

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF *WORDWALL* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN FIQH  
KELAS VIII MATERI ZAKAT DI SMPI AL-HIDAYAH TAMPUNGREJO**

**“SKRIPSI”**



**OLEH:**

**HERDIKA ARDY DARMAWAN**

**NIM: 932119319**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF *WORDWALL* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN Fiqih  
KELAS VIII MATERI ZAKAT DI SMPI AL-HIDAYAH TAMPUNGREJO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH:**

**HERDIKA ARDY DARMAWAN**

**NIM: 9321.19.319**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2023**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN


PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF *WORDWALL* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN FIQIH  
KELAS VIII MATERI ZAKAT DI SMPI AL-HIDAYAH TAMPUNGREJO

HERDIKA ARDY DARMAWAN


NIM: 932119319

Disetujui.....2023

Dosen Pembimbing 1

  
Nila Zaimatus Septiana, M. Pd  
NIDN. 2021098701

Dosen Pembimbing 2

  
Mochamad Desta Pradana, M.Pd  
NIDN. 201912802

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF *WORDWALL* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN FIIQH  
KELAS VIII MATERI ZAKAT DI SMPI AL-HIDAYAH TAMPUNGREJO**

**HERDIKA ARDY DARMAWAN**

**NIM. 9.321.193.19**

Telah Diajukan Di Depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Kediri Pada Tanggal.....

Tim Penguji.

1. Penguji Utama

(.....)

**Sufirmansvah, M.Pd.I.**

**NIDN. 201207901**

2. Penguji I

(.....)

**Nila Zaimatus Septiana, M. Pd**

**NIDN. 2021098701**

3. Penguji II

(.....)

**Mochamad Desta Pradana, M.Pd**

**NIDN. 201912802**

Kediri

Dekan Fakultas Tarbiyah



## MOTTO

Sebelum mengerjakan apapun itu jangan lupa ucapkan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ dan اللَّهُ تَعَالَى

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbil‘alamiin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya yang diberikan kepada penulis sehingga tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan. Maka karya skripsi ini akan dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Suwardi dan Ibu Sulis Kartiasih yang telah mendidik dan tiada henti memberikan do‘a serta dukungan lahir batin.
2. Seluruh keluarga besar Bani Abdul Kamid dan Bani Sadji yang selalu memberikan do‘a dan semangat.
3. Dan khusus-nya 3 kakak ipar perempuan saya, Rindy Astri Wilujeng, Retno Fitri Palupi, dan Resita Wulansari, yang tiada henti menyemangati saya, memberi saya ilmu, dan tiada henti memberi do‘a.
4. Ibu Kumala Dewi, S.S, selaku kepala sekolah SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo yang telah mengizinkan saya melaksanakan penelitian.
5. Ibu Nila Zaimatus Septiana, M.Pd. dan Bapak Mochamad Desta Pradana, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Para guru, dosen dan para rekan-rekan kerja saya yang telah memberikan ilmu dan nasihatnya sehingga saya sampai titik ini.
7. Teman-teman saya, teman kuliah dan teman kerja yang menjadi motivasi dalam penulisan skripsi.

Almamater IAIN Kediri yang kubanggakan

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herdika Ardy Darmawan  
NIM : 932119319  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya bukan merupakan plagiasi baik dari sebagian maupun keseluruhan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 12 September 2023

Penulis



Herdika Ardy Darmawan

## ABSTRAK

HERDIKA ARDY DARMAWAN, 2023, Pengembangan Media Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Materi Zakat Di SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN KEDIRI, Pembimbing (1) Nila Zaimatus Septiana, M. Pd (2) Mochamad Desta Pradana, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, *Wordwall*, Pemahaman

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu penyampaian materi pada proses pembelajaran. Namun masih banyak guru belum menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi dengan baik maupun inovatif untuk digunakan membuat media pembelajaran, yang membuat para peserta didik mudah bosan, karena guru fiqih pada sekolah SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo masih menggunakan metode ceramah yang membuat Siswa menjadi sulit untuk berkonsentrasi karena banyaknya siswa yang tidak mendengarkan dan ramai sendiri yang membuat para siswa lain yang ingin mempelajari pelajaran fiqih jadi terganggu. Dan membuat para siswa menjadi tidak paham tentang apa yang dipelajari atau disampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan game interaktif *wordwall* dan bagaimana respon siswa terhadap game interaktif *wordwall* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model A.D.D.I.E (*Analysis Design Development Implementation and Evaluate*). Penelitian ini menggunakan subjek yaitu siswa kelas 8 yang berjumlah 40 siswa, dan untuk memvalidkan media yang digunakan saya menggunakan uji ahli media dan uji ahli materi, dan untuk teknik pengumpulan data peneliti menggunakan kuesioner, penelitian ini menggunakan analisis data, penelitian ini menggunakan Teknik analisis pada penelitian ini adalah dengan mendeskripsikan data yang telah didapat dari angket yang telah disampaikan. Informasi kuantitatif diperoleh dari angket, yang diukur pada skala Linkert Empat poin.

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh kriteria “sangat layak” layak digunakan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap game interaktif pembelajaran *wordwall* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam proses ini, dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba skala kecil (*small group*) dan uji coba lapangan atau uji coba skala besar. Uji coba skala kecil ini dilakukan kepada 10 orang peserta didik. Hasil respon peserta didik pada uji skala kecil berdasarkan pengisian angket respon peserta didik, memperoleh kriteria “Sangat Praktis”. Dan pada kelompok besar untuk mengetahui kepraktisan media game interaktif pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik memperoleh kriteria “Sangat Praktis”.



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ء	‘	ض	D{
ب	B	ط	T{
ت	T	ظ	Z{
ث	Th	ع	‘
ج	J	غ	Gh
ح	H{	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Dh	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	Sh	هـ	H
ص	S{	ى	Y

## **KATA PENGANTAR**

Bismillahirrohmaanirrohiim

Assalamu‘alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang Telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga tetap Tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang syafa‘atnya kita Harapkan kelak di akhirat. Atas kehendak Allah SWT, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Game Interaktif Wordwall untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran Fiqih Kelas VIII materi zakat di SMPI Al-Hidayah Tampungrejo” ini bisa terselesaikan Dengan baik dan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Semua pihak yang sudah mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan Terima kasih yang tulus dari hati penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag, selaku rektor Institut Agama Islam Negeri Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri.
3. Bapak Moh. Zainal Fanani, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri.
4. Ibu Nila Zaimatus Septiana, M. Pd.selaku dosen pembimbing I dan Pak Mochamad Desta Pradana, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan Bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis hanya mampu mendo‘akan, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat serta melipatkan pahala atas semua bantuan, bimbingan dan arahan yang diberikan kepada penulis serta semoga karya tulis ini mendatangkan manfaat di masa depan. Semoga Allah mengangkat derajat kita semua dan selalu dalam lindungan dan Ridho-Nya. Aamiin.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Penelitian Terdahulu .....	9
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional .....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Pengertian Media Pembelajaran .....	16
B. Pembelajaran Berbasis Game ( <i>Game Base Learning</i> ) .....	17
C. Wordwall .....	18
D. Pemahaman Siswa .....	20
E. Materi Pelajaran Tentang Zakat.....	21
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	22
A. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	22
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	23
C. Uji Coba Produk .....	25

1. Desain Uji Coba.....	25
2. Subjek Uji Coba .....	25
3. Jenis Data.....	26
4. Metode Pengumpulan Data.....	26
5. Instrumen Pengumpulan Data .....	27
6. Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB IV HASIL .....</b>	<b>32</b>
<b>A. Penyajian Data Uji Coba Produk.....</b>	<b>32</b>
1. Hasil <i>Analysis</i> (Analisis).....	32
2. Hasil <i>Design</i> (Perancangan) .....	33
3. Hasil <i>Development</i> (Pengembangan) .....	38
4. Hasil <i>Implementatsion</i> (Implementasi) .....	46
5. Hasil <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	50
<b>B. Analisis Data.....</b>	<b>53</b>
<b>C. Revisi Produk .....</b>	<b>56</b>
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
<b>A. Kajian produk yang telah direvisi .....</b>	<b>58</b>
<b>B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....</b>	<b>61</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.3. 1 Angket Ahli Materi .....</b>	<b>27</b>
<b>Tabel 3.3. 2 Angket Ahli Media .....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3.3. 3 Tabel Skor Penilaian .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3.3. 4 Tabel Kelayakan Media .....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 4.1. 1 Penilaian Validator Ahli Materi .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4.1. 2 Penilaian Validator Ahli Media .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 4.1. 3 Penilaian Uji Skala Kecil .....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4.1. 4 Nilai Uji Skala Besar .....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4.1. 5 Nilai Uji Pendidik .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4.2. 1 Tabel Hasil Validasi .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4.3. 1 Tabel Revisi Media .....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1.1 Model ADDIE Menurut Walter Dick dan Lou Carry .....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 4.1. 1 Tampilan Awal Wordwall .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 4.1. 2 Macam-macam Template Wordwall .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 4.1. 3 Ketika Sudah Daftar Akun .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 4.1. 4 Memilih Template.....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 4.1. 5 Tampilan Membuat Soal.....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 4.1. 6 Pengaturan Penugasan.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 4.1. 7 Link Wordwall untuk di Share .....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 4.1. 8 Tampilan Media Game Interaktif Wordwall.....</b>	<b>38</b>
<b>Grafik 4.1. 1 Nilai Uji Skala Kecil .....</b>	<b>48</b>
<b>Grafik 4.1. 2 Nilai Uji Skala Besar .....</b>	<b>50</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <b>Surat Izin Penelitian</b> .....	68
Lampiran 2 <b>Surat Balasan Tempat Penelitian</b> .....	69
Lampiran 3 <b>RPP Pembelajaran</b> .....	70
Lampiran 4 <b>Lembar Validasi Ahli Media</b> .....	80
Lampiran 5 <b>Lembar Validasi Ahli Materi</b> .....	83
Lampiran 6 <b>Angket Respon Siswa</b> .....	86
Lampiran 7 <b>Prototipe Media Pembelajaran</b> .....	90
Lampiran 8 <b>Foto Dokumentasi Wawancara</b> .....	91
Lampiran 9 <b>Foto Dokumentasi Kegiatan Uji Coba</b> .....	92
Lampiran 10 <b>Penyebaran Angket Ke Peserta Didik</b> .....	93
Lampiran 11 <b>Riwayat Hidup</b> .....	94