

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKATIF WORDWALL PADA MATA PELAJARAN
AL QURAN HADITS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
DI MTsN 1 KOTA BENGKULU**



T E S I S

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Magister dalam Bidang
Pendidikan Agama Islam (M. Pd)

Oleh :

TIKA NURUL HIDAYATI
NIM. 2323540026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA (S2)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
2025**

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKATIF WORDWALL PADA MATA PELAJARAN
AL QURAN HADITS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
DI MTsN 1 KOTA BENGKULU**



**PROGRAM STUDI PASCA SARJANA
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SETELAH UJIAN TESIS

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H Mawardi Lubis M, Pd.

NIP. 196512311998031015

Dr. Husnul Bahri, M.Pd

NIP. 196209051990021001

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

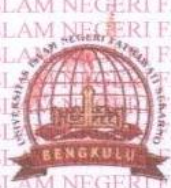
Dr. Nurlaili, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 19750722000032002

Nama : **Tika Nurul Hidayati**

NIM : **2323540026**

Tanggal Lahir : **17 Maret 1986**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul:

"Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukatif Wordwall Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadits Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu"

Penulis:

Tika Nurul Hidayati

NIM. 2323540026

Dipertahankan di depan Tim Penguji Seminar Hasil Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Senin 30 Juni 2025.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Prof. Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd (Ketua/Penguji)	12 Agustus 2025	1.
2	Dr. Husnul Bahri, M.Pd (Sekretaris)	11 Agt, 2025	2.
3	Dr. Nurlaili, S. Ag, M.Pd.I (Anggota)	08 Agustus 2025	3.
4	Dr. Desy Eka Citra Dewi, M.Pd (Anggota)	08/25 /08	4.

Mengetahui

Rektor UIN FAS Bengkulu



Prof. Dr. H. Zulkarnain, M.Pd

NIP. 196201011994031005

Bengkulu,

Juli 2025

Direktur PPs UIN FAS Bengkulu

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag

NIP. 196405311991031001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar Magister (M.Pd) dari program pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dari penulisan tesis yang saya kutip dari karya ilmiah orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas, sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu Juni 2025



Tika Nurul Hidayati
NIM : 2323540026

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda tercinta Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah, tak terhitung jumlahnya. Penyelesaian tesis ini juga merupakan nikmat yang luar biasa bagi saya. Tesis ini saya persembahkan pada:

1. Kedua orang tua saya, yang senantiasa melangitkan do'a - do'anya, mencurahkan kasih sayang, mengorbankan jiwa raga dengan penuh kesabaran dan dukungan dan do'a yang tak pernah putus asa untuk anak-anaknya.
2. Suami tercinta dan ketiga buah hati yang selalu memberikan support terbaik
3. Semua keluarga dan sanak family yang selalu mendo'akan dan memberikan dorongan semangat dalam kelancaran studi ku ini.
4. Teman-teman seperjuangan seluruh mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Agama Islam Lokal A dan B Angkatan 2023.
5. Civitas akademik UINFAS Bengkulu, Almamater, Nusa dan Bangsa.

MOTTO

Tidak akan kita peroleh ilmu kecuali dengan enam perkara yaitu:

Kecerdasan, semangat, sungguh – sungguh, berkecukupan harta, dibimbing

oleh guru dan membutuhkan waktu yang lama

(Imam Syafi'i)



ABSTRAK

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF WORDWALL PADA MATA PELAJARAN AL QURAN HADITS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTsN 1 KOTA BENGKULU

Penulis :

Tika Nurul Hidayati

NIM. 2323540026

Pembimbing :

1. Prof. Dr. Mawardi Lubis, M. Pd
2. Dr. Husnul Bahri, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran game edukatif Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan penelitian evaluasi dengan pendekatan komparatif desain metode kombinasi sederhana. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner motivasi belajar dan tes hasil belajar dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan membandingkan motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah memanfaatkan media Wordwall Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada tahap perencanaan dengan tingkat keefektifan mencapai Angka 86,36% ini menunjukkan bahwa perencanaan pemanfaatan media game edukatif Wordwall dalam RPP/Modul Aja telah dilakukan oleh guru dengan sangat baik

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan media game edukatif wordwall menunjukkan angka sebesar 91,09%, dan pada hasil data dengan instrument kuesioner untuk pra-motivasi 83,79% dan post motivasi setelah pemanfaatan game edukatif wordwall menunjukkan angka sebesar dan kuesioner untuk motivasi belajar menunjukkan angka 88,97%, memenuhi kriteria "Sangat Efektif". Mengalami peningkatan sebesar 5,18 %. hasil belajar pretest sebelum pemanfaatan media game edukatif wordwall menunjukkan angka sebesar 57,79% ini memenuhi kriteria "cukup efektif" dan hasil belajar saat posttest menunjukkan angka 89,85%, memenuhi kriteria "Sangat Efektif". Artinya terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 32,06%. Implikasi dari penelitian ini adalah rekomendasi bagi guru dan institusi pendidikan untuk mengintegrasikan media game edukatif Wordwall sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam rangka menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Al Quran Hadits

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game edukatif wordwall, Al Quran Hadits, Motivasi dan Hasil Belajar

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF USING WORDWALL EDUCATIONAL GAME MEDIA IN AL QURAN HADITH SUBJECT TO IMPROVE STUDENTS' MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF GRADE VII STUDENT AT MTsN 1 KOTA BENGKULU

Author :

Tika Nurul Hidayati

NIM. 2323540026

Supervisor :

1. Prof. Dr. Mawardi Lubis, M.Pd

2. Dr. Husnul Bahri, M.Pd

This study aims to evaluate the effectiveness of the use of educational game media Wordwall in improving the motivation and learning outcomes of grade VII students in the Al-Qur'an Hadith subject at MTsN 1 Bengkulu City. This study uses evaluation research with a comparative approach to simple combination method design. Data were collected through observation, learning motivation questionnaires and learning outcome tests and documentation. Data analysis was carried out by comparing motivation and learning outcomes before and after using Wordwall media. The results of the study showed that the use of Wordwall learning media significantly increased student motivation and learning outcomes. At the planning stage with an effectiveness level reaching 86.36%, this shows that the planning of the use of educational game media Wordwall in RPP/Modul Aja has been carried out by teachers very well.

At the implementation stage of learning with the use of educational wordwall game media showed a figure of 91.09%, and the results of the data with the questionnaire instrument for pre-motivation 83.79% and post-motivation after the use of educational wordwall games showed a figure of and the questionnaire for learning motivation showed a figure of 88.97%, meeting the criteria "Very Effective". Experienced an increase of 5.18%. The results of the pretest learning before the use of educational wordwall game media showed a figure of 57.79%, meeting the criteria of "quite effective" and the learning results during the posttest showed a figure of 89.85%, meeting the criteria of "Very Effective". This means that there was an increase in learning outcomes of 32.06%. The implications of this study are recommendations for teachers and educational institutions to integrate educational Wordwall game media as one of the effective learning strategies in order to create a more enjoyable learning atmosphere in an effort to increase motivation and learning outcomes, especially in the Al Quran Hadith subjects.

Keywords: Learning Media, Educational wordwall games, Al Quran Hadith, Motivation and Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah swt senantiasa penulis ucapkan yang telah terus memberikan segenap kekuatan dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukatif Wordwall Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadist Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam penulis sampaikan pada junjungan kita Nabi besar Muhammad Saw yang telah mengobar semangat perjuangan di tengah dunia saat ini.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister dalam bidang Pendidikan Agama Islam (M. Pd). Penulis juga menyadari bahwa tesis ini memiliki banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan dari semua pihak sangat penulis harapkan.

Kepada semua pihak yang membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ucapan terimakasih, harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah Swt dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Akhirnya semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Aamiin

Bengkulu, Januari 2025

Penulis

Tika Nurul Hidayati

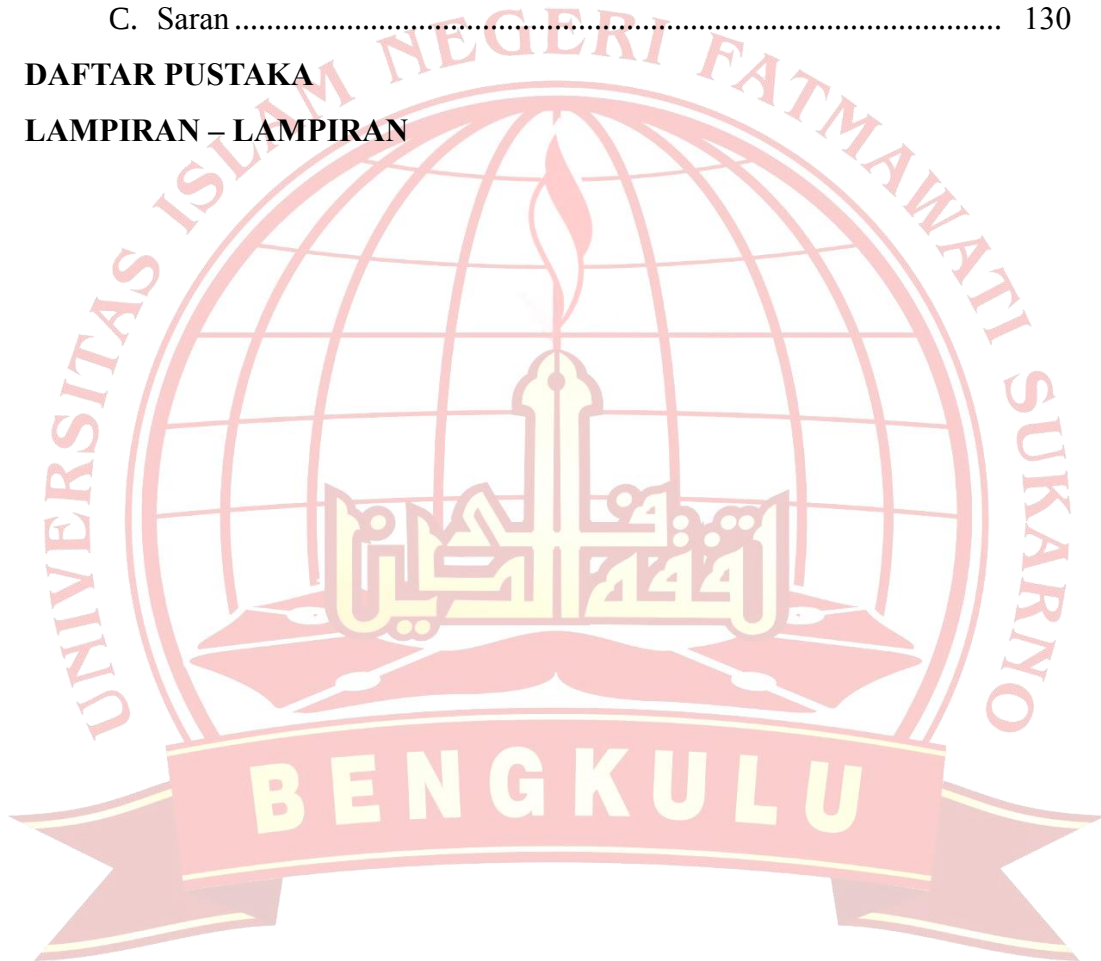
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
G. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Efektivitas Media Pembelajaran Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Tujuan Media Pembelajaran	12
c. Fungsi Media Pembelajaran	14
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	15
e. Pengertian Efektivitas.....	16
f. Game Edukatif Wordwall	18

2. Mata Pelajaran Al Quran Hadits	29
a. Pengertian Al Quran Hadits	29
b. Tujuan Mata Pelajaran Al Quran Hadits.....	30
3. Cara Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.....	31
1. Motivasi	31
a. Pengertian Motivasi	31
b. Faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi.....	32
c. Fungsi Motivasi Belajar.....	34
2. Hasil Belajar	36
a. Pengertian Hasil Belajar	36
b. Ciri – ciri Hasil Belajar.....	40
3. Cara Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.....	40
B. Penelitian yang relevan.....	43
C. Kerangka Pikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Desain Penelitian	50
1. Penelitian Kuantitatif.....	50
a. Populasi.....	50
b. Sampel	51
c. Teknik Pengumpulan Data.....	51
d. Instrumen Penelitian	53
e. Uji Validitas	67
f. Teknik Analisis Data.....	76
g. Interpretasi Hasil.....	76
2. Penelitian Kualitatif.....	77
a. Informan Penelitian	77
b. Teknik Pengumpulan Data.....	77

c. Instrumen Penelitian	78
d. Teknik Keabsahan Data	86
e. Analisis Data.....	87
f. Kriteria Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukatif Wordwall pada mata Pelajaran Al Quran Hadits	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	90
A. Deskripsi Tempat Penelitian.....	90
1. Profil MTsN 1 Kota Bengkulu.....	90
2. Visi dan Misi MTsN 1 Kota Bengkulu	92
3. Sarana dan Prasarana MTsN 1 Kota Bengkulu	92
4. Daftar Nama Guru Dan Staff TU.....	93
5. Keadaan Siswa.....	98
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	99
a. Penyajian Data Penelitian Kuantitatif	99
1. Penyajian Data Perencanaan	99
2. Penyajian Data Pelaksanaan	101
3. Penyajian Data Hasil Penelitian	105
b. Penyajian Data Penelitian Kualitatif	112
1. Perencanaan Penggunaan Media Game wordwall dalam pembelajaran	112
2. Variasi Jenis permainan wordwall yang digunakan	113
3. Perbedaan Tingkat Keterlibatan antar siswa dengan gaya belajar yang tersedia	114
4. Integrasi Game edukatif dengan materi Pembelajaran.....	115
5. Efektivitas game edukatif wordwall dalam mencapai tujuan pembelajaran Al Quran Hadits	117
6. Pelaksanaan dan Hasil Observasi motivasi dalam pemanfaatan media pembelajaran <i>game edukatif wordwall</i>	123

C. Pembahasan Efektivitas Media Game Edukatif Wordwall	125
BAB V PENUTUP	128
A. Kesimpulan.....	128
B. Implikasi Penelitian Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukatif pada Mata Pelajaran Al Quran haditas	129
C. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Siswa MTsN 1 Kota Bengkulu	48
Tabel 3.2	Kisi –Kisi Instrumen observasi modul ajar	52
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Keterampilan Guru	59
Tabel 3.4	Kisi – Kisi Instrumen Kuesioner	64
Tabel 3.5	Subjek Validasi Tim Ahli	65
Tabel 3.6	Persentase Kevalidan Konversi Skor Nilai Tim Ahli	66
Tabel 3.7	Uji Validitas Quesioner oleh Para Ahli.....	67
Tabel 3.8	Uji Validitas Observasi oleh Para Ahli.....	68
Tabel 3.9	Hasil Uji Coba Instrumen Quesioner	70
Tabel 3.10	Persentase Kelayakan Konversi Skor Uji Coba Quesioner	72
Tabel 3.11	Persentase keefektivan Konversi Skor Hasil Uji Coba Kuesioner	73
Tabel 3.12	Daftar Informan.....	75
Tabel 3.13	Kisi – Kisi Instrumen Observasi	77
Tabel 3.14	Kisi-Kisi Instrumen wawancara Motivasi Belajar Siswa.....	78
Tabel 3.15	Kisi –kisi Instrumen Dokumentasi.....	81
Tabel 3.16	Persentase Kriteria Efektivitas	87
Tabel 4.1	Daftar Pendidik	90
Tabel 4.2	Daftar Tenaga Kependidikan.....	90
Tabel 4.3	Data Guru dan karyawan.....	92
Tabel 4.4	Jumlah Peserta Didik.....	97
Tabel 4.5	Rincian Data Siswa	97
Tabel 4.6	Persentase Keefektivan Konversi Skor Hasil Observasi modul Ajar	99
Tabel 4.7	Persentase keefektivan Konversi Skor Hasil observasi pelaksanaan	101
Tabel 4.8	Persentase keefektivan Konversi Skor Hasil pemanfaatan media game edukatif wordwall	101

Tabel 4.9 Persentase keefektivan Konversi Skor Hasil Kuesioner Pemanfaatan Media Game Edukatif Wordwall	104
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner pra Motivasi dan post motivasi	105
Tabel 4.11 Persentase konversi Pra Motivasi dan Post Motivasi	106
Tabel 4.12 Hasil Belajar Siswa Pretest dan Postes Sebelum dan sesudah Pemanfaatan Media Game Edukatif Wordwall	108
Tabel 4.13 Persentase Keefektivan Konversi Skor Hasil Quesioner	109

