

**PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS XI IPS DI MA NUHIYAH PAMBUSUANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

NUR ALIYAH

10156120027

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2025**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI IPS di Ma Nuhiyah Pambusuang” yang disusun oleh Nur Aliyah dengan NIM: 10156120027, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 23 Januari 2025, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 22 Juni 2025

26 Dzulhijjah 1446 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Darwis, S.Si., M.Si.
Sekretaris : Muammar Zuhdi arsalan, S.Pd., M.Pd.
Munaqisy I : Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I
Munaqisy II : Uswatunnisa, S.Pd., M.Hum.
Pembimbing I : Hj. Zulfianah Sunusi, M. Pd.
Pembimbing II : Syamsinar, S.Pd., M.Pd.

(Darwis)
(Muammar)
(Muhammad Idris Hasanuddin)
(Uswatunnisa)
(Hj. Zulfianah Sunusi)
(Syamsinar)

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan


Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M. Pd

NIP: 197106232014111001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **NUR ALIYAH, NIM: 10156120027**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan keguruan STAIN Majene menyatakan bahwa, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul “Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk dimunaqasyahkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses lebih lanjut.

Majene, 18 Desember 2024

Pembimbing I



Hj. Zulfianah Sunusi, M.Pd.

NIP. 198804242019032009

Pembimbing II



Syamsinar, S.Pd., M.Pd

NIP.198503012019032007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**Mahasiswa yang Bertanda Tangan di Bawah ini**

Nama : Nur Aliyah
Nim : 10156120027
Tempat, Tanggal lahir : Pambusuang, 10 maret 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Pambusuang
Judul : Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game
Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta
Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI IPS di MA
Nuhiyah Pambusuang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini adalah benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian dan seluruhnya maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Pambusuang, 23 Januari 2025

Penyusun



Nur Aliyah

10156120027

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul “Penggunaan Strategi Pembelajaran berbasis Game *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang.” Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita yakni Nabiullah Muhammad SAW sebagai pembawa risalah kebenaran dan junjungan umat muslim dimuka bumi ini. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaat beliau hingga di akhirat kelak. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terwujud berkat bantuan, arahan, bimbingan dan do’a dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Yang paling utama, untuk kedua orang tua penulis, Muh.Inwan (Papa) dan St.Rabiah (Mama) yang tercinta dan tersayang. Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya. ku persembahkan karya kecil ini kepada mama dan papa, semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mama dan papa bahagia, karena penulis sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Terima kasih banyak selama ini telah memberikan banyak motivasi, materi, serta selalu mendoakan penulis sehingga bisa sampai ditahap ini.
2. Teruntuk kakak-kakak penulis beserta ipar, Gazali, Maburur, malkan, Bidara, Mi’raj, Raodatul jannah, terima kasih karena selalu memberikan support yang tiada hentinya baik secara materi maupun non materi, yang selalu mau direpotkan dan mengingatkan untuk terus semangat dalam menyelesaikan tugas yang sedang dijalani;
3. Prof. Dr. Hj. Wasilah Sahabuddin, ST., MT, selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene;

4. Bapak Dr. Muliadi, S. Ag., M. Sos.I., selaku Wakil Ketua I dalam Bidang Akademik dan Kelembagaan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
5. Bapak Dr. H. Suddin Bani, M.Ag., selaku Wakil Ketua II dalam Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
6. Bapak Dr. Anwar Sadat, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil ketua III dalam Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
7. Bapak Dr. Hamzah S Fathani, S.Ag., M.Th.I., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
8. Ibu Bulqia Mas'ud S.S, M.Ed., selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah dan keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
9. Bapak Darwis S.Si, M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
10. Bapak Muhammad Saddang, S.Si, M.Pd., selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
11. Bapak Kamus, Lc., S.H., M.Pd., selaku Dosen PA Peneliti yang sudah memberikan support dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
12. Ibu Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;
13. Ibu Syamsinar, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;
14. Bapak Muh. Idris Hasanuddin, M.Pd.I, selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan bimbingan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;

15. Ibu Uswatunnisa, S.Pd, M.Hum, selaku penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;
16. Kepala Madrasah, para guru dan peserta didik MA Nuhayah Pambusuang yang telah menerima dan membantu peneliti untuk mendapatkan data penelitian;
17. Kepada ponakan-ponakan peneliti yang selalu menghibur peneliti disaat pusing-pusingnya;
18. Kepada Isna Asra, yang menjadi salah satu sahabat penulis. Terima kasih atas semua bantuan, dukungan dan semangat kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini;
19. Kepada teman-teman seperjuangan (Intan, Fakhriyya, ica, fitri, faika) yang selalu kebersamai penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.

Terima kasih kepada semua pihak-pihak yang sudah memberi bantuannya semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Aamiin. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat menambahkan wawasan bagi penulis dan pembaca.

Pambusuang, 12 Desember 2024

Nur Aliyah

NIM. 10156120027

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIM BING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Hipotesis	7
D. Definisi Operasional dan Ruang lingkup Pembahasan	8
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	14
A. Strategi Pembelajaran.....	14
B. Game <i>Wordwall</i>	14
C. Hasil Belajar.....	19
D. Fikih.....	25
E. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	28
B. Pendekatan Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel	29
D. Metode Pengumpulan Data.....	30
E. Instrumen Penelitian.....	30
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	31
G. Teknik Pengolahan dan Analisis data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
A. Gambaran Umum Pesantren Nuhiyah Pambusuang	38
B. Hasil Penelitian	41
C. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	69
RIWAYAT HIDUP.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kerangka Berpikir	27
Tabel 2. Pre-experimental Design dengan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	28
Tabel 3. Hasil Uji Validasi	32
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas	33
Tabel 5. Interval Nilai	35
Tabel 6. Tabulasi Data Hasil Belajar Sebelum Penggunaan Game Berbasis <i>Wordwall</i>	46
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game <i>Wordwall</i>	48
Tabel 8. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Penggunaan Game Berbasis <i>Wordwall</i>	49
Tabel 9. Tabulasi Data Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game <i>Wordwall</i>	50
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game <i>Wordwall</i>	52
Tabel 11. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Game Berbasis <i>Wordwall</i>	53
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas	54
Tabel 13. Uji <i>Paired Sample Statistic</i>	55
Tabel 14. <i>Paired Sample Test</i>	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Histogram Hasil Belajar <i>Pretest</i>	50
Gambar 2. Histogram Hasil Belajar <i>Posttest</i>	54

ABSTRAK

Nama : Nur Aliyah

Nim : 10156120027

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang.

Skripsi ini membahas tentang penggunaan pembelajaran berbasis Game *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta Didik pada mata pelajaran fikih kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang. (2) Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang. (3) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yaitu *pre-experimental designs* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang dengan jumlah populasi 16 peserta didik dan sampel penelitian juga seluruh peserta didik kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total *sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan membagikan soal *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan; (1) sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*, hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 25,75. (2) setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*, hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 81,375. (3). terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Game *Wordwall*, Hasil Belajar, dan Fikih.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang penting untuk melangsungkan kehidupan, karena pendidikan adalah alat yang membuat pikiran manusia terbuka untuk bertahan hidup di lingkungan sosial dengan maksud agar dapat dihargai dan diterima oleh masyarakat.¹ Bahkan, di dalam al-qur'an juga memposisikan manusia yang memiliki ilmu akan ditinggikan derajatnya di dunia dan di akhirat, seperti dalam Q.s Al-Mujadalah /58:11 menyebutkan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “berilah kelapangan didalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”²

Terjemah Bahasa Mandar :

*“Io mie! Anna mua’ dipa’uangngio: “pikke’de’o mie’, jari pikke’de’ mau’o, napominasai puang Allah ta’ala tongang na mappamatinggi (mappamaraya) to matappa’ di sesemu anna to di bei paissangan sisaapa onro. Anna puang Allah ta’ala masarro paissang di anu iya mupogau”.*³

¹Hamdi Supriadi, “Peranan Pendidikan dalam Pengembangan Diri terhadap Tantangan Era Globalisasi”, *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang* 3, No. 2 (April 2016), h.92.

²Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Hufaz: Al-Qur'an Hafalan, (Bandung: Cardoba, 2018), h. 543.

³Muh Idham Khalid Bodi, *Koroang Mala’bi Al-Qur’an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia* (Makassar : Balitbang Agama Makassar, 2019), h.1016.

Menurut Quraish Syihab yang dikutip dalam jurnal Haris Kulle dkk, ayat di atas tidak menyebut secara tegas bahwa Allah SWT akan “meninggikan” derajat orang berilmu. Tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat, yakni yang lebih tinggi daripada yang sekedar beriman.⁴ Oleh karena itu, sebagai manusia untuk membuat kehidupan manusia lebih terarah dan menghindarkan diri dari kesengsaraan, maka dibutuhkan sistem pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas adalah sistem pendidikan yang mengenalkan peserta didik tentang bagaimana cara menumbuhkan dan mengembangkan semangat kebersamaan dalam menuntut ilmu dan menguasai ilmu akademik, mengenal nilai-nilai ajaran agama dan berinteraksi dengan masyarakat.⁵

Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan Negara”.⁶ Sejalan dengan pengertian pendidikan tentunya dalam hal ini dibutuhkan guru yang profesional.

Menurut Moh. Uzer Usman dalam Arfandi mengemukakan bahwa, guru profesional adalah sebuah pekerjaan yang bersifat profesional yang mana di dalamnya memerlukan beberapa bidang ilmu yang secara sengaja harus ditekuni

⁴Haris Kulle dkk, “AL_ASAS”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Dasar Keislaman* IV No.1 (2016), h.12.

⁵ Zaenal Aripin, “Pendidikan Berkualitas”, (Radar Bekasi : <https://radarbekasi.id/2021/02/21/pendidikan-berkualitas/?amp=1>), diakses tanggal 21 Februari 2021.

⁶Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal

dan dipelajari kemudian ilmu itu bisa diaplikasikan.⁷ Selain memiliki kemampuan, guru juga diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas dan aktivitas peserta didik, memotivasi peserta didik, salah satunya adalah dengan menyesuaikan antara media, strategi, metode dan materi pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Strategi pembelajaran harus memenuhi segala kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus benar-benar menggunakan strategi pembelajaran sesuai dengan keadaan peserta didik bukan hanya sekedar menggunakan strategi pembelajaran. Diperlukan pertimbangan yang baik sebelum menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari Selasa tanggal 27 Agustus 2024 di MA Nuhayah Pampusuang ditemukan bahwa peserta didik kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Hal ini terbukti bahwa ketika peserta didik diminta untuk bertanya mereka tidak antusias mengajukan pertanyaan. Peserta didik lebih banyak menuangkan perhatiannya pada teman sebangku dan sering keluar masuk pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, sebagian besar berpendapat bahwa mereka kurang memperhatikan pembelajaran karena metode yang digunakan guru hanya metode ceramah dan media yang digunakan hanya berupa buku paket sehingga peserta didik merasa mengantuk mendengar penjelasan dari guru.

Adapun hasil wawancara peneliti dengan guru fikih bahwa hasil ulangan peserta didik dikelas XI IPS nilainya rendah. Hal tersebut dibuktikan dari hasil

⁷ Arfandi, Mohamad Aso Samsudin, "Peran Guru Profesional sebagai Fasilitator dan Komunikator dalam Kegiatan Belajar Mengajar", *Edupedia* 5 No.2 (2021), h.2.

belajar peserta didik yang dimana hasil data yang diperoleh dari guru mata pelajaran Fikih bahwa standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan adalah 78.⁸ Tetapi kenyataannya masih terdapat peserta didik yang nilainya masih dibawah KKM. Dari 16 peserta didik, 7 peserta didik memiliki hasil belajar yang tinggi, 4 rendah dan lainnya memiliki nilai standar. Hal ini tentunya menjadi dasar yang membutuhkan evaluasi lanjutan. Adapun strategi pembelajaran yang ditawarkan peneliti sebagai solusi dari permasalahan di atas adalah startegi pembelajaran berbasis game *wordwall*.

Strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan web *wordwall* untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Wordwall* adalah salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi.⁹ *Wordwall* ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa batas waktu dan tempat. Selain itu, *wordwall* juga merupakan perangkat teknologi yang menggunakan jaringan internet, seperti; komputer, *smartphone* dan sebagainya. Bahkan, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individu di Kelas sehingga, diharapkan terwujudnya pembelajaran yang aktif dan kreatif untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang baik.¹⁰

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Waluyo Hadi dkk dalam jurnalnya bahwa penggunaan game berbasis *wordwall* terbukti menjadi cara

⁸Bidara, *Wawancara dengan Guru Fikih Kelas XI IPs MA Nuhiyah Pambusuang*, 27 Agustus 2024.

⁹Gusti Putu Agung Arimbawa, *Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi*, 2, No.2, Agustus (2021)

¹⁰Mutia Safitri dkk, "Penerapan Media Web *Wordwall* untuk Meningkatkan hasil belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa" *Al-ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, No.1 (januari-juni 2022), h. 48.

yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas. *Wordwall* membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.¹¹ Selain itu, game berbasis *wordwall* juga dapat meningkatkan motivasi belajar, hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto dalam jurnalnya bahwa penggunaan game berbasis *wordwall* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.¹²

Penelitian dengan penggunaan *wordwall* juga pernah dilakukan oleh Ruhsoh Triyani, yang menyimpulkan bahwa penggunaan Game *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar. penggunaan game interaktif berbasis *wordwall* sebagai media pembelajaran matematika, efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Inovasi game kuis interaktif ini sangat diterima dan mendapat respon positif dari siswa bahkan guru baik sebagai ahli media ataupun ahli materi. Dengan adanya media ini membuat siswa menjadi aktif dan pelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, dengan digunakannya game kuis sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan.¹³ Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh , yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *wordwall* diterapkan peneliti atas dasar permasalahan yang terjadi bahwa pembelajaran di dalam kelas belum variatif. Selain itu

¹¹Waluyo Hadi, "Analisis Penggunaan Media Interaktif *wordwall* terhadap peningkatan hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan MIPA* 14, No.2 (2024), h.472.

¹²Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar", *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, No.1 (2022), h.140.

¹³Ruhsoh Triyani, "Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP", *Intellectual Mathematics Education (IME)* 1, No.1 (2023) h.40.

yang menjadi landasan dilakukannya penelitian ini bahwa terdapat siswa yang terlihat jenuh ketika proses belajar mengajar yang menjadikan siswa sulit dalam memahami materi ajar dan berakibat perolehan nilai hasil belajar siswa tidak maksimal.¹⁴

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan sesuatu yang berbeda. Tren penelitian ini telah banyak diteliti dengan jenis penelitian R&D dan Penelitian Tindakan Kelas(PTK) namun tidak dalam jenis penelitian eksperimen. Maka penelitian ini hadir dengan memakai desain penelitian eksperimen dengan jenis *One Group Pretest-Posttest design*. Penelitian ini juga diperkuat dengan tren penelitian terdahulu yang sudah pernah dan banyak diterapkan dipulau Jawa, tetatpi belum diterapkan di Sulawesi terutama Sulawesi Barat. Maka penelitian ini mencoba untuk diterapkan pada cakupan wilayah Sulawesi Barat khususnya di Kabupaten Polewali Mandar yang sekolahnya terdapat permasalahan pembelajaran dalam kelas yang seharusnya diberikan solusi demi terciptanya pembelajaran yang kondusif dalam kelas.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Penggunaan Game Edukasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Peserta Didik Kelas XI IPS MA Nuhiyah Pambusuang.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat memaparkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang ?

¹⁴Intan Zulfa Rohmawati, “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01 Nambangan Kidul”, *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 3, No.3 (2024), h.128.

2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah penerapan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pampusuang ?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pampusuang ?

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan, bukan berdasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁵

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak Ada Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas XI IPS MA Nuhiyah Pampusuang dengan Menggunakan Startegi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall*.
2. H_a : Ada Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas XI IPS MA Nuhiyah Pampusuang dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall*.

D. Definisi operasional dan ruang lingkup pembahasan

1. Definisi Operasional

a. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan alat interaksi dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat prosedur yang akan digunakan oleh pendidik atau guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam

¹⁵Fenti Hikmawati, “*Metodologi Penelitian*”, cet.2 (Depok : Rajawali pers, 2018).

menyerap dan memahami materi tersebut, sehingga diakhir pembelajaran tujuan belajarnya tercapai.¹⁶

b. *Game Wordwall*

Game merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat pemain, peraturan, interaksi dan target. Game adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berpikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain.¹⁷ *Wordwall* merupakan web yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Jadi, Game edukasi *wordwall* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah game yang digunakan oleh guru ketika mengajarkan materi mata pelajaran Fikih yang dibagikan melalui tautan *Whatsapp*, atau *Classroom* dengan durasi pengerjaan 10 menit 15 soal. Adapun bentuk soal yang akan dikerjakan peserta didik yaitu dengan membuka kotak yang didalamnya berisi pertanyaan yang bisa dijawab langsung oleh peserta didik dengan mengklik langsung jawabannya. Didalam *wordwall* guru juga bisa secara langsung menemukan hasil skor setelah mengerjakan soal yang muncul pada game dari yang tertinggi sampai yang terendah.

c. Hasil Belajar Formatif

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah

¹⁶Heni Rita Susila dan Arief Qosim., *Strategi Belajar dan Pembelajaran untuk Mahasiswa FKIP*, (Cet.1; Syiah Kuala University Press: 2021), h.4.

¹⁷Teguh Arie Sandy dan Wahyu Nur Hidayat., *Game Mobile Learning*, h.4.

setelah menerima pengalaman dalam pembelajaran.¹⁸ Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Data hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar formatif (ulangan harian).

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini adalah berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS. Apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhayah Pampusuang atau justru sebaliknya? yakni tidak ada peningkatan dalam meningkatkan hasil belajar. Jadi simpulan dari ruang lingkup pembahasan dari penelitian ini ialah penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil belajar Peserta didik kelas XI IPS.

E. Kajian Pustaka

¹⁸Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Cet 2: Prenadamedia; 2018), h.130.

1. Sebuah jurnal dari Ruhsoh Triyani dengan judul “Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP” pada tahun 2023. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penggunaan game interaktif berbasis *wordwall* sebagai media pembelajaran matematika terhadap pemahaman siswa dan meningkatkan minat belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan media game interaktif peserta didik dapat memiliki minat belajar dan mudah untuk memahami materi. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan *wordwall*. Namun, perbedaannya adalah pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini menggunakan jenis Penelitian *Research and Development* (R&D) serta menggunakan angket sebagai instrumen penelitian sedangkan peneliti menggunakan instrumen tes.¹⁹
2. Sebuah jurnal dari Nurhandayani Hasanah dan Sutiah Sutiah dengan judul “Pengembangan Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan praktikalitas penggunaan media permainan edukasi *Wordwall* pada materi sistem organ pendengaran di kelas IV Sekolah

¹⁹ Ruhsoh Triyani, “Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP”, *Intellectual Mathematics Education (IME)* 1, No.1 (2023) h.40.

Dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat evaluasi *wordwall* pada pembelajaran kelas IV SD sebagai berikut: Kualitas validitas dengan *wordwall* menghasilkan persentase validitas sebesar 79,8% dengan kategori praktis, sedangkan pada validitas penggunaan media oleh ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 86% dengan kriteria layak atau valid. Sedangkan dari validitas ahli media persentase validnya 80%.²⁰ Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan game berbasis *wordwall* dan sama-sama menggunakan pendekatan eksperimen serta salah satu teknik pengumpulan datanya sama-sama menggunakan tes. Namun, perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya menggunakan tes sebagai teknik pengumpulan data tetapi juga menggunakan observasi, wawancara, penilaian pakar, serta angket. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti hanya menggunakan tes. Selain itu, tujuan dari penelitian ini untuk menguji validitas dan praktikalitas penggunaan media permainan edukasi *wordwall* sedangkan tujuan peneliti adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Sebuah jurnal dari Intan Zulfa Rohmawati dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01 Nambangan Kidul” pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terkait

²⁰ Nurhandayani Hasanah dan Sutiah Sutiah, “Pengembangan Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Siswa Sekolah Dasar”, *SITTAH: Journal of Primary Education* 4, No.2 (2023), h.153.

peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.²¹ Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama ingin meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan game *wordwall*. Dan salah satu teknik pengumpulan datanya sama-sama menggunakan tes. Namun, perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya menggunakan tes sebagai teknik pengumpulan data tetapi juga menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Serta penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan, penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhayah Pambusuang.
- b. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhayah Pambusuang.

²¹ Intan Zulfa Rohmawati, "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01 Nambangan Kidul", *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 3, No.3 (2024), h.128.

- c. Mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Ilmiah

Harapan dengan adanya penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan referensi untuk penelitian selanjutnya dan bisa dijadikan pedoman khususnya mahasiswa STAIN Majene pada jurusan Tarbiyah dan Keguruan serta bagi pendidik mata pelajaran Fikih dapat mengetahui penggunaan *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Kegunaan Praktis

Peneliti berharap karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya terkhusus bagi para pendidik terutama guru-guru di MA Nuhiyah Pambusuang.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari bahasa Latin *strategia*, yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan. Strategi yaitu cara atau pola umum kegiatan guru-peserta didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.¹ Pembelajaran merupakan hal membelajarkan yang artinya mengacu ke segala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan terjadinya peristiwa belajar didalam diri seseorang. Dalam proses pembelajaran, komponen proses belajar memegang peranan yang sangat penting. Proses pembelajaran akan bermakna apabila terjadi kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru sangat penting memahami teori belajar dan pembelajaran, agar dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik sebaik-baiknya.

Jadi, strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu.

B. Game Wordwall

Game merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat pemain, peraturan, interaksi dan target. Game adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik

¹ Lufri dkk, *Metodologi Pembelajaran: Strategi Pendekatan, Model, Metode, Pembelajaran*, (Cet.1; CV IRDH: 2020), h.14.

yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain.² Salah satu game yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah game aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan untuk dapat memberikan peringkat materi.³ *Wordwall* dapat digunakan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian dengan template yang bervariasi, dapat menyenangkan bagi peserta didik.⁴ *Wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar.⁵

Wordwall ini dapat digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring disemua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Jadi, game edukasi *wordwall* adalah aplikasi berbasis *website* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan fitur kuis interaktif, memasang pasangan, acak kata, dan anagram.⁶ Menurut Shiddiq yang dikutip dalam jurnal yang dikutip oleh Ani Nur Aeni dkk, *wordwall* memiliki keistimewaan dibandingkan dengan aplikasi berbasis web lainnya, karena *wordwall* memiliki beberapa kelebihan seperti mudah difahami pemula karena memiliki desain yang sederhana serta

²Andri Suryadi, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model *Waterfall*", *Jurnal Petik* 3, No.1 (2017), h.9.

³Hamidulloh Ibda, Aniqoh dkk, "*Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 dan PPRA*" (Cet. I : Kabupaten Bantul: Mata Kaki Inspirasi, 2021), h.38.

⁴Vesha Nuriefer Haliza dkk "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV", *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No.1 (2024), h.16200.

⁵Ani Nur Aeni dkk, "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD", *Primary: Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 No.6 (2022)Pembelajaran Berbasis Game Online *Wordwall*" *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 3, No.1), h.4

⁶Nafida Hetty Marhaeni dkk, "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi *Wordwall* bagi guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta", *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 7, No.4 (2023), h.989.

memiliki fitur dan template yang beragam mulai dari kuis, pencarian kata hingga anagram.⁷ Selain itu web ini juga biasa digunakan untuk membuat *assessment* pembelajaran seperti menjodohkan, memasang-masangkan, pencarian kata, spin dan sebagainya. Tujuan dari penggunaan media *wordwall* adalah meningkatkan akses dan interaksi terhadap sumber belajar dan peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengingat.⁸

1. Fitur-fitur *wordwall*

- a. Fitur *Match Up* (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
- b. Fitur *Open the Box* (Buka kotak itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
- c. Fitur *Random Cards* (Kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
- d. Fitur Anagram, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
- e. Fitur *Labelled Diagram* (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
- f. Fitur *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
- g. Fitur *Quiz* (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
- h. Fitur *Find the Match* (Temukan kecocokannya), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.

⁸ Diah Setyorini dkk, "Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Media *Wordwall* kelas 4 di Sekolah Dasar", *Jurnal Sinetik* 6 No.1 (2023), h.2.

- i. Fitur *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
 - j. Fitur *Missing Word* (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
 - k. Fitur *Wordsearch* (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
 - l. Fitur *Rank Order* (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
 - m. Fitur *Random Wheel* (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
 - n. Fitur *Group Sort* (Pengurutan kelompok), yaitu permainan *drag and drop* untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
 - o. Fitur *Unjumble* (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop katakata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
 - p. Fitur *Gameshow Quiz* (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
 - q. Fitur *Maze Chase* (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
 - r. Fitur *Airplane* (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.⁹
2. Intruksi dan aturan dalam penggunaan game *wordwall*

Berikut ini adalah intruksi dalam menggunakan *wordwall*:

⁹M Iqbal Arrosyad dkk, "Analisis Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1 No.2 (2023), h.420

- a. Tahap pertama dalam proses pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, dari 16 peserta didik.
- b. Tahap kedua, setiap kelompok masing-masing diberikan materi untuk dipresentasikan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke-6.
- c. Tahap ketiga, sebelum proses pembelajaran berlangsung, masing-masing kelompok diberikan tugas agar proses pembelajaran aktif, seperti kelompok 1 bertugas untuk mempresentasikan materi yang telah diberikan, kelompok 2 bertugas untuk mengajukan pertanyaan, kelompok 3 bertugas untuk menyanggah, sedangkan kelompok 4 bertugas untuk membuat kesimpulan. Akan tetapi setiap kelompok masing-masing diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan selama 6 kali pertemuan setiap kelompok akan mendapatkan tugas secara bergiliran.
- d. Tahap keempat, setelah diskusi berakhir dan kelompok 4 sudah menyampaikan kesimpulan, maka guru akan melakukan evaluasi dengan menggunakan *wordwall* untuk mengetahui sampai dimana pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah dibahas.

Adapun aturan dalam menggunakan *wordwall*, yaitu:

- 1) Klik link yang telah dibagikan oleh pendidik.
- 2) Peserta didik akan langsung masuk ke game yang dituju.
- 3) Klik start dan kerjakan soal yang diberikan.
- 4) Ketika selesai peserta didik bisa melihat waktu pengerjaan, hasil, jawaban yang benar dan salah dan bahkan bisa mencoba ulang.
- 5) Pengisian nama untuk papan skor.

6) Papan peringkat akan muncul¹⁰

3. Kelebihan dan kekurangan *wordwall*

a. Kelebihan

- Mampu memberikan sistem pembelajaran bermakna yang dapat dengan mudah diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- Model penugasan yang ada pada aplikasi *wordwall*, yang dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki
- Bersifat kreatif.

b. Kekurangan

- Ukuran huruf yang tidak dapat dirubah
- Pembuatannya memerlukan waktu yang relatif lama
- Media berbentuk *visual*

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah istilah kata kunci terpenting dalam sertiap kegiatan pendidikan. Tidak ada pendidikan sejati tanpa belajar, tidak ada belajar sejati tanpa pendidikan.¹¹ Adapun menurut Ahmad Susanto, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.¹² Hasil belajar dikatakan bermakna apabila hasil belajar tersebut dapat membentuk perilaku peserta didik, bermanfaat untuk

¹⁰Waluyo Hadi, "Analisis Penggunaan Media Interaktif *wordwall* terhadap peningkatan hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan MIPA* 14, No.2 (2024), h.472.

¹¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Cet. XVII; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Februari 2020), h.59.

¹²Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. II; Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h.5

mempelajari aspek lain dan dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, adanya kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dapat digunakan sebagai modal untuk mengembangkan kreativitas diri.¹³

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tindakan yang dilaksanakan peserta didik setelah menghadapi suatu kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dalam menguasai faktor-faktor perubahan tingkah laku ini bergantung pada apa yang dipelajari peserta didik. Ketika peserta didik memperoleh pengetahuan tentang suatu aturan, perubahan tingkah laku dicapai dalam bentuk penguasaan aturan tersebut. Sebagai sasaran penelitian, penilaian hasil belajar mengacu pada program atau objek yang menjadi sasaran penelitian. Pada hakikatnya, penilaian hasil belajar menilai seberapa baik peserta didik memenuhi tujuan intruksional.¹⁴ Hasil belajar adalah pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani pembelajaran. Indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif peserta didik didefinisikan sebagai kemampuan intelektual mereka dalam berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Perilaku yang menekankan faktor intelektual seperti pengetahuan, pemahaman dan keterampilan disebut aspek kognitif. Aspek kognitif dibagi menjadi enam jenjang tahapan berpikir, antara lain:

- 1) *Remembering* (mengingat)
- 2) *Understanding* (memahami)
- 3) *Applying* (menerapkan)

¹³ Siti Suprihatin dkk, "Guru Menginovasi Bahan Ajar sebagai Langkah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM METRO* 8 NO.1, hal,67.

¹⁴Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika Sesiomedika*, Vol. 2 No. 1, 2020.

- 4) *Analysing* (menganalisis)
- 5) *Evaluating* (menilai)
- 6) *Creating* (mencipta)

b. Ranah afektif

Ranah afektif mencakup perilaku serta nilai-nilai seseorang. Kepekaan seseorang terhadap rangsangan dari luar, seperti masalah, situasi atau gejala disebut dengan mengungkapkan atau memperhatikan. Aspek afektif dibagi menjadi lima jenjang proses berpikir, yaitu:

- 1) *Receiving* (sikap menerima)
- 2) *Responding* (merespon)
- 3) *Valuating* (nilai)
- 4) *Organization* (organisasi)
- 5) *Characterization* (karakterisasi)

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang terlibat dalam aktivitas fisik, seperti berlari, melompat, menggambar, dan menari. Ranah psikomotorik berisi keterampilan dan kemampuan untuk bertindak setelah pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik adalah perkembangan dari hasil belajar kognitif (mengerti sesuatu) dan afektif (kecenderungan tingkah laku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif menjadi hasil belajar psikomotorik ketika peserta didik memperlihatkan tingkah laku tertentu yang serasi dengan arti yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif. Aspek psikomotorik dikategorikan menjadi enam tingkatan proses berpikir:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan motorik bawah sadar)
- 2) Kecerdasan motorik dasar
- 3) Kemampuan tanggapan, sifat, pendengaran, pergerakan dan lain-lain.

- 4) Kemampuan jasmani fisik seperti imunitas, koordinasi dan ketepatan.
- 5) Kemahiran gerak.
- 6) Keterampilan yang berkaitan dengan komunikasi non-dekursif seperti ekspresi dan interpretasi.¹⁵

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa faktor pencapaian hasil belajar mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Faktor-faktor ini bermula dari dalam diri peserta didik (faktor internal) dan dari luar peserta didik (faktor eksternal). Faktor-faktor ini terbagi ke dalam dua kategori :

- a. Faktor-faktor yang ada didalam organisme itu sendiri atau yang kita sebut faktor individu mencakup faktor pematangan /perkembangan, kepintaran, pelatihan, semangat dan faktor individu.
- b. Faktor yang ada di luar diri individu atau atau biasa kita sebut dengan faktor sosial. Hal ini mencakup faktor keluarga, guru serta metode pengajarannya, alat yang digunakan untuk pembelajaran, lingkungan dan peluang yang tersedia, serta motivasi sosial.¹⁶

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran antara lain:

- a. Faktor internal terdiri dari:
 - Faktor jasmaniah/fisik
 - Faktor psikologis
- b. Faktor eksternal terdiri dari:
 - Faktor keluarga
 - Faktor sekolah

¹⁵Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, dkk, “Belajar dan Pembelajaran” (Cet. 1: Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), h.25-33.

¹⁶Nyoman Dewi Astiti, “Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Mimbar Ilmu*, No. 2 (Agustus 2021).

- Faktor masyarakat¹⁷

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik yaitu kondisi biologis (kondisi fisik normal, kondisi kesehatan), tidak lepas dari faktor internal seperti psikologis (intelektual, kemauan, talenta, modalitas belajar, kemampuan mengingat, kefokusannya), dan faktor eksternal yaitu faktor lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, dan waktu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi tahapan belajar dan hasil belajar peserta didik secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu faktor internal dan eksternal.

a. Faktor internal peserta didik

- 1) Faktor fisiologis peserta didik, kesehatan dan kesegaran jasmani, keadaan indra terutama penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor psikologis peserta didik seperti keinginan, talenta, kecerdasan, dorongan, persepsi, ingatan, berpikir, keterampilan kognitif seperti keterampilan pengetahuan dasar.

b. Faktor eksternal peserta didik

- 1) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah, dan pengertian orang tua.
- 2) Faktor Sekolah meliputi bangunan kelas atau fasilitas fisik, metode mengajar, instrumen pembelajaran, guru, kurikulum atau materi dan skema pembelajaran.

Tinggi atau rendahnya hasil belajar peserta didik itu dipengaruhi oleh banyak faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh pada upaya peserta didik dalam mencapai hasil pembelajaran serta menunjang

¹⁷Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, dkk, *“Belajar dan Pembelajaran”* (Cet. 1: Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), h.37.

terlaksananya aktivitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁸

4. Manfaat Hasil Belajar

Pada hakikatnya hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, setelah melewati tahap pembelajaran tertentu. Pembelajaran dibidang berhasil jika perubahan perubahan yang dilihat pada diri peserta didik adalah hasil dari tahap pembelajaran peserta didik tersebut. Proses yang dilakukan peserta didik melewati program dan aktivitas yang disusun dan dilaksanakan oleh guru selama tahap pembelajarannya. Berdasarkan hasil pembelajaran peserta didik, keterampilan dan perkembangan serta taraf keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan.

Hasil pembelajaran mesti membawa perubahan konteks untuk membantu:

- a. Menambah pengetahuan
- b. Akan dapat memahami lebih baik apa yang sebelumnya tidak dapat difahami
- c. Lebih menumbuhkan keterampilannya
- d. Mempunyai cara pandang baru terhadap sesuatu
- e. Lebih mengenali sesuatu dibandingkan sebelumnya.

Jadi yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan pada diri peserta didik dan dapat disimpulkan adanya perubahan pada segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.¹⁹

D. Fikih

¹⁸Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, dkk, “*Belajar dan Pembelajaran*” (Cet. 1: Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), h.37-47.

¹⁹Enggar Ristyorini, dkk, “Manfaat Hasil Belajar Makanan Oriental pada Kesiapan Wirausaha Makanan Korea”, *Jurnal Media, Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, No. 1 (2020).

Fikih merupakan ilmu yang membahas hukum syariah yang terjadi pada seluruh kelakuan manusia, baik berupa perkataan maupun perbuatan. Oleh karena itu, mata pelajaran fikih merupakan suatu tahapan pembelajaran untuk mengembangkan berpikir peserta didik dan memantapkan keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman tahap pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memahami prinsip fikih, seseorang dapat menjalankan aktivitas jual beli sesuai dengan ajaran Islam.

Fikih memberikan pedoman yang jelas tentang bagaimana melakukan transaksi jual beli secara syariah. Mata pelajaran Fikih mempelajari hukum-hukum islam yang mengatur segala aspek kehidupan, termasuk hukum-hukum yang berkaitan dengan ekonomi dan bisnis. Dalam jual beli, Fikih membahas hal-hal seperti syarat-syarat sahnya transaksi, rukun-rukun jual beli, serta prinsip-prinsip keadilan dalam perdagangan. Hal ini sejalan dengan komponen pembelajaran kontekstual dimana menghubungkan materi pembelajaran dari kehidupan sehari-hari dan kehidupan nyata menjadikan tahap pembelajaran menjadi berguna dan berkesan selamanya.

Menurut peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 mengenai Standar Kompetensi Lulus dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah tahun 2008 menyatakan bahwa Fikih adalah “suatu susunan aturan (kaidah) yang membenahi kaitan manusia dan berkoordinasi dengan makhluk hidup lainnya”. Kemudian istilah Fikih dipahami menjadi bagian dari mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah.²⁰

Fikih adalah ilmu yang menjelaskan segala hukum agama yang berkaitan dengan karya termukallaf dan bersumber dari dalil-dalil yang jelas. Fikih merupakan bagian dari kurikulum Pendidikan Agama Islam dan merupakan cara

²⁰Adzhaka, dan Muchammad Khoirul, “Peran Guru Mapel Fikih dalam Meningkatkan Kedisiplinan Ibadah Shalat Lima Waktu Siswa MTS”, *Repository IAIN Kudus*, 2022.

bagi peserta didik untuk mempelajari hukum Islam dan diterapkan. Selanjutnya, hukum Islam merupakan landasan ilmu pengetahuan melalui bimbingan, latihan terapan, pengimplementasian dan penyesuaian sikap hidup.

Dari pengertian tersebut kita dapat melihat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran Fikih, yaitu:

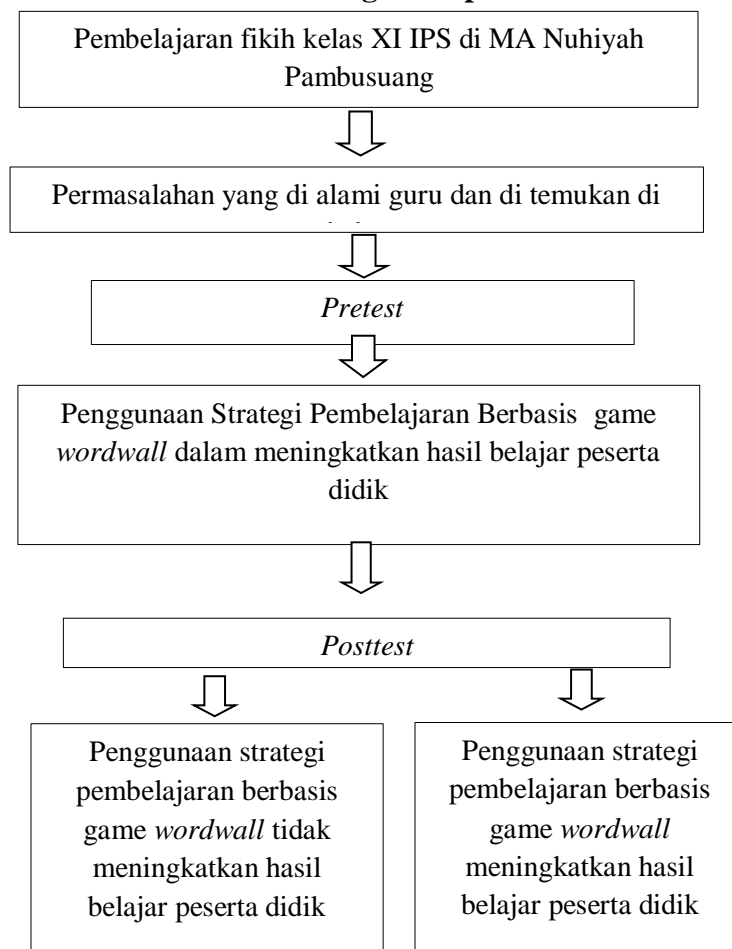
1. Pembelajaran Fikih merupakan suatu usaha sadar, suatu kegiatan pembelajaran serta melatih secara terencana dan sadar yang dilaksanakan dengan suatu tujuan yang ingin dicapai.
2. Peserta didik yang ingin dipersiapkan untuk mencapai tujuannya melalui bimbingan, pendidikan dan pelatihan yang memperkuat keimanan, pemahaman, penghayatan serta pengalaman tentang ajaran Islam.
3. Seorang pendidik atau guru Fikih yang secara sadar melaksanakan kegiatan pendidikan atau pelatihan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu.
4. Kegiatan pembelajaran Fikih bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan, pemahaman, kesadaran, dan pengimplementasian peserta didik terhadap ajaran agama Islam, serta meningkatkan kesalehan sosialnya.

Dari pengertian diatas, kita dapat merumuskan bahwa pembelajaran Fikih merupakan suatu tahap interaksi antar peserta didik dengan guru untuk memahami secara utuh seluruh konsep Fikih sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan hukum waris dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Fikih merupakan suatu metode yang digunakan untuk memikirkan secara sadar hukum Islam mengenai perbuatan-perbuatan mukhallaf, baik dalam bentuk ibadah maupun muamalah, agar peserta didik dapat mengetahui, memahami dan menunaikan ibadah sehari-hari.

E. Kerangka Berpikir

Merupakan penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan yang akan diteliti. dan dapat juga dikatakan sebagai argumentasi dalam perumusan hipotesis dan untuk memudahkan dalam penjelasan penelitian ini maka dibuatlah kerangka pikir sementara agar pada saat peneliti bisa dengan mudah megelolahnya, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Kerangka berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat.¹ Adapun bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *pre-experimental designs* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.² Secara umum desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. *Pre-experimental Design dengan One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono, 2015

Keterangan :

O_1 = Diadakannya *Pretest* sebelum diberikan *treatment*

O_2 = Diukur dengan *posttest* setelah diberikan *treatment*

X = *Treatment*

¹Anggun Resdan Prasetyo dkk, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Eksperimen*, Fakultas Psikologi UNDIP (Jawa Tengah:2020), h.19.

²Leni Rahmawati dan Agustina Tyas Asri Hardini, "Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumen pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 4 No.4 (2020), h.1035.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan disekolah yang merupakan naungan Kementerian Keagamaan Kabupaten Polewali Mandar. Lokasi penelitian ini dilakukan pada kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang, kecamatan Balanipa, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab-akibat.³ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menekankan pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan analisis data dengan menggunakan prosedur statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan secara deduktif yang bertujuan untuk menguji hipotesisi yang telah dirumuskan sebelumnya. Serangkaian teknik pengujian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara teori yang telah ditetapkan dengan kenyataan dan bukti-bukti empiris.⁴ Berdasarkan hasil pengujian kemudian ditentukan kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang diajukan peneliti.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada dunia penelitian kata populasi amat populer digunakan untuk menyebut serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian.⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas XI IPS MA Nuhiyah Pambusuang dengan jumlah 16 peserta didik.

³Fenti Hikmawati, “*Metodologi Penelitian*”, Cet. 2 (Depok: Rajawali Pers, 2018), h.168.

⁴Ratna Wijayanti Daniar Paramita dkk, “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, Cet. 1 (Jawa Timur: Widya Gama Press, Maret 2021), h.10.

⁵Ratna Wijayanti Daniar Paramita dkk, “*Metode Penelitian kuantitatif*”, Cet.1 (Jawa Timur: Widya Gama Press, Maret 2021), h.109.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian data yang merupakan objek dari populasi yang diambil.⁶ Sampel pada penelitian ini kelas XI IPS MA Nuhayah Pambusuang dengan jumlah peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh yaitu teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi sampel merupakan populasi.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis pada penelitian adalah tes hasil belajar yaitu:

- 1) *Pretest* merupakan tes awal sebelum dilakukan eksperimen pada sampel penelitian.
- 2) *Treatment*
 - a. Pada pertemuan pertama hari Sabtu, 16 November 2024. Sebelumnya peneliti terlebih dahulu melakukan perkenalan dan menyampaikan tujuan peneliti kepada peserta didik, kemudian peneliti membagikan soal *pretest* kepada 46 peserta didik yang berjumlah 16 orang.
 - b. Pada pertemuan kedua, hari Rabu 20 november 2024. Di awal pembelajaran peneliti mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. Peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang dimana setiap kelompok beranggotakan 4 orang. Kelompok 1 bertugas untuk menjelaskan materi, kelompok 2 bertugas untuk bertanya, kelompok 3 bertugas untuk menyanggah, dan

⁶Dameria Sinaga, *Buku Ajar Statistik Dasar*, (Jakarta Timur: Uki Pres 2014), h.6.

- kelompok 4 bertugas untuk menyimpulkan materi dari diskusi kelompok. Selanjutnya peneliti memberikan evaluasi dengan menampilkan *wordwall* yang tertera di layar. Dan peserta didik menjawab soal yang ada di *wordwall*.
- c. Pada pertemuan ketiga, hari Kamis 21 November 2024. Di awal pembelajaran peneliti mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. Peneliti mengarahkan kepada peserta didik untuk mengatur posisi kelompok sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti pada saat pertemuan pertama. Kelompok 2 bertugas untuk menjelaskan materi, kelompok 3 bertugas untuk bertanya, kelompok 4 bertugas untuk menyanggah, dan kelompok 1 bertugas untuk menyimpulkan hasil diskusi kelompok. Selanjutnya peneliti memberikan evaluasi dengan menampilkan *wordwall* yang tertera di layar. Dan peserta didik menjawab soal yang ada di *wordwall*.
- d. Pada pertemuan keempat, hari Rabu 27 November 2024. Di awal pembelajaran peneliti mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. Peneliti mengarahkan kepada peserta didik untuk mengatur posisi kelompok sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti pada saat pertemuan pertama. Kelompok 3 bertugas untuk menjelaskan materi, kelompok 4 bertugas untuk bertanya, kelompok 1 bertugas untuk menyanggah, dan kelompok 2 bertugas untuk menyimpulkan hasil diskusi kelompok. Selanjutnya peneliti

- memberikan evaluasi dengan menampilkan *wordwall* yang tertera di layar. Dan peserta didik menjawab soal yang ada di *wordwall*.
- e. Pada pertemuan kelima, hari Kamis 28 November 2024. Di awal pembelajaran peneliti mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. Peneliti mengarahkan kepada peserta didik untuk mengatur posisi kelompok sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti pada saat pertemuan pertama. Kelompok 4 bertugas untuk menjelaskan materi, kelompok 1 bertugas untuk bertanya, kelompok 2 bertugas untuk menyanggah, dan kelompok 3 bertugas untuk menyimpulkan hasil diskusi kelompok. Selanjutnya peneliti memberikan evaluasi dengan menampilkan *wordwall* yang tertera di layar. Dan peserta didik menjawab soal yang ada di *wordwall*.
- f. Pada pertemuan keenam, hari Senin 2 Desember 2024. Di awal pembelajaran peneliti mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. Peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang dimana setiap kelompok beranggotakan 4 orang. Kelompok 1 bertugas untuk menjelaskan materi, kelompok 2 bertugas untuk bertanya, kelompok 3 bertugas untuk menyanggah, dan kelompok 4 bertugas untuk menyimpulkan materi dari diskusi kelompok. Selanjutnya peneliti memberikan evaluasi dengan menampilkan *wordwall* yang tertera di layar. Dan peserta didik menjawab soal yang ada di *wordwall*.

- g. Pada pertemuan ketujuh, hari Kamis 5 Desember 2024. Di awal pembelajaran peneliti mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. Peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang dimana setiap kelompok beranggotakan 4 orang. Kelompok 2 bertugas untuk menjelaskan materi, kelompok 3 bertugas untuk bertanya, kelompok 4 bertugas untuk menyanggah, dan kelompok 1 bertugas untuk menyimpulkan materi dari diskusi kelompok. Selanjutnya peneliti memberikan evaluasi dengan menampilkan *wordwall* yang tertera di layar. Dan peserta didik menjawab soal yang ada di *wordwall*.
- h. Pada pertemuan kedelapan atau pertemuan terakhir, Sabtu 7 Desember 2024, seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Di awal pembelajaran peneliti mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Peneliti membagikan soal posttest kepada peserta didik yang berjumlah 16 peserta didik dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah beberapa pertemuan dilakukan *treatment* dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dengan jumlah soal sebanyak 20 soal.
3. *Posttest* (tes akhir), yang berbentuk serangkaian pertanyaan dalam bentuk soal pilihan ganda yang akan digunakan sebagai alat evaluasi untuk menilai kemajuan hasil belajar peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam proses penelitian dalam mengumpulkan data yang diperlukan berupa lembar tes.⁷ Tes sendiri memiliki definisi teknik yang diaplikasikan dan digunakan sebagai ukuran terhadap suatu kemampuan.⁸ Tes hasil belajar yang digunakan peneliti adalah tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yaitu a, b, c dan d. Dari 4 alternatif jawaban itu hanya ada 1 jawaban yang benar.

F. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas merujuk pada seberapa akurat dan tepat alat ukur bisa mengukur apa yang akan diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid atau sah mempunyai tingkat validitas yang tinggi, sementara instrumen yang kurang valid memiliki tingkat validitas yang rendah.⁹

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi r pearson

⁷STAIN Majene, "Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah (KTI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene", (Majene: STAIN, 2020), h.12.

⁸Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik dan Prosedur)*, (Depok : Rosda Karya, 2016), h.118.

⁹Nuranisah, "Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Model Blended Learning* pada Peserta Didik di SMAN 1 Majene Kabupaten Majene", Skripsi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, 2022, h.30.

n = banyaknya peserta tes/sampel

$\sum X$ = skor butir soal

$\sum Y$ = skor total

$\sum XY$ = jumlah dari hasil kali nilai X dan Y ⁷

Untuk mengetahui valid atau tidaknya setiap soal, maka hasil perhitungan dikorelasikan dengan r_{tabel} . Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal dikatakan tidak valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

Nomor Soal	Hasil Uji (sig. 5%)		Keterangan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
1.	0,568	0,497	Valid
2.	0,608	0,497	Valid
3.	-0,11	0,497	Tidak Valid
4.	0,663	0,497	Valid
5.	0,616	0,497	Valid
6.	0,791	0,497	Valid
7.	0,547	0,497	Valid
8.	-0,11	0,497	Tidak Valid
9.	0,608	0,497	Valid
10.	0,655	0,497	Valid
11.	-0,056	0,497	Tidak Valid
12.	0,051	0,497	Tidak Valid
13.	0,561	0,497	Valid
14.	0,077	0,497	Tidak Valid
15.	0,663	0,497	Valid
16.	0,536	0,497	Valid
17.	0,601	0,497	Valid
18.	0,656	0,497	Valid
19.	0,657	0,497	Valid

20.	0,663	0,497	Valid
21.	0,593	0,497	Valid
22.	0,694	0,497	Valid
23.	0,546	0,497	Valid
24.	0,639	0,497	Valid
25.	0,634	0,497	Valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, yang diukur pada waktu yang berbeda. *Wright Stone* menjelaskan dalam buku penelitian yang dikutip oleh Muri Yusuf bahwa reliabilitas sebagai suatu perkiraan tingkat konsistensi atau kestabilan antara pengukuran ulangan dan pengukuran pertama dengan menggunakan instrumen yang sama.¹⁰ Dengan kata lain, reliabilitas mencerminkan sejauh mana suatu instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten ketika diaplikasikan pada situasi yang sama. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha crownboach* yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reabilitas tes

k= banyaknya item pertanyaan

σ_t^2 = jumlah varians total

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

N = banyaknya peserta didik

Hasil reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut

¹⁰Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, h.242.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,867	25

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data merupakan cara-cara mengolah data sehingga dapat menjawab permasalahan dan berguna dalam menguji hipotesis atau pertanyaan penelitian. Teknik analisis data merupakan metode dalam memproses data menjadi informasi.¹¹

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara memberikan deskriptif atau gambaran tentang data yang telah dikumpulkan selama penelitian. 11 Dari data variabel yang telah diperoleh akan dideskripsikan kedalam bentuk mean, persentase nilai rata-rata. Penggunaan teknik ini dilakukan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatmeant*) dengan menerapkan aplikasi Kahoot dan hasil belajar peserta didik yang tidak diberikan perlakuan (*treatmeant*) tabel distribusi frekuensi, langkah-langkah sebagai berikut ini:

a. Rentang Data (*Range*)

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan:

X_t : Data Terbesar

X_r : Data Terkecil

¹¹Muhammad Ramadhan, *Metode penelitian*, (Surabaya: 2021), h.12.

b. Rata-rata (*mean*)

$$\bar{X} = \frac{\sum fXi}{\sum fi}$$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata (mean)

$\sum fXi$ = Jumlah dari hasil perkalian

Dalam meningkatkan hasil belajar, peserta didik dikatakan berhasil dalam melaksanakan pembelajaran jika hasil belajar yang dicapai mencapai nilai kriteria ketuntasan, dengan mengacu kepada indikator standar hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 5. Interval Nilai

Interval Nilai	Kategori Hasil Belajar
86-100	Sangat Tinggi
66-85	Tinggi
41-65	Sedang
0-40	Rendah

Sumber: MA Nuhayah Pambusuang

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah metode statistika yang digunakan untuk mengartikan data secara menyeluruh dan pada akhirnya membuat suatu kesimpulan. Dalam mencapai kesimpulan tersebut, statistik inferensial tidak terbatas pada satu variabel (*univariat*), melainkan digunakan untuk membandingkan atau mengkorelasikan dua variabel (*bivariat*) atau lebih (*multivariate*).¹²

a. Uji Normalitas

¹²Fajri Ismail, *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), h.11.

Uji Normalitas adalah suatu prosedur untuk mengevaluasi apakah data mengikuti distribusi normal, sehingga dapat dipakai dalam statistik parametric. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah distribusi data cenderung mengikuti pola distribusi normal atau mendekatinya. Pengujian normalitas data dapat dilakukan secara tunggal atau berdiri sendiri, secara berhubungan, serta data secara kelompok menggunakan data distribusi frekuensi.¹³ Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS pada mata pelajaran Fikih di Ma Nuhiyah Pambusuang. Uji hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t yaitu uji t-berpasangan (*paired sample test*). Hasil perhitungannya menggunakan aplikasi SPSS. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari perbandingan dengan menggunakan uji-t berpasangan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

keterangan:

t = lambang t-test

\bar{Y}_1 = rerata skor pretest

\bar{Y}_2 = rerata skor posttest

$\sum d^2$ = jumlah rerata skor gain

N = Jumlah sampel

1 = bilangan konstan¹⁴

Kriteria penerimaan dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian dikatakan signifikan atau dapat membuktikan hipotesis alternatif, jika sig

¹³ Supardi, *Statistika Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*, (Depok : PT Rajagrafindo Persada, 2017), h.173.

¹⁴Fajri Ismail, *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, h. 262.

(2 tailed) $\leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak berarti penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di Kelas XI IPS MA Nuhayah Pampusuang. Tetapi, jika sig (2-tailed) $\geq 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima berarti penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *Wordwall* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MA Nuhayah Pampusuang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban terhadap pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya, dimaksudkan untuk memperkuat hipotesis atau jawaban sementara. Penelitian ini dilakukan di MA Nuhiyah Pambusuang dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Untuk mengumpulkan data dari dua variabel tersebut digunakan skala likert melalui soal *pretest* dan *posttest*. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis deskriptif untuk memberikan gambaran dari setiap variabel dan statistik inferensial menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Instrumen *Pretest*

Peneliti telah membagikan soal kepada peserta didik yang berjumlah 16 orang dan memperoleh data yang kemudian dimasukkan dalam bentuk angka. Hasil belajar yang telah diperoleh peserta didik kemudian ditabulasikan dalam bentuk tabel yang menampilkan jawaban dari peserta didik.

Tabel 6. Tabulasi Data Hasil Belajar Sebelum Penggunaan game berbasis *wordwall*.

Responden	Hasil Belajar																				total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	0	0	0	5	5	0	0	0	5	0	5	5	0	5	0	5	0	50
2	5	5	0	0	0	0	0	5	0	0	5	5	0	0	5	0	0	0	0	0	30
3	5	5	0	0	0	0	0	5	0	0	5	5	0	0	5	0	0	0	0	0	30
4	5	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	45
5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	50
6	5	5	0	0	0	0	0	5	0	0	5	5	0	0	5	0	0	0	0	0	30
7	5	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	45
8	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	80
9	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	75
10	5	5	5	0	5	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	35
11	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	0	0	5	0	65
12	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	0	5	0	0	5	65
13	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	0	5	5	70
14	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	75
15	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	0	5	5	0	0	0	0	5	55
16	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	0	0	5	5	0	0	0	5	0	55

Soal nomor 1 *pretest* jumlah yang benar 16 orang sedangkan jumlah yang salah ada 0 orang, soal nomor 2 soal *pretest* jumlah yang benar 11 orang sedangkan jumlah yang salah tidak ada. soal nomor 3 *pretest* jumlah yang benar 9 orang sedangkan jumlah yang salah ada 7 orang, soal nomor 4 soal *pretest* jumlah yang benar 6 orang sedangkan jumlah yang salah ada 10 orang, soal nomor 5 soal *pretest* jumlah yang benar 7 orang sedangkan jumlah yang salah 9 orang, soal nomor 6 soal *pretest* jumlah yang benar 5 orang sedangkan jumlah yang salah ada 11 orang, soal nomor 7 soal *pretest* jumlah yang benar 11 orang sedangkan jumlah yang salah 5 orang, soal nomor 8 *pretest* jumlah yang benar 14 orang sedangkan jumlah yang salah 2 orang, soal nomor 9 *pretest* jumlah yang benar 11 orang sedangkan jumlah yang salah ada 5 orang, soal nomor 10 *pretest* jumlah yang benar 3 orang sedangkan jumlah yang salah 13 orang, soal nomor 11 *pretest* jumlah yang benar 10 orang sedangkan jumlah yang salah 6 orang, soal nomor 12 *pretest* jumlah yang benar 12

orang sedangkan jumlah yang salah 4 orang, soal nomor 13 *pretest* jumlah yang benar 4 orang sedangkan jumlah yang salah 12 orang, soal nomor 14 *pretest* jumlah yang benar 12 orang sedangkan jumlah yang salah 4 orang, soal nomor 15 *pretest* jumlah yang benar 12 orang sedangkan jumlah yang salah 4 orang, soal nomor 16 *pretest* jumlah yang benar 2 orang sedangkan jumlah yang salah 14 orang, soal nomor 17 *pretest* jumlah yang benar 6 orang sedangkan jumlah yang salah 10 orang, soal nomor 18 *pretest* jumlah yang benar 3 orang sedangkan jumlah yang salah 13 orang, soal nomor 19 *pretest* jumlah yang benar 7 orang sedangkan jumlah yang salah 9 orang, soal nomor 20 *pretest* jumlah yang benar 5 orang sedangkan jumlah yang salah 11 orang.

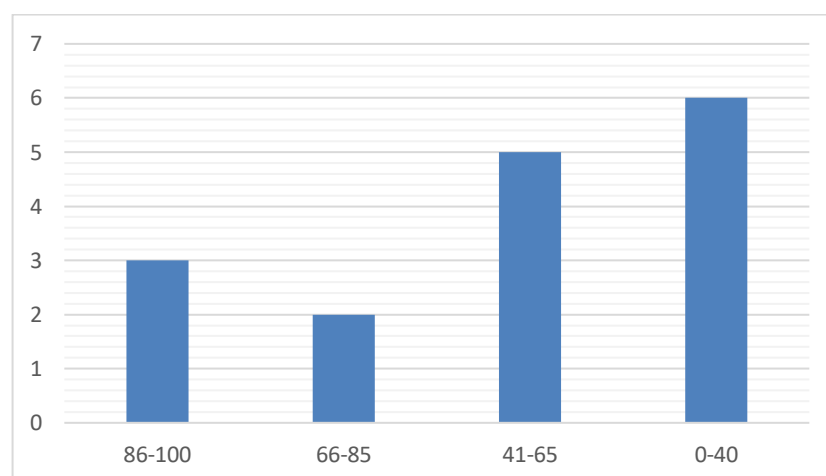
Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian peserta didik memiliki hasil belajar yang masih sangat rendah yaitu jumlah orang yang salah lebih banyak daripada orang yang benar dalam menjawab soal. Peserta didik kebanyakan salah di nomor 16 yaitu 14 orang yang salah dan 2 orang yang benar.

Berdasarkan data di atas kemampuan belajar peserta didik terhadap aspek kognitif menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik sebelum penggunaan strategi pembelajaran game berbasis *wordwall* sebesar 25,75 dengan perolehan nilai masih sangat rendah. Maka perlu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan strategi pembelajaran game berbasis *wordwall*, agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik yang masih rendah menjadi tinggi. Berikut adalah kategorisasi hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan strategi pembelajaran game berbasis *wordwall*.

Tabel 8. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum penggunaan *wordwall*.

No	Kelas Interval	<i>F</i>	%	Kategori
1	86-100	3	19%	Sangat Tinggi
2	66-85	2	13%	Tinggi
4	41-65	5	19%	Sedang
5	0-40	6	25%	Rendah
Jumlah		16		

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 16 jumlah peserta didik terdapat 3 yang memiliki kemampuan kognitif yang sangat tinggi dengan persentase 19%, sedangkan 2 peserta didik memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan persentase 13%, ada 5 peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif sedang dengan persentase 19%, ada 6 peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang rendah dengan persentase 25%.

Gambar 1. Histogram Hasil Belajar *Pretest*

2. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Instrumen *Posttest*

Tabel 9. Tabulasi Data Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall*.

Responden	Hasil Belajar																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	5	5	5	80
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	5	5	5	80
3	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	70
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	0	0	5	5	5	80
5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	85
6	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	70
7	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	75
8	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
9	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
10	5	5	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	65
11	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	80
12	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	85
13	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	85
14	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
15	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
16	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90

Soal nomor 1 *Posttest* jumlah yang benar 15 orang sedangkan jumlah yang salah ada 1 orang, soal nomor 2 soal *posttest* jumlah yang benar 16 orang sedangkan jumlah yang salah tidak ada. soal nomor 3 *posttest* jumlah yang benar 13 orang sedangkan jumlah yang salah ada 3 orang, soal nomor 4 soal *posttest* jumlah yang benar 8 orang sedangkan jumlah yang salah ada 8 orang, soal nomor 5 soal *posttest* jumlah yang benar 16 orang sedangkan jumlah yang salah tidak ada, soal nomor 6 soal *posttest* jumlah yang benar 12 orang sedangkan jumlah yang salah ada 4 orang, soal nomor 7 soal *posttest* jumlah yang benar 15 orang sedangkan jumlah yang salah 1 orang, soal nomor 8 *posttest* jumlah yang benar 12 orang sedangkan jumlah yang salah 6 orang, soal nomor 9 *posttest* jumlah yang benar 14 orang sedangkan jumlah

yang salah ada 2 orang, soal nomor 10 *posttest* jumlah yang benar 10 orang sedangkan jumlah yang salah 6 orang, soal nomor 11 *posttest* jumlah yang benar 15 orang sedangkan jumlah yang salah 1 orang, soal nomor 12 *posttest* jumlah yang benar 12 orang sedangkan jumlah yang salah 4 orang, soal nomor 13 *posttest* jumlah yang benar 9 orang sedangkan jumlah yang salah 7 orang, soal nomor 14 *posttest* jumlah yang benar 14 orang sedangkan jumlah yang salah 2 orang, soal nomor 15 *posttest* jumlah yang benar 13 orang sedangkan jumlah yang salah 3 orang, soal nomor 16 *posttest* jumlah yang benar 10 orang sedangkan jumlah yang salah 6 orang, soal nomor 17 *posttest* jumlah yang benar 13 orang sedangkan jumlah yang salah 3 orang, soal nomor 18 *posttest* jumlah yang benar 13 orang sedangkan jumlah yang salah 3 orang, soal nomor 19 *posttest* jumlah yang benar 16 orang sedangkan jumlah yang salah tidak ada, dan soal nomor 20 *posttest* jumlah yang benar 16 orang sedangkan jumlah yang salah tidak ada.

Hasil belajar peserta didik setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* mengalami peningkatan yaitu dengan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 81,375. Maka dapat disimpulkan setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Berikut adalah kategorisasi hasil belajar peserta didik setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*.

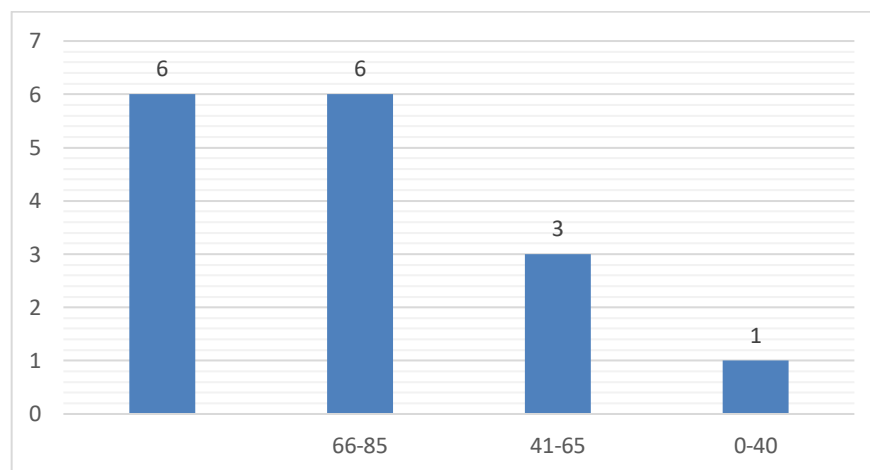
Tabel 11. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Setelah penggunaan *wordwall*

No	Kelas Interval	<i>F</i>	%	Kategori
1	86-100	6	38%	Sangat Tinggi
2	66-85	6	38%	Tinggi
3	41-65	3	15%	Sedang
4	0-40	1	6%	Rendah
Jumlah		16		

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 16 jumlah peserta didik terdapat 6 yang memiliki kemampuan kognitif yang sangat tinggi dengan

persentase 38%, sedangkan 6 peserta didik memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan persentase 38%, ada 3 peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif sedang dengan persentase 6%, ada 1 peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang rendah dengan persentase 13%.. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* mengalami peningkatan hasil belajar terhadap mata pelajaran Fikih.

Gambar 2. Histogram Hasil Belajar *Posttest*



3. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Setelah Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall*

.

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian yang telah dilakukan berdistribusi normal dengan menggunakan taraf signifikan yang apabila nilai sig. > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal dan apabila nilai nilai sig. < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Untuk membuktikan bahwa data penelitian berdistribusi normal, maka berikut ini adalah hasil uji normalitas yang telah ditetapkan oleh penulis dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,127	16	,200*	,930	16	,246
Posttest	,187	16	,139	,896	16	,069

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis di atas, setelah melakukan pengelolaan data dengan menggunakan SPSS, maka *output* dari nilai hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di MA Nuhayah Pambusuang pada mata pelajaran Fikih diperoleh nilai sig. > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas data pada *pretest* dan *posttest* terbukti normal dan dapat digunakan untuk uji hipotesis (*paired sample t-test*)

b. Uji Hipotesis

Berdasarkan pada persyaratan uji analisis statistik telah diperoleh data yang berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* atau uji-t berpasangan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* yang signifikan atau tidak. Berikut adalah bukti tabel hasil uji hipotesis (*paired sample t-test*).

Tabel 13. Uji *Paired Sample Statistic*

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	53,4375	16	17,00184	4,25046
	Posttest	81,2500	16	7,85281	1,96320

Tabel di atas menjelaskan ringkasan statistik deskriptif data *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata (mean) menunjukkan adanya perbedaan yang ditinjau dari hasil rata-rata nilai *posttest* 81,375 lebih besar daripada rata-rata *pretest* yaitu 25,75. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan tergolong terjadi peningkatan karena jauh dari nilai standar KKM yang telah ditentukan yaitu 78. Dengan demikian setelah menerapkan strategi pembelajaran game berbasis *wordwall* hasil belajar peserta didik terbilang meningkat. Hal tersebut ditinjau dari perbedaan rata-rata (mean) sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Tabel 14. Paired Sample Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Sebelum menggunakan strategi pembelajaran berbasis word wall - Sesudah menggunakan strategi pembelajaran berbasis word wall	-27,813	11,542	2,886	-33,963	-21,662	-9,638	15	,000

Berdasarkan tabel di atas, hasil yang diperoleh dari analisis *output* SPSS menunjukkan hasil uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai sig. 0,000 dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) < atau (0,000 < 0,05). Oleh karena itu H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih.

c. Pembahasan

Penelitian ini mengambil 22 sampel peserta didik kelas XI IPS pada mata pelajaran Fiqih di MA Nuhayah Pambusuang. Pengolahan data dilakukan untuk mengetahui terlaksananya strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* yang peneliti lakukan selama 8 kali pertemuan mulai dari tanggal 18 November sampai dengan 12 Desember 2024.

1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS di MA Nuhayah Pambusuang sebelum Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* pada Mata Pelajaran Fiqih.

Kategori hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di MA Nuhayah Pambusuang pada mata pelajaran Fiqih sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* (*pretest*) yang berjumlah 16 peserta didik atau responden terdapat 3 yang memiliki kemampuan kognitif yang sangat tinggi dengan persentase 19%, sedangkan 2 peserta didik memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan persentase 13%, ada 5 peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif sedang dengan persentase 25%, ada 6 peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang rendah dengan persentase 25%.

. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari hasil perhitungan sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*, maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar Fiqih sebesar 25,75. Kategori nilai sangat yang diperoleh peserta didik dari hasil pengamatan/observasi sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* telah membuktikan bahwa, salah satu faktor yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik terbilang rendah di karenakan kurangnya strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan alat interaksi dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat prosedur yang akan digunakan oleh pendidik atau guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang

bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menyerap dan memahami materi tersebut.¹ Oleh karena itu, diperlukan upaya seorang guru untuk mengetahui dan menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yakni meningkatnya hasil belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*.

Menurut Khairunnisa yang dikutip oleh Erly Kusumawaty dan Mu'jizatin Fadiana, *wordwall* guru dapat melihat tingkat kesulitan bagi peserta didik serta perolehan skor hasil peserta didik dari yang tertinggi sampai yang terendah. Walaupun *wordwall* memiliki banyak kelebihan namun tidak dapat dipungkiri *wordwall* juga memiliki kekurangan dalam pemanfaatannya diantaranya yaitu masalah jaringan, kurang terampilnya peserta didik mengoperasikan laptop, dan peserta didik yang masih lambat membaca sehingga membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan.²

2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang setelah Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* pada Mata Pelajaran Fikih.

Kategori hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang pada mata pelajaran Fikih sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* (*pretest*) yang berjumlah 16 peserta didik, terdapat 6 yang memiliki kemampuan kognitif yang sangat tinggi dengan persentase 38%, sedangkan 6 peserta didik memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan persentase 38%, ada 3 peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif sedang dengan persentase 6%, ada 1 peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang rendah

¹M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Cet.2; CV PUSTAKA ABADI: 2018), h.19.

²Erly Kusumawaty dan Mu'jizatin Fadiana, "Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal BASICEDU* 8 No.2, (2024), h.1568.

dengan persentase 13%.. Hasil belajar *posttest* atau setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 81,375 dengan nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah 65. Dari rata-rata nilai yang didapatkan setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*, dapat disimpulkan bahwa kategori hasil belajar berada pada kategori tinggi, dan terbukti meningkat jauh sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* telah diperoleh hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang yang berbeda dilihat dari nilai rata-rata (mean) *pretest* 25,75 dan nilai rata-rata (mean) *posttest* 81,375. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* memiliki hubungan dan/atau berdistribusi normal.

3. Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang

Berdasarkan hasil atau nilai yang didapatkan peserta didik sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*, telah ditemukan banyak peserta didik yang mengalami peningkatan nilai atau hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* yang tidak hanya menggunakan gaya belajar auditori melainkan juga menyajikan gaya belajar visual.

Pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* ini mampu membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar

peserta didik juga lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*.

Penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Nida'ul Mufidah terdapat pengaruh pada penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di MI Baiquniyyah Jejeran. Penemuan pada penelitian ini dibuktikan dengan rata-rata awal nilai *pretest* sebesar 64,37 kemudian rata-rata meningkat pada hasil *posttest* yang menjadi 77,87 untuk hasil pembelajaran bahasa Arab.³ Selain itu, penggunaan media interaktif *wordwall* dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar terbukti menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, serta menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas. *Wordwall* membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka. Media ini direkomendasikan sebagai alat bantu pembelajaran dan penilaian untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.⁴

Selanjutnya, penelitian Nadia dan Afiani yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19”. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan jika penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai ketuntasan 74,5% menjadi siklus II 88,7% sehingga peningkatannya meningkat 14,2%. Pada hasil observasi aktivitas guru dengan presentase ketuntasan

³Nida'ul Mufidah, “Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii di MI Baiquniyyah Jejeran”, *Skripsi*, (2024), h.70.

⁴Waluyo Hadi, “Analisis Penggunaan Media Interaktif *wordwall* terhadap peningkatan hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan MIPA* 14, No.2 (2024), h.472.

klasikal pada siklus I mencapai 72,5%, menjadi siklus II 92,5%, sehingga peningkatannya meningkat 20%. Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 75% menjadi siklus II 95%, sehingga peningkatannya meningkat 20%.⁵

Untuk membuktikan hal tersebut, maka dilakukan analisis menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas kelas XI IPS di MA Nuhayah Pambusuang pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* diperoleh nilai sig. (2-tailed) untuk *pretest* sebesar 0,246 dan *posttest* diperoleh sebesar 0,069 yang berarti nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari nilai α (0,05) artinya data berdistribusi normal. Kemudian untuk hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*, untuk hasil *output* uji *paired sample statistic* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar untuk *pretest* 25,75 dan *posttest* 81,375 dengan artian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih terbukti meningkat dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*.

Selanjutnya hasil *output* uji hipotesis *paired sample t-test*. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample test* yaitu H1 diterima dan H0 ditolak apabila Sig (2-tailed) > atau sig (2-tailed) > 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,000 dengan demikian H1 diterima dan H0 ditolak karena Sig (2-tailed) > atau (0,000 > 0,05). Artinya terdapat perbedaan nilai hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dengan setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* pada mata pelajaran Fikih di kelas XI IPS di MA Nuhayah Pambusuang.

⁵Nadia dan Afiani, "Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19", *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, No.1 (2015), h.42.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* menunjukkan bahwa dari 16 jumlah peserta didik memiliki tingkat kemampuan hasil belajar yang rendah yang ditandai dengan hasil observasi dan nilai *pretest* rata-rata 25,75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* peserta didik sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* memiliki kriteria kemampuan kognitif yang rendah pada mata pelajaran Fikih. Maka dapat disimpulkan bahwa sebelum penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*, hasil belajar yang diperoleh peserta didik masuk dalam kategori rendah.
2. Hasil belajar peserta didik setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai tinggi terhadap mata pelajaran Fikih. Hasil nilai *posttest* yang diperoleh setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* memiliki rata-rata 81,375 dengan perolehan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 65, sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas XI IPS di MA Nuhiyah Pambusuang yaitu terjadi peningkatan sebesar 33,19 % dari nilai rata-rata *pretest* 25,75 yang berada pada kelas interval sedang dan jauh dari nilai

KKM yang ditetapkan, sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 81,375 berada pada interval sedang atau di atas nilai KKM yakni 78.

B. Saran Penelitian

Saran penelitian yang dapat dikemukakan berdasarkan kesimpulan di atas adalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* dapat menjadi pertimbangan sebagai salah satu opsi diantara beberapa alternatif dalam serangkaian proses pembelajaran.
2. Untuk calon peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini dengan mengkaji lebih dalam lagi. Sehingga, hasil penelitian yang dihasilkan jauh lebih baik dan mumpuni.
3. Bagi pendidik dan tenaga kependidikan, penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall* di tingkat sekolah Madrasah Aliyah, khususnya di MA Nuhayah Pambusuang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzhaka, dan Khoirul, Muchammad, “Peran Guru Mapel Fikih dalam Meningkatkan Kedisiplinan Ibadah Shalat Lima Waktu Siswa MTs”, Repository IAIN Kudus, 2022.
- Aeni, Ani Nur, dkk, “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD”, Primary: Pendidikan Guru Sekolah Dasar 11 No.6 (2022) *Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall” Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 3, No.1).
- Arfandi, Samsudin, Mohammad Aso “Peran Guru Profesional sebagai Fasilitator dan Komunikator dalam Kegiatan Belajar Mengajar”, *Edupedia* 5 No.2 (2021)
- Arifin, Zainal, Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik dan Prosedur), (Depok : Rosda Karya, 2016).
- Arimbawa, Gusti Putu Agung “Penerapan *Wordwall* Game *Quis* Berpadukan *Classroom* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi” 2, No.2, Agustus (2021)
- Aripin, Zainal “Pendidikan Berkualitas”, (Radar Bekasi : <https://radarbekasi.id/2021/02/21/pendidikan-berkualitas/?amp=1>), diakses tanggal 21 Februari 2021.
- Arrosyad, M Iqbal, dkk, “Analisis Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar” ,*IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1 No.2 (2023).
- Astiti, Nyoman Dewi “Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Mimbar Ilmu*, No. 2 (Agustus 2021).
- Bidara, *Wawancara dengan Guru Fikih Kelas XI IPs MA Nuhiyah Pambusuang*, 27 Agustus 2024.
- Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Hufaz: Al-Qur’an Hafalan, (Bandung: Cardoba, 2018)
- Hadi, Waluyo “Analisis Penggunaan Media Interaktif *wordwall* terhadap peningkatan hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan MIPA* 14, No.2 (2024)
- Haliza, Vasha Nuriefer, dkk “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV”, *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No.1 (2024).
- Hasanah, Nurhandayani dan Sutiah, Sutiah, “Pengembangan Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Siswa Sekolah Dasar”, *SITTAH: Journal of Primary Education* 4, No.2 (2023).
- Hikmawati, Fenti “Metodologi Penelitian”, cet.2 (Depok : Rajawali pers, 2018).
- Ibda, Hamidulloh, Aniqoh dkk, “*Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 dan PPR*” (Cet. I : Kabupaten Bantul: Mata Kaki Inspirasi, 2021).

- Ismail, *Fajri, Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018).
- Kulle, Haris, dkk, "AL_ASAS", *Jurnal Ilmiah Ilmu Dasar Keislaman IV No.1* (2016)
- Kusumawaty, Erly dan Fadiana, Mu'jizatin, "Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal BASICEDU 8 No.2*, (2024).
- Lufri, dkk, "*Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode pembelajaran*" (Cet. 1 : CV IRDH :2020).
- Marhaeni, Nafida Hetty, dkk, "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi *Wordwall* bagi guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta", *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 7*, No.4 (2023).
- Mufidah, Nida'ul, "Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii di MI Baiquniyyah Jejeran", *Skripsi*, (2024).
- Muh Idham Khalid Bodi, *Koroang Mala'bi Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia* (Makassar : Balitbang Agama Makassar, 2019)
- Muslimah, Siti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Materi Perawatan Jenazah melalui Metode Demonstrasi di MTs Negeri 3 Kulon Progo", *Jurnal Pendidikan Madrasah 4 No.2* (2019).
- Nabillah, Tasya dan Abadi, Agung Prasetyo "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika Sesiomedika*, Vol. 2 No. 1, 2020.
- Nadia dan Afiani, "Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19", *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia 12*, No.1 (2015).
- Nisa, Mahwar Alfian dan Susanto, Ratnawati "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar", *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia) 7*, No.1 (2022).
- Nuranisah, "Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Model Blended Learning* pada Peserta Didik di SMAN 1 Majene Kabupaten Majene", Skripsi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, 2022.
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar, dkk, "Metode Penelitian Kuantitatif", Cet. 1 (*Jawa Timur: Widya Gama Press, Maret 2021*).
- Parwati, Ni Nyoman, Suryawan, I Putu Pasek, dkk, "*Belajar dan Pembelajaran*" (Cet. 1: Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018).
- Prasetyo, Anggun Resdan, dkk, "Buku Ajar Metodologi Penelitian Eksperimen", Fakultas Psikologi UNDIP (Jawa Tengah:2020).
- Rahmawati, Leni dan Hardini, Agustina Tyas Asri "Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbasis *Daring* terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumentasi pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu 4 No.4* (2020).

- Ramadhan, Muhammad, *Metode penelitian*, (Surabaya: 2021).
- Ristryorini, Enggar, dkk, “Manfaat Hasil Belajar Makanan Oriental pada Kesiapan Wirausaha Makanan Korea”, *Jurnal Media, Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, No. 1 (2020).
- Rohmawati, Intan Zulfa “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01 Nambangan Kidul”, *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 3, No.3 (2024).
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Cet 2: Prenadamedia; 2018).
- Safitri, Mutia, dkk, “Penerapan Media Web *Wordwall* untuk Meningkatkan hasil belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa” *Al-ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, No.1 (januari-juni 2022)
- Sandy, Teguh Arie dan Hidayat Wahyu Nur ., *Game Mobile Learning*.
- Setyorini, Diyah, dkk, “Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Media *Wordwall* kelas 4 di Sekolah Dasar”, *Jurnal Sinektik* 6 No.1 (2023).
- Sinaga, Dameria, “Buku Ajar Statistik Dasar”, (Jakarta Timur: Uki Pres 2014).
- Sopu, Ilham, (Kepala sekolah MAS Nuhiyah Pambusuang) Wawancara : selasa, 12 november 2024.
- STAIN Majene, “Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah (KTI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene”, (Majene: STAIN, 2020).
- Sumiharsono, M. Rudy dan Hasanah, Hisbiyatul, *Media Pembelajaran*, (Cet.2; CV PUSTAKA ABADI: 2018).
- Supardi, “*Statistika Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*”, (Depok : PT Rajagrafindo Persada, 2017).
- Supriadi, Hamdi “Peranan Pendidikan dalam Pengembangan Diri terhadap Tantangan Era Globalisasi”, *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang* 3, No. 2 (April 2016)
- Suprihatin, Siti, dkk, “Guru Menginovasi Bahan Ajar sebagai Langkah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM METRO* 8 NO.1.
- Suryadi, Andri “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model *Waterfall*”, *Jurnal Petik* 3, No.1 (2017).
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. II; Jakarta: Prenada Media Group, 2016).
- Susila, Heni Rita dan Qosim, Arief., *Strategi Belajar dan Pembelajaran untuk Mahasiswa FKIP*, (Cet.1; Syiah Kuala University Press: 2021).
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, (Cet. XVII; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Februari 2020).

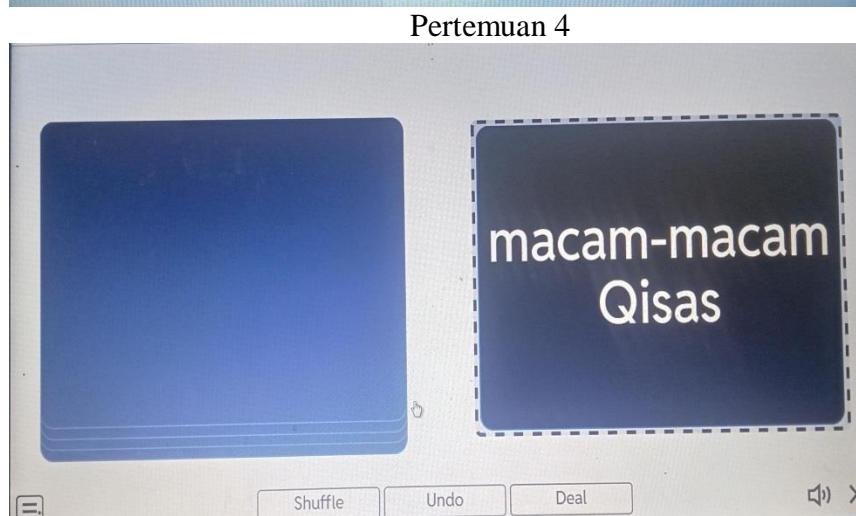
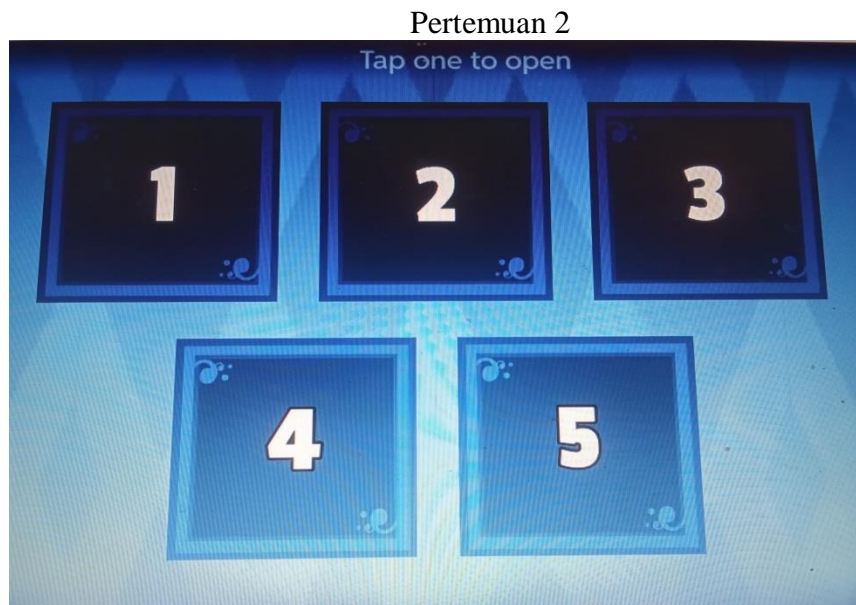
Triyani, Ruhsah “Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP”, *Intellectual Mathematics Education (IME)* 1, No.1 (2023).

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1

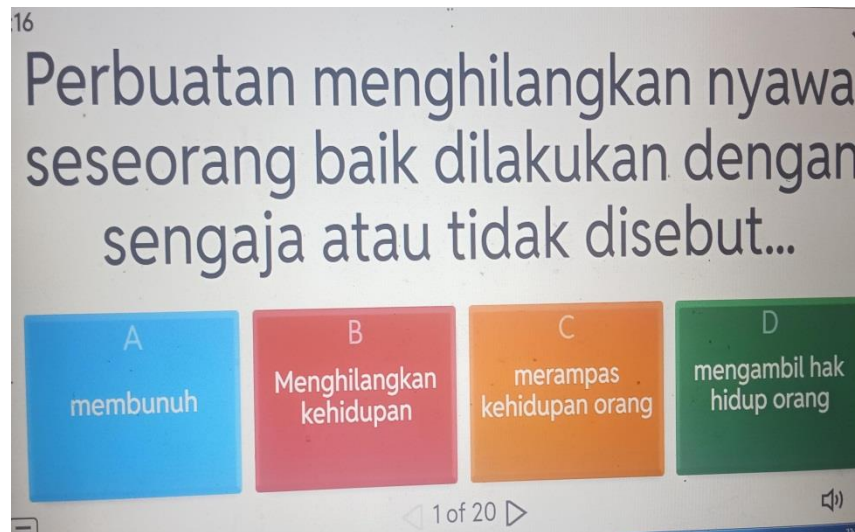
Yusuf, Muri, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan.

Lampiran 2

1. Media *wordwall*



Pertemuan 8



Lampiran 3. Soal *Pretest*

LEMBAR SOAL PRE-TEST

Berikah tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang benar!

1. Perbuatan menghilangkan nyawa seseorang baik dilakukan dengan sengaja atau tidak disebut...
 - A. Membunuh
 - B. Menghilangkan kehidupan
 - C. Merampas kehidupan orang
 - D. Mengambil hak hidup orang
2. Pembahasan mengenai tindak kejahatan pembunuhan dan penganiayaan serta sanksi hukumannya disebut ...
 - A. Jarimah
 - B. Janabah
 - C. Ji'alah
 - D. Jinayah
3. Berikut ini yang termasuk kategori pembunuhan, kecuali ...
 - A. Pembunuhan sengaja
 - B. Pembunuhan seperti sengaja
 - C. Pembunuhan karena kesalahan
 - D. Pembunuhan tidak tersalah
4. Pembunuhan yang dilakukan tanpa adanya niat membunuh dan dengan cara atau alat yang biasanya tidak mematikan disebut ...
 - A. Pembunuhan sengaja
 - B. Pembunuhan seperti sengaja
 - C. Pembunuhan tidak sengaja

- D. Pembunuhan tersalah
5. Hukuman bagi pelaku pembunuhan sengaja yang dimaafkan oleh keluarga korban adalah ...
 - A. Qishash
 - B. Kaffarah
 - C. Diyat mukhaffafah dan kaffarah
 - D. Diyat mughalladzah dan kaffarah
 6. Istilah arab pembunuhan seperti sengaja disebut ...
 - A. *Al-qatlu al-'amdi*
 - B. *Qatlu Syibhu al-'amdi*
 - C. *Qatlu al-khata'*
 - D. *Mutsaqal*
 7. Dibawah ini yang bukan termasuk pembahasan jinayah adalah ...
 - A. Diyat
 - B. Pembunuhan
 - C. Kifarat
 - D. Qadzaf
 8. Hukuman bagi pelaku tindak pidana pembunuhan sengaja adalah ...
 - A. Hak Allah
 - B. Hak ahli waris
 - C. Hak orang yang terbunuh
 - D. Semua jawaban benar
 9. Hukuman yang berupa pembalasan yang sama (serupa) dengan perbuatan yang telah dilakukan, dalam istilahikih Islam disebut...
 - A. Kifarat
 - B. Jinayah
 - C. Qishash
 - D. Uqubah
 10. Hukuman bagi pembunuhan karena kesalahan adalah membayar sejumlah denda yaitu...
 - A. Diyat mukhaffafah
 - B. Kifarat
 - C. Diyat mughalladzah
 - D. Qishash
 11. Berikut yang termasuk macam-macam penganiayaan, yaitu...
 - A. Penganiayaan berat
 - B. Penganiayaan sedang
 - C. Penganiayaan besar
 - D. Penganiayaan kecil

12. Qisas berasal dari kata “Qasasa” yang berarti....
- A. Mengambil
 - B. Memotong
 - C. Melukai
 - D. Menghilangkan
13. Ayat yang menunjukkan bahwa Islam melalui Al-qur’an menegaskan atas pelarangan membunuh orang lain dan membuat kerusakan di atas muka bumi, terdapat pada surah...
- A. Q.s. An-nisa (4): 92
 - B. Q.s. An-nisa (4): 93
 - C. Q.s Al-baqarah (1): 5
 - D. Q.s Al-ma’idah (5): 37
14. Diyat secara bahasa berarti...
- A. Memotong
 - B. Denda
 - C. Harta
 - D. Melukai
15. Dalam bahasa Arab, kifarat berarti...
- A. Menutupi
 - B. Harta
 - C. Memotong
 - D. Melukai
16. Kifarat bagi pelaku tindak pidana pembunuhan adalah memerdekakan budak muslim. Jika ia tak mampu melakukannya maka pilihan selanjutnya adalah berpuasa selama...
- A. 1 bulan berturut-turut
 - B. 2 bulan berturut-turut
 - C. 3 bulan berturut-turut
 - D. 4 bulan berturut-turut
17. Perkataan seorang suami kepada istrinya, “kau bagiku seperti punggung ibuku” (kamu untukku haram dinikahi). Pernyataan tersebut termasuk kifarat...
- A. Kifarat pembunuhan
 - B. Kifarat karena melanggar sumpah
 - C. Kifarat ila
 - D. Kifarat dzihar
18. Kifarat bagi seseorang yang bersumpah atas nama Allah kemudian ia melanggarnya adalah memberi makan...fakir miskin atau memberi pakaian.
- A. 10 fakir miskin
 - B. 11 fakir miskin

- C. 12 fakir miskin
 - D. 13 fakir miskin
19. Berikut perbuatan yang termasuk dalam kategori tindak pidana hudud, kecuali....
- A. Zina
 - B. Qadzaf
 - C. Dzihar
 - D. Meminum khamr
20. status hukum zina terdapat pada surah...
- A. Qs. An-nur ayat 23
 - B. Qs. Al-isra ayat 32
 - C. Qs. Al-isra ayat 23
 - D. Qs. An-nisa ayat 32

Lampiran 4. Soal *Posttest*

LEMBAR SOAL POSTTEST

Berikah tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang benar!

1. status hukum zina terdapat pada surah...
 - A. Qs. An-nur ayat 23
 - B. Qs. Al-isra ayat 32
 - C. Qs. Al-isra ayat 23
 - D. Qs. An-nisa ayat 32

2. Berikut perbuatan yang termasuk dalam kategori tindak pidana hudud, kecuali....
 - A. Zina
 - B. Qadzaf
 - C. Dzihar
 - D. Meminum khamr

3. Kifarat bagi seseorang yang bersumpah atas nama Allah kemudian ia melanggarnya adalah memberi makan...fakir miskin atau memberi pakaian.

- A. 10 fakir miskin
 - B. 11 fakir miskin
 - C. 12 fakir miskin
 - D. 13 fakir miskin
4. Perkataan seorang suami kepada istrinya, “kau bagiku seperti punggung ibuku” (kamu untukku haram dinikahi). Pernyataan tersebut termasuk kifarat...
- A. Kifarat pembunuhan
 - B. Kifarat karena melanggar sumpah
 - C. Kifarat ila
 - D. Kifarat dzihar
5. Kifarat bagi pelaku tindak pidana pembunuhan adalah memerdekakan budak muslim. Jika ia tak mampu melakukannya maka pilihan selanjutnya adalah berpuasa selama...
- A. 1 bulan berturut-turut
 - B. 2 bulan berturut-turut
 - C. 3 bulan berturut-turut
 - D. 4 bulan berturut-turut
6. Dalam bahasa Arab, kifarat berarti...
- A. Menutupi
 - B. Harta
 - C. Memotong
 - D. Melukai
7. Diyat secara bahasa berarti...
- A. Memotong
 - B. Denda
 - C. Harta
 - D. Melukai
8. Ayat yang menunjukkan bahwa Islam melalui Al-qur'an menegaskan atas pelarangan membunuh orang lain dan membuat kerusakan diatas muka bumi, terdapat pada surah...
- A. Q.s. An-nisa (4): 92
 - B. Q.s. An-nisa (4): 93
 - C. Q.s Al-baqarah (1): 5

- D. Q.s Al-ma'idah (5): 37
9. Qisas berasal dari kata "Qasasa" yang berarti....
- A. Mengambil
 - B. Memotong
 - C. Melukai
 - D. Menghilangkan
10. Berikut yang termasuk macam-macam penganiayaan, yaitu...
- A. Penganiayaan berat
 - B. Penganiayaan sedang
 - C. Penganiayaan besar
 - D. Penganiayaan kecil
11. Hukuman bagi pembunuhan karena kesalahan adalah membayar sejumlah denda yaitu...
- A. Diyat mukhaffafah
 - B. Kifarat
 - C. Diyat mughalladzah
 - D. Qishash
12. Hukuman yang berupa pembalasan yang sama (serupa) dengan perbuatan yang telah dilakukan, dalam istilah fikih Islam disebut...
- A. Kifarat
 - B. Jinayah
 - C. Qishash
 - D. Uqubah
13. Hukuman bagi pelaku tindak pidana pembunuhan sengaja adalah ...
- A. Hak Allah
 - B. Hak ahli waris
 - C. Hak orang yang terbunuh
 - D. Semua jawaban benar
14. Dibawah ini yang bukan termasuk pembahasan jinayah adalah ...
- A. Diyat
 - B. Pembunuhan
 - C. Kifarat
 - D. Qadzaf

15. Istilah arab pembunuhan seperti sengaja disebut ...
- E. *Al-qatlu al-'amdi*
 - F. *Qatlu Syibhu al-'amdi*
 - G. *Qatlu al-khata'*
 - H. *mutsaal*
16. Hukuman bagi pelaku pembunuhan sengaja yang dimaafkan oleh keluarga korban adalah ...
- A. Qishash
 - B. Kaffarah
 - C. Diyat mukhaffafah dan kaffarah
 - D. Diyat mughalladzah dan kaffarah
17. Pembunuhan yang dilakukan tanpa adanya niat membunuh dan dengan cara atau alat yang biasanya tidak mematikan disebut ...
- A. Pembunuhan sengaja
 - B. Pembunuhan seperti sengaja
 - C. Pembunuhan tidak sengaja
 - D. Pembunuhan tersalah
18. Berikut ini yang termasuk kategori pembunuhan, kecuali ...
- A. Pembunuhan sengaja
 - B. Pembunuhan seperti sengaja
 - C. Pembunuhan karena kesalahan
 - D. Pembunuhan tidak tersalah
19. Pembahasan mengenai tindak kejahatan pembunuhan dan penganiayaan serta sanksi hukumannya disebut ...
- a. Jarimah
 - b. Janabah
 - c. Ji'alah
 - d. Jinayah
20. Perbuatan menghilangkan nyawa seseorang baik dilakukan dengan sengaja atau tidak disebut...
- a. Membunuh
 - b. Menghilangkan kehidupan
 - c. Merampas kehidupan orang

d. Mengambil hak hidup orang

Lampiran 5. Instrumen Soal dan Pedoman Penilaian

INSTRUMEN SOAL DAN PEDOMAN PENILAIAN

Sub materi	Nomor Soal	Soal	Jumlah soal
Jinayah	1	Perbuatan menghilangkan nyawa seseorang baik dilakukan dengan sengaja atau tidak disebut... A. Membunuh B. Menghilangkan kehidupan C. Merampas kehidupan orang D. Mengambil hak hidup orang	20
	2	Pembahasan mengenai tindak kejahatan pembunuhan dan penganiayaan serta sanksi hukumannya disebut ... A. Jarimah B. Janabah C. Ji'alah D. Jinayah	
	3	Perbuatan yang dilarang dalam hukum pidana islam disebut dengan istilah ... A. Jarimah B. Janabah C. Janaiz D. Jinayah	
	4	Berikut ini yang termasuk kategori pembunuhan, kecuali ... A. Pembunuhan sengaja B. Pembunuhan seperti sengaja C. Pembunuhan karena kesalahan D. Pembunuhan tidak tersalah	
	5	Pembunuhan yang dilakukan tanpa adanya niat membunuh dan dengan cara atau alat yang biasanya tidak mematikan disebut ... A. Pembunuhan sengaja B. Pembunuhan seperti sengaja C. Pembunuhan tidak sengaja D. Pembunuhan tersalah	
	6	Hukuman bagi pelaku pembunuhan sengaja yang dimaafkan oleh keluarga korban adalah ... A. Qishash	

		<p>B. Kaffarah C. Diyat mukhaffafah dan kaffarah D. Diyat mughalladzah dan kaffarah</p>
	7	<p>Istilah arab pembunuhan seperti sengaja disebut ... A. Al-qatlu al-‘amdi B. Qatlu Syibhu al-‘amdi C. Qatlu al-khata’ D. Mutsaqal</p>
	8	<p>Dibawah ini yang bukan termasuk pembahasan jinayah adalah ... A. Diyat B. Pembunuhan C. Kifarat D. Qadzaf</p>
	9	<p>Bentuk perbuatan seseorang tanpa bermaksud melakukan kejahatan namun karena salah sasaran dan menyebabkan kematian seseorang disebut ... A. Pembunuhan sengaja B. Pembunuhan seperti sengaja C. Pembunuhan karena kesalahan D. Pembunuhan seperti tersalah</p>
	10	<p>Hukuman bagi pelaku tindak pidana pembunuhan sengaja adalah ... A. Qishash B. Qadzaf C. Diyat D. Kifarat</p>
	11	<p>Pelaku atau orang yang melakukan pembunuhan setidaknya telah melanggar hak, yaitu hak ... A. hak Allah B. hak ahli waris C. hak orang yang terbunuh D. semua jawaban benar</p>
	12	<p>Apabila sekelompok orang secara bersama-sama membunuh seseorang, maka mereka harus dihukum qisas. Hal ini disandarkan pada pernyataan A. Imam bukhari B. Imam syafi’i C. Umar bin khattab D. Sa’id bin musayyab</p>

	13	Hukuman yang berupa pembalasan yang sama (serupa) dengan perbuatan yang telah dilakukan, dalam istilahikih Islam disebut... A. Kifarat B. Jinayah C. Qishash D. Uqubah	
	14	Pembunuhan secara berkelompok disebut ... A. Al-qatlu al-‘amdi B. Qatlu Syibhu al-‘amdi C. Qatlu al-khata’ D. Al-qatlu al-jama‘ah ‘ala wahid	
	15	Hukuman bagi pembunuhan karena kesalahan adalah membayar sejumlah denda yaitu... A. Diyat mukhaffafah B. Kifarat C. Diyat mughalladzah D. Qishash	
	16	Berikut yang termasuk macam-macam penganiayaan, yaitu... A. Penganiayaan berat B. Penganiayaan sedang C. Penganiayaan besar D. Penganiayaan kecil	
	17	Qisas berasal dari kata “Qasasa”yang berarti.... E. Mengambil F. Memotong G. Melukai H. Menghilangkan	

	18	<p>Ayat yang menunjukkan bahwa Islam melalui Al-qur'an menegaskan atas pelarangan membunuh orang lain dan membuat kerusakan diatas muka bumi, terdapat pada surah...</p> <p>E. Q.s. An-nisa (4): 92 F. Q.s. An-nisa (4): 93 G. Q.s Al-baqarah (1): 5 H. Q.s Al-ma'idah (5): 37</p>	
	19	<p>Diyat secara bahasa berarti...</p> <p>A. Memotong B. Denda C. Harta D. melukai</p>	
	20	<p>Dalam bahasa arab, kifarat berarti...</p> <p>A. menutupi B. harta C. memotong D. melukai</p>	

PEDOMAN PENILAIAN (PILIHAN GANDA)

1.A	6. D	11. D	16. A
2.D	7. B	12. C	17. B
3.A	8. D	13. C	18. D
4.D	9. C	14. D	19. B
5. B	10. A	15. A	20. A

Keterangan bobot skor

1. Jika dijawab benar maka skor 5
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 5
3. Jumlah skor total adalah 100

Lampiran 6. Distribusi Nilai *r* tabel

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Eka Nur Kamilah, 2015
Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

P12	Pearson Correlation	-,218	-,078	-,149	-,333	,149	,000	-,149	,364	-,078	,234	-,073	1	-,333	,000	,000	,234	-,218	,234
	Sig. (2-tailed)	,417	,774	,582	,207	,582	1,000	,582	,166	,774	,384	,789	,207	1,000	1,000	,384	,417	,384	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P13	Pearson Correlation	,364	,234	,149	,667(**)	,149	,333	,149	-,509(*)	,234	,234	-,073	-,333	1	,000	,333	,234	,655(**)	,234
	Sig. (2-tailed)	,166	,384	,582	,005	,582	,207	,582	,044	,384	,384	,789	,207	1,000	,207	,384	,006	,384	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P14	Pearson Correlation	,364	-,078	-,447	,333	,149	-,333	-,447	-,218	-,078	,234	-,364	,000	,000	1	-,333	,234	-,218	,234
	Sig. (2-tailed)	,166	,774	,082	,207	,582	,207	,082	,417	,774	,384	,166	1,000	1,000	,207	,384	,417	,384	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P15	Pearson Correlation	,364	,234	,149	,333	,149	,667(**)	,745(**)	-,218	,545(*)	,234	,218	,000	,333	-,333	1	,234	,655(**)	,234
	Sig. (2-tailed)	,166	,384	,582	,207	,582	,005	,001	,417	,029	,384	,417	1,000	,207	,207	,384	,006	,384	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P16	Pearson Correlation	,221	,418	-,522(*)	,234	,313	,234	,035	-,051	,127	,418	,051	,234	,234	,234	,234	1	,153	,418
	Sig. (2-tailed)	,411	,107	,038	,384	,237	,384	,898	,851	,639	,107	,851	,384	,384	,384	,384	,572	,107	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P17	Pearson Correlation	,429	,153	,098	,655(**)	,098	,655(**)	,488	-,333	,561(*)	,153	-,048	-,218	,655(**)	-,218	,655(**)	,153	1	,153
	Sig. (2-tailed)	,098	,572	,719	,006	,719	,006	,055	,207	,024	,572	,861	,417	,006	,417	,006	,572	,572	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P18	Pearson Correlation	,221	,418	,035	,234	,313	,545(*)	,313	-,051	,127	1,000(**)	-,493	,234	,234	,234	,234	,418	,153	1
	Sig. (2-tailed)	,411	,107	,898	,384	,237	,029	,237	,851	,639	,000	,053	,384	,384	,384	,384	,107	,572	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P19	Pearson Correlation	,238	,493	-,163	,364	,618(*)	,364	,098	-,016	,221	,493	,016	,073	,364	,364	,073	,493	,048	,493
	Sig. (2-tailed)	,375	,053	,547	,166	,011	,166	,719	,953	,411	,053	,953	,789	,166	,166	,789	,053	,861	,053
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P20	Pearson Correlation	,378	,405	-,258	,577(*)	,258	,289	,000	-,378	,674(**)	,405	-,126	,000	,577(*)	,289	,289	,405	,378	,405
	Sig. (2-tailed)	,149	,120	,334	,019	,334	,278	1,000	,149	,004	,120	,642	1,000	,019	,278	,278	,120	,149	,120
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P21	Pearson Correlation	,098	,592(*)	-,333	,149	,467	,447	,467	,098	,035	,592(*)	-,098	,149	,149	,149	,149	,592(*)	,098	,592(*)
	Sig. (2-tailed)	,719	,016	,207	,582	,068	,082	,068	,719	,898	,016	,719	,582	,582	,582	,582	,016	,719	,016

	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P22	Pearson Correlation	,545 (*)	,367	-,041	,832 (**)	,289	,462	,289	-,424	,367	,367	-,222	-,277	,832 (**)	,092	,462	,367	,787 (**)	,367
	Sig. (2-tailed)	,029	,162	,879	,000	,277	,071	,277	,102	,162	,162	,409	,298	,000	,733	,071	,162	,000	,162
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P23	Pearson Correlation	,492	,221	,098	,364	,358	,655 (**)	,618 (*)	-,016	,493	,221	,016	-,218	,073	,073	,655 (**)	-,051	,429	,221
	Sig. (2-tailed)	,053	,411	,719	,166	,174	,006	,011	,953	,053	,411	,953	,417	,789	,789	,006	,851	,098	,411
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P24	Pearson Correlation	,358	,313	-,067	,447	,200	,447	,200	-,163	,313	,313	,163	,149	,745 (**)	-,149	,447	,313	,488	,313
	Sig. (2-tailed)	,174	,237	,806	,082	,458	,082	,458	,547	,237	,237	,547	,582	,001	,582	,082	,237	,055	,237
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P25	Pearson Correlation	,238	,493	-,163	,364	,098	,364	,358	,524 (*)	,493	,493	-,238	,073	,364	,073	,655 (**)	,493	,429	,493
	Sig. (2-tailed)	,375	,053	,547	,166	,719	,166	,174	,037	,053	,053	,375	,789	,166	,789	,006	,053	,098	,053
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
PTOTAL	Pearson Correlation	,568 (*)	,608 (*)	-,114	,663 (**)	,616 (*)	,791 (**)	,548 (*)	-,100	,608 (*)	,656 (**)	-,056	,051	,561 (*)	,077	,663 (**)	,536 (*)	,601 (*)	,656 (**)
	Sig. (2-tailed)	,022	,012	,674	,005	,011	,000	,028	,712	,012	,006	,838	,851	,024	,778	,005	,032	,014	,006
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

Correlations

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

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

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Jalan Manunggal Nomor 11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
 Website: dpmtsp.polmankab.go.id Email: dpmtsp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/0902/PL/DPMTSP/XII/2024

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan :
 - a. Surat permohonan sdr. NUR ALIYAH
 - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : B-0902/Kesbangpol/B.1/410.7/XII/2024, Tgl 02-12-2024

MEMBERIKAN IZIN

Kepada : Nama : NUR ALIYAH
 NIM/NIDN/NIP/NPn : 10156120027
 Asal Perguruan Tinggi : STAIN MAJENE
 Fakultas : -
 Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat : PAMBUSUANG KEC. BALANIPA
 KAB. POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan penelitian di MA Nuhiyah Pambusuang Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Desember 2024 s/d Januari 2025 dengan proposal berjudul "PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS XI IPS DI MA NUHIYAH PAMBUSUANG"

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar
 Pada Tanggal 02 Desember 2024
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

I NENGAH TRI SUMADANA, AP, M. Si
 Pangkat : Pembina Utama Muda
 NIP : 19760522 199412 1 001

Tembusan :
 1 Unsur forkopin di tempat

Pertemuan Pertama

Lampiran 9. Membagikan Soal *Pretest* Kepada Responden



Pertemuan kedua

Lampiran 10. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*



Pertemuan ketiga

Lampiran 11. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*



Pertemuan keempat

Lampiran 12. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*



Pertemuan kelima

Lampiran 13. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*





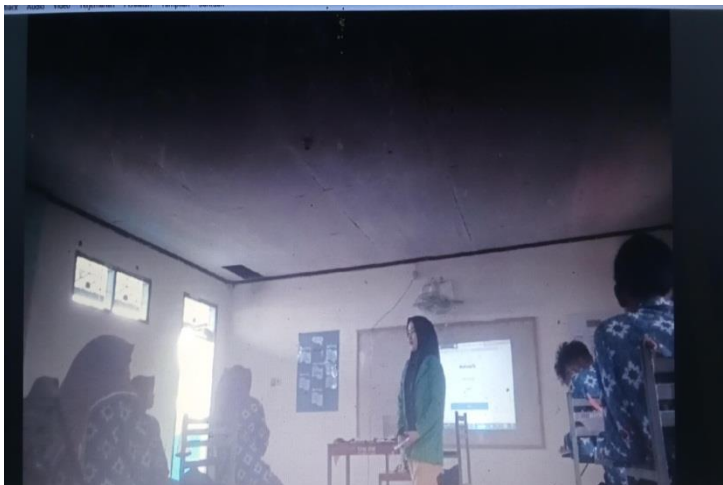
Pertemuan keenam

Lampiran 14. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*



Pertemuan ketujuh

Lampiran 15. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*



Pertemuan kedelapan

Lampiran 16. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis game *wordwall*



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nur Aliyah, salah satu mahasiswa STAIN Majene yang lahir pada tanggal 10 maret 2002 di Pambusuang, Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar. Peneliti merupakan anak ketujuh dari tujuh bersaudara, anak dari pasangan Muh.Inwan dan St. Rabiah. Peneliti memulai pendidikannya di SDN 032 Inp. Pambusuang pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di MTs Nuhiah Pambusuang pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikannya di MAS Nuhiah pambusuang dengan mengambil jurusan IPS pada tahun 2017 dan selesai pada tahun 2020. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan (S1) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene dengan Mengambil Jurusan Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Atas berkat pertolongan dan petunjuk dari Allah SWT, usaha dan doa serta restu kedua orang tua, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene dengan tugas akhir skripsi yang berjudul “Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI IPS di MA Nuhiah Pambusuang” semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya.