas kontrol

Lampiran 11 1 Modul Ajar

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

IDENTITAS

Nama : Yoerista Dania Maharani

Madrasah : MTsN Gresik

Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis

Kelas/Semester : VII A / Genap

Fase : D

Materi Pokok : Ayat Al-Qur'an tentang Pemurah, Optimis, dan Sabar

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)

Kompetensi Awal

Sebelum mempelajari materi ayat al-qur'an tentang pemurah, optimis dan sabar Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153, siswa diharapkan sudah mampu:

- Membaca Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153
- Mengetahui Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153
- Memahami arti dari Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153
- Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153
- Menyimpulkan keterkaitan isi Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153

Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

Sarana dan Prasarana

Media

- Wordwall

Alat dan Bahan

- Laptop
- LCD
- Internet/WiFi

Sumber Belajar

- Buku Paket Al-Qur'an Hadis kelas VII
- Mushaf Al-Qur'an

Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Game Based Learning

Metode : Ceramah, Tanya jawab, dan game interaktif

KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu melafalkan, menghafal, memahami, mengomunikasikan, menganalisis arti dan isi kandungan ayat Al-Qur'an secara tekstual dan kontekstual. Tentang kekuasaan dan rahmat Allah Swt, sifat pemurah, optimis dan sabar, infak di jalan Allah Swt., adanya kehidupan dunia yang sementara dan akhirat yang kekal, sikap peduli terhadap masyarakat dan lingkungannya, bersikap jujur dalam bermuamalah, semangat menuntut ilmu baik secara tekstual maupun kontekstual agar terwujud pribadi yang berakhlakul karimah, menghindari sifat sekulerisme, hedonisme, dan korupsi yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu:

- Terbiasa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai ilmu tajwid,
- Menyajikan hafalan dan isi kandungan Q.S Al-Balad (90): 1-10,

- Menyajikan hafalan dan isi kandungan Q.S. Az-Zumar (39): 53,
 - Menyajikan hafalan dan isi kandungan Q.S. Al-Baqarah (2): 153, serta
 - menerapkan sikap pemurah, optimis, dan sabar dalam kehidupan sehari
-

Langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal

- Salam dan doa
- Absensi siswa
- Penyampaian tujuan pembelajaran
- Pre-test

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi menggunakan PowerPoint
- Guru membagikan link Wordwall
- Peserta didik memainkan Wordwall menggunakan laptop masing-masing
- Guru membimbing dan memantau siswa
- Guru dan siswa membahas hasil permainan Wordwall

Kegiatan Penutup

- Post-test
 - Menyimpulkan pembelajaran
 - Refleksi dan doa
-

Asesmen

- Pre-test
- Observasi keaktifan siswa
- Post-test

MODUL AJAR KELAS KONTROL

IDENTITAS

Nama : Yoerista Dania Maharani

Madrasah : MTsN Gresik

Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis

Kelas/Semester : VII B / Genap

Fase : D

Materi Pokok : Ayat Al-Qur'an tentang Pemurah, Optimis, dan Sabar

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)

Kompetensi Awal

Sebelum mempelajari materi ayat al-qur'an tentang pemurah, optimis dan sabar Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153, siswa diharapkan sudah mampu:

- Membaca Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153
- Mengetahui Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153
- Memahami arti dari Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153
- Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153
- Menyimpulkan keterkaitan isi Q.S. Al-Balad (90): 1-10, Az-Zumar (39): 53, Dan Al-Baqarah (2): 153

Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

Sarana dan Prasarana

Media Pembelajaran

- Buku paket Al-Qur'an Hadis

- Papan tulis

Alat dan Bahan

- Spidol
- Buku tulis
- Buku paket

Sumber Belajar

- Buku Paket Al-Qur'an Hadis kelas VII
 - Mushaf Al-Qur'an
-

Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Diskusi Kelompok

Metode : Ceramah, Tanya jawab, diskusi, dan presentasi

KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu melafalkan, menghafal, memahami, mengomunikasikan, menganalisis arti dan isi kandungan ayat Al-Qur'an secara tekstual dan kontekstual. Tentang kekuasaan dan rahmat Allah Swt, sifat pemurah, optimis dan sabar, infak di jalan Allah Swt., adanya kehidupan dunia yang sementara dan akhirat yang kekal, sikap peduli terhadap masyarakat dan lingkungannya, bersikap jujur dalam bermuamalah, semangat menuntut ilmu baik secara tekstual maupun kontekstual agar terwujud pribadi yang berakhlakul karimah, menghindari sifat sekulerisme, hedonisme, dan korupsi yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu:

- Terbiasa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai ilmu tajwid,
- Menyajikan hafalan dan isi kandungan Q.S Al-Balad (90): 1-10,
- Menyajikan hafalan dan isi kandungan Q.S. Az-Zumar (39): 53,
- Menyajikan hafalan dan isi kandungan Q.S. Al-Baqarah (2): 153, serta

- menerapkan sikap pemurah, optimis, dan sabar dalam kehidupan sehari-hari
-

Langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal

- Salam dan doa
- Absensi siswa
- Penyampaian tujuan pembelajaran
- Pre-test

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi menggunakan PowerPoint
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Peserta didik berdiskusi mencari contoh perilaku pemurah, optimis, dan sabar
- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas
- Guru memberikan penguatan materi

Kegiatan Penutup

- Post-test
 - Menyimpulkan pembelajaran
 - Refleksi dan doa
-

Asesmen

- Pre-test
- Observasi diskusi kelompok
- Post-test

Lampiran 11. Bukti Bimbingan

6/4/26, 3 10 PM

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 : 220101110107
Nama : YORISTA DANIA MAHARANI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Efektifitas game edukatif berbasis Wordwall terhadap kemampuan berfikir kritis siswa di MTsN Gresik

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	28 Juli 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	pengajuan judul	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	26 Agustus 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	pengajuan judul	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	29 Agustus 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	pengajuan judul	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	16 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB 1: merapikan paragraf, kalimat dalam paragraf, memperjelas latar belakang dengan rumusan masalah	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	25 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB 1: melakukan perbaikan sesuai arahan sebelumnya, merevisi latar belakang agar lebih mengerucut dan rumusan masalah ditulis lebih jelas serta sesuai dengan fokus penelitian yang dibahas	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	07 November 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB 2: merapikan kalimat pada setiap paragraf agar pembahasan lebih rapi dan mudah dipahami, kemudian menyesuaikan isi kajian teori supaya sesuai dengan fokus dan variabel penelitian	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	11 November 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB 2&3: merapikan penulisan pada bagian metode penelitian dan memperjelas langkah-langkah penelitian supaya sesuai dengan rumusan masalah	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	08 Januari 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB III: revisi metode penelitian quasi experiment dan penyesuaian desain nonequivalent control group design dengan fokus penelitian	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
9	20 Januari 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB III: memperbaiki penjelasan variabel penelitian, populasi, sampel, serta teknik purposive sampling pada kelas VII A dan VII B	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
10	29 Januari 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB III: revisi instrumen penelitian, kisi-kisi soal pre-test dan post-test, serta penyesuaian indikator soal dengan materi pemurah, optimis, dan sabar	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
11	10 Februari 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB IV: revisi penyajian data pre-test dan post-test serta perbaikan tabel hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
12	18 Maret 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB IV: analisis data SPSS meliputi uji normalitas, homogenitas, dan independent sample t-test untuk mengetahui efektivitas Wordwall	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
13	20 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB V: memperbaiki pembahasan hasil penelitian dan menghubungkan hasil penelitian dengan teori serta penelitian terdahulu	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
14	22 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	bimbingan BAB V dan VI: revisi kesimpulan dan saran agar sesuai dengan rumusan masalah dan hasil penelitian yang diperoleh	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
15	25 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	pengecekan kembali kesesuaian latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hipotesis dengan hasil penelitian	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
16	04 Juni 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	revisi penulisan abstrak bahasa Indonesia agar lebih ringkas, jelas, dan sesuai dengan hasil penelitian	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi

<https://siskad.uin-malang.ac.id/2/Ordnr-PrintJurnalBimbinganTA-96351e083590642b568b47b0e0e702165b15c9911478b46d451b1b18a3c2>

1/2

6/4/26, 3:10 PM

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

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

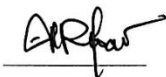
Malang, _____

Dosen Pembimbing 1



Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,



Lampiran 12. Sertifikat Bebas Plagiasi Turnitin



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.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Yoerista Dania Maharani

NIM : 220101110107

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Karya Tulis : Efektifitas game edukatif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa di MTsN Gresik

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





Ketua
a.n. Bekan
Malang, 11 Jun 2026

Mahyandah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 13. Biodata Peneliti

Biodata Peneliti



Nama	: Yoerista Dania Maharni
Nim	: 220101110107
Tempat, Tanggal Lahir	: Banyuasin, 23 Oktober 2003
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Banyuasin, Palembang, Sumatera Selatan
G-Mail	: 220101110107 @student.uin-malang.ac.id
Riwayat Pendidikan	: SDN 12 Suak Tapeh
	MTs Al-Ittifaqiah Indralaya
	MA Al-Ittifaqiah Indralaya
	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
	Malang