

HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp. :
Hal : Naskah Skripsi
Yth.
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro


Assalamu alaikum Wr. Wb
Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : LULUK ATUL FITRIAH
NIM : 20015118
Program Studi PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas TARBIYAH
Judul Skripsi IMPLEMENTASI *GAMIFICATION BASED LEARNING*
MENGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM
UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN AI-QURAN HADIST
KELAS X MA ISLAHIYAH KALITIDU BOJONEGORO


telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, 27 Juni 2024

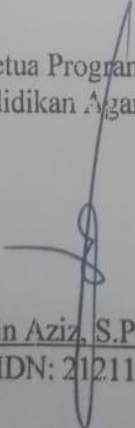
Pembimbing I


Dr. H. Ahmad Mansur, MA
NIDN.2122037701

Pembimbing II


Dr. Hj. Ulfa, M. Pd. I
NIDN.2121067401

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag
NIDN: 2121128602

PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi, maka skripsi dari

Nama : LULUK ATUL FITRIAH
NIM : 20015118
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI *GAMIFICATION BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AIQURAN HADIST KELAS X MA ISLAHIYAH KALITIDU BOJONEGORO

Dapat Disetujui Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam Pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Pada :

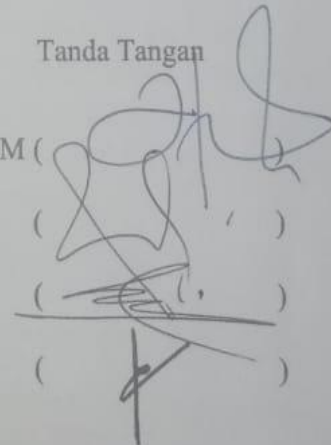
Hari, tanggal : Sabtu, 6 Juli 2024

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Penguji I : Dr. Hj. Ifa Khoriah Ningrum S.E.M.M (
2. Penguji II : Dr. Hj. Sri Minarti M. Pd. I (
3. Penguji III : Dr. H. Ahmad Mansur, MA (
4. Penguji IV : Dr. Hj. Ulfa, M, Pd. I (



Bojonegoro, 6 Juli 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



Dr. H. Ahmad Manshur, M.A)
FAKULTAS TARBIYAH
FTUNUGIRI
No. 2122037701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : LULUK ATUL FITRIAH

NIM : 20015118

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI *GAMIFICATION BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AIQURAN HADIST KELAS X MA ISLAHIYAH KALITIDU BOJONEGORO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Luluk Atul Fitriah

NIM. 20015118

MOTTO

وَلَا رَبَّنَا ۖ أَحْطَأْنَا أَوْ نَسِينَا إِن نُّؤَاخِذُنَا لَا رَبَّنَا ۖ اٰكْتَسَبْتُمْ مَا وَعَلِيَهَا كَسَبْتُمْ مَا لَهَا ۖ وَسِعَهَا اِلَّا نَفْسًا اَللّٰهُ يَكْفِي لَا
لَنَا وَاَعْفُ عَنَّا وَاَعْفُ ۖ بِهٖ لَنَا طَاقَةٌ لَا مَا تُحْمِلُنَا وَلَا رَبَّنَا ۖ قَبِلْنَا مِنَ الَّذِيْنَ عَلٰى حَمَلَتُهُ كَمَا اِصْرًا عَلَيْنَا نَحْمِلُ
اَلْكٰفِرِيْنَ اَلْقَوْمِ عَلٰى فَاَنْصُرْنَا مَوْلَانَا اَنْتَ ۖ وَاَرْحَمْنَا

La yukallifullahu nafsan illa wusaha, laha ma kasabat wa alaiha maktasabat, rabbana la tu'akhizna in nasina au akhta'na, rabbana wa la tahmil alaina isran kama hamaltahu alal-lazina min qablina, rabbana wa la tuhammilna ma la taqata lana bih(i), wafu anna, wagfir lana, warhamna, anta maulana fansurna alal qaumil-kafirin

ARTINYA : Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa), "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami melakukan kesalahan. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebani orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami, maka tolonglah kami menghadapi orang-orang kafir."



UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbi alamin, bersamaan dengan selesai skripsi ini, maka skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tersayang yang senantiasa selalu mencurahkan untaian do'a, tenaga, waktu, dan kasih sayangnya yang tulus demi keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
2. Kepada orang tercinta yang setia menemani dari 0 sampai sekarang, yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan membantu atas penyelesaian ekonomi di perkuliahan ini.
3. Kepada Bapak Dr. H. Ahmad Mansur, MA. dan Ibu Dr. Hj. Ulfa M.Pd. I sebagai dosen pembimbing skripsi yang selalu mengarahkan peneliti dalam penyelesaian skripsi.
4. Keluarga besar sekolah MA Islahiyah Kalitidu yang telah memberikan kesempatan sepenuhnya bagi peneliti.
5. Sahabat dan teman-teman yang selalu menemani mendo'akan dan mendukung peneliti.



UNUGIRI

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *GAMIFICATION BASED LEARNING* MENGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM UPAY MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AIQURAN HADIST KELAS X MA ISLAHIYAH KALITIDU BOJONEGORO

Luluk Atul Fitriah

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *WordWall* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Peneliti menyatakan karena pendekatan *gamifikasi* aplikasi *Wordwall* dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih positif terhadap apa yang diajarkan di kelas, sehingga sangat sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa kelas X MA Islahiyah Kalitidu. Selain itu, proses pembelajaran Hadits Al-Quran menjadi tidak terlupakan berkat partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Hal ini juga bertujuan agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih terlibat. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang informasi yang telah diberikan di atas,

peneliti ingin mengetahui apakah penerapan Metode *Gamification Based Learning Wordwall* mempengaruhi semangat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Quran Hadits di Kelas X Ma Islahiyah Kalitidu. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media *WordWall* yang dipadukan dengan paradigma *Games Based Learning* meningkatkan pembelajaran siswa dengan menarik perhatian mereka, menggugah minat mereka, dan menjadikan proses pembelajaran lebih partisipatif. Selain itu, siswa mendapatkan manfaat pembelajaran yang

menyenangkan dan bermakna melalui pembelajaran berbasis permainan. Keterlibatan dan kegairahan siswa dalam kegiatan belajar menunjukkan betapa meningkatnya minat belajarnya.

Kata Kunci: Implementasi, *Games Based Learning*, *WordWall*, pembelajaran Al-quran hadis kelas x, minat belajar



Abstract

IMPLEMENTASI *GAMIFICATION BASED LEARNING* MENGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM UPAY MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AIQURAN HADIST KELAS X MA ISLAHIYAH KALITIDU BOJONEGORO

Luluk Atul Fitriah

Abstract This research aims to describe the application of a game-based learning model using *WordWall* media to increase students' interest in learning. Researchers stated that because the gamification approach of the *Wordwall* application can encourage students to think more positively about what is taught in class, it is very suitable for the needs and character of class X MA Islahiyah Kalitidu students. Apart from that, the process of learning Al-Quran Hadith becomes unforgettable thanks to students' active participation in class. This also aims to enable students to participate in the learning process more involved. Thus, based on the background information provided above,

Researchers want to know whether the application of the *Gamification Based Learning Wordwall* method affects students' enthusiasm in learning the Al-Quran Hadith subject in Class X Ma Islahiyah Kalitidu. *Based* on research findings, the use of *WordWall* media combined with the *Games Based Learning* paradigm improves student *learning* by attracting their attention, arousing their interest, and making the *learning* process more participatory. Apart from that, students get the benefits of fun and meaningful learning through

game-based learning. Students' involvement and enthusiasm in learning activities shows how their interest in learning has increased

Keywords: Implementation, Games Based Learning, WordWall, learning Al-Quran hadith class x, interest in learning.



KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah fil ardl. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat. Penulisan skripsi yang berjudul: “IMPLEMENTASI *GAMIFICATION BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM UPAY MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AIQURAN HADIST KELAS X MA ISLAHIYAH KALITIDU BOJONEGORO” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat ;

1. Bapak M. Jauharul Maarif, M.Pd.I selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, MA dan Ibu Dr. Hj. Ulfa M.Pd. I selaku pembimbing skripsi I dan II. yang telah banyak mengorbankan waktu, pikiran, tenaga guna menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Su'udin Aziz, M.Ag selaku Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu dosen di Fakultas Tarbiyah Unugiri Bojonegoro yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai.
6. Kedua Orang Tua yang senantiasa mendukung dan mendoakan kelancaran proses belajar.

Kepada beliau tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin .

Bojonegoro, 02 Juli 2024

Penulis



Luluk Atul Fitriah

NIM.20015118

3. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, MA dan Ibu Dr. Hj. Ulfa M.Pd. I selaku pembimbing skripsi I dan II. yang telah banyak mengorbankan waktu, pikiran, tenaga guna menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Su'udin Aziz, M.Ag selaku Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu dosen di Fakultas Tarbiyah Unugiri Bojonegoro yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai.
6. Kedua Orang Tua yang senantiasa mendukung dan mendoakan kelancaran proses belajar.

Kepada beliau tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin .

Bojonegoro, 02 Juli 2024

Penulis



Luluk Atul Fitriah

NIM.20015118

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik dibawah)

ظ	Za	Z	zet (dengan titik dibawah)
ع	“Ain	“	koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	“	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

UNUGIRI

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	vivi
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional.....	10
F. Orisinalitas Penelitian	13
G. Sistematika Pembahasan	16
BAB II	19
KAJIAN PUSTAKA	19
A. Gamification Based Learning	19
1. Pengertian Gamification Based Learning.....	19
2. Langkah-Langkah Gamification Based Learning.....	20
3. Kelebihan Gamification Based Learning.....	21
B. Wordwall	22

1. Pengertian Wordwall.....	22
2. Langkah-Langkah Penggunaan Wordwall.....	23
C. Minat Belajar Siswa	24
1. Pengertian Minat Belajar Siswa	24
2. Urget Minat Belajar Siswa.....	26
3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa.....	27
4. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa.....	28
D. Al-Quran Hadis	31
1. Pengertian Al-Quran Hadis.....	31
2. Ruang Lingkup Al-Quran Hadis.....	33
BAB III.....	38
METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	38
B. Kehadiran Peneliti.....	40
C. Lokasi Penelitian.....	40
D. Sumber Data.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	43
G. Uji Keabsahan Data.....	45
BAB IV.....	47
HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Paparan Data	47
1. Pelaksanaan Pembelajaran	48
2. Implementasi Model <i>Gamification Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall Game Quis</i>	49
3. Hasil <i>Implementasi Gamification Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Al-quran Hadis.....	60
B. Analisis Data	62
1. Implementasi Model <i>Gamification Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall Game Quis</i>	62
2. Hasil <i>Implementasi Gamification Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi	

<i>Wordwall</i> Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Al-quran Hadis.....	62
C. Hasil Pembahasan	65
1. Implementasi Model <i>Gamification Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall Game Quiz</i>	65
3. Hasil <i>Implementasi Gamification Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Al-quran Hadis.....	66
BAB V	68
PENUTUP	68
A. KESIMPULAN	68
B. SARAN	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	71



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

TABEL 1. 116

