

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya mengatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan di ajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian dari seluruh isi skripsi ini merupakan hasil plagiarisme atau meniru karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 17 Juni 2025



Ahmad Nazmul Umam
NIM. 211210108

ABSTRAK

Ahmad Nazmul Umam. NIM. 211210108, (2025). Judul Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall pada Mata Pelajaran PAI-BP dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” (Studi Pengembangan di SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX di SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Depelovment* (R&D) model ADDIE, dengan desain uji coba produk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berjumlah 39 peserta didik kelas IX SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa, 1) pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP ini dikembangkan dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, 2) kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP memperoleh rata-rata untuk ahli media sebesar 4,65 dan rata-rata ahli materi 4,4 dengan kategori sangat layak, 3) media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang. Efektivitas ini terlihat dari hasil uji *Paired Sample T-Test* yang dilakukan pada tahap uji coba terbatas memperoleh nilai Sig. pada aspek *Attention* 0,007, *Relevance* 0,006, *Convidence* 0,011 dan *Satisfaction* 0,018. Sedangkan pada hasil uji coba secara luas seluruh aspek motivasi ARCS menunjukkan nilai Sig. 0,000. Dari hasil uji coba terbatas dan uji coba lebih luas semua nilai Sig. < 0,05. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall*.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Game Wordwall, Motivasi Belajar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Nawawi Al-Bantani Kp. Andamui Kel. Sukawana Curug Kota
Serang-Banten

Nomor	: -	Kepada Yth.
Lampiran	: Skripsi	Dekan Fakultas
Perihal	: Usulan Ujian Munaqosah	Tarbiyah dan Keguruan
	a.n. Ahmad Nazmul Umam	Di
	NIM. 211210208	Serang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat skripsi saudara Ahmad Nazmul Umam NIM: 211210108 yang berjudul ***"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall pada Mata Pelajaran PAI-BP dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Pengembangan di SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang)"***, telah diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing I

Dr. Yahdinil Firda Nadhiroh, M.Si
NIP. 19771018 200112 2 001

Serang, 28 Mei 2025
Pembimbing II

Oman Farhurohman, M.Pd
NIDN. 2019068901

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN PAI-BP
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
(Studi Pengembangan di SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang)**

Oleh :

Ahmad Nazmul Umam
NIM. 211210108

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Yahdinil Firda Nadhiroh, M.Si
NIP. 19771018 200112 2 001

Oman Farhurohman, M.Pd
NIDN. 2019068901

Mengetahui,

**Dekan
Fakultas Tarbiyah dan keguruan**

**Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam**



Dr. H. Nani Jannah, M.Ag
NIP. 197411029 199903 1 002

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd
NIP. 19681205 200003 1 001

PENGESAHAN

Skripsi a.n Ahmad Nazmul Umam NIM. 211210108, yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall pada Mata Pelajaran PAI-BP dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Pengembangan di SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang)*, telah diujikan dalam sidang munaqosah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tanggal 17 Juni 2025.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Satra Satu (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 17 Juni 2025

Sidang Munaqosah,

Ketua Merangkap Anggota

Sekretaris Merangkap



Dr. Hj. Eneng Muslihah, Ph.D
NIP. 19681117 199103 2 001

Anggota,



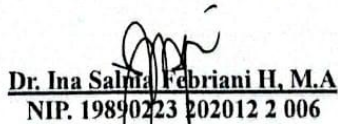
Asep Syahrul Mubarak, M.Ag
NIP. 19940326 202203 1 002

Penguji II

Penguji I



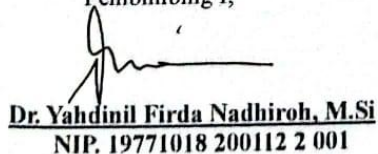
Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd
NIP. 19681205 200003 1 001



Dr. Ina Salma Febriani H, M.A
NIP. 19890223 202012 2 006

Pembimbing II,

Pembimbing I,



Dr. Yahdinil Firda Nadhiroh, M.Si
NIP. 19771018 200112 2 001



Oman Farhurohman, M.Pd
NIDN. 2019068901

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat serta hidayah yang tiada henti-hentinya. Selawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan kita semua.

Semua rangkaian kata skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang penulis cintai khususnya kedua Orang Tua, Bapak H. Isman Kholid dan Ibu Embay Hayati yang senantiasa mendoakan, mencurahkan kasih sayang, perhatian, motivasi, nasehat, dan dukungan secara moral maupun finansial. Serta adik penulis yang saya sayangi Muhammad Khaerul Imam, Ramdhan Firmansyah dan seluruh keluarga besar Bani Khawas & Bani Hamsan, serta keluarga besar Pondok Pesantren Ar-Rosyidiyyah Balaraja-Tangerang.

Jazakumullah Khairan Katsiran.

MOTTO

إذا ما رأيت الله في الكل فاعلا * رأيت جميع الكائنات ملاحاً

Ketika kita sadar betul bahwa semua yang terjadi di muka bumi ini atas kehendak-Nya maka kesadaran itu akan mengantarkan kita mampu melihat semua hal itu terasa indah terlihat indah terlihat menyenangkan

(KH. Abdurrahman Al-Kautsar)

RIWAYAT HIDUP



Ahmad Nazmul Umam lahir di Serang pada tanggal 08 Januari 2000. Anak pertama dari Bapak H. Isman Kholid dan Ibu Embay Hayati, yang bertempat tinggal di Kampung Badak Lor RT/RW 014/005 Desa Gembor Udik Kecamatan Cikande Kabupaten Serang Provinsi Banten. Pendidik formal yang ditempuh adalah sebagai berikut: Taman Kanak-Kanak At-Toyyibiyyah 2006, SDN Badak 2012 , MTs At-At-Toyyibiyyah 2015, MA At-Toyyibiyyah 2018, dan saat ini penulis sedang menempuh pendidikan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten di mulai dari tahun 2021 dan insyaallah akan selesai dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada tahun 2025.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur hanya bagi Allah SWT yang telah menciptakan kita dalam keadaan mencintai agama-Nya dan berpegang teguh pada syariat-Nya. Selawat dan alam semoga terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah berkorban untuk menyiarkan ajaran-ajaran Islam yang agung, dan semoga kesejahteraan dan rahmat senantiasa tercurah untuk keluarganya dan para sahabatnya terkasih yang senantiasa mengikuti petunjuknya.

Di dalam penulisan skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Wordwall* pada Mata Pelajaran PAI-BP dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Pengembangan di SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang)**, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman yang dimiliki telah melahirkan adanya hambatan dan kesulitan yang senantiasa ditemui dalam penyusunan skripsi ini. terselesaikannya skripsi ini terjadi atas pertolongan-Nya dan semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dorongan serta petunjuk. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M. Pd., Selaku Rektor UIN SMH Banten yang telah memberikan kesempatan belajar dilingkungan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Dr. H. Nana Jumhana, M. Ag., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan persetujuan kepada peneliti untuk menyusun skripsi.

3. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Ibu Dr. Ina Salmah Febriani, MA selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengarahkan, mendidik, dan memotivasi peneliti.
4. Ibu Dr. Yahdinil Firda Nadhiroh, M. Si selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Oman Farhurohman, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan waktu, dan pemikirannya untuk membimbing, mengarahkan, memberi masukan dan saran-saran kepada penulis demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini dengan baik.
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen dan staf Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengajar dan mendidik peneliti selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
6. Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama peneliti kuliah.
7. Bapak Jaenal Masturi, S.Pd Ketua Yayasan Insan Madani dan Bapak Syarifuddin, S.Pd selaku guru Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti SMP-IT Insan Madani Binuang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Kedua orang tua, yaitu Bapak H. Isman Kholid dan Ibu Embay Hayati terima kasih atas setiap semangat, rida perhatian kasih sayang dan doa yang selalu terselip di setiap shalatnya demi keberhasilan penulis dalam mengenyam pendidikan sampai menjadi sarjana.
9. Keluarga besar Bani Khawas & Bani Hamsan, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya, terima kasih untuk doa dan dukungan yang selama ini diberikan.

10. Keluarga besar Pondok Pesantren Ar-Rosyyidiyyah Balaraja terima kasih telah banyak berkontribusi dalam proses kehidupan penulis. Pengalaman dan kontribusi yang diberikan sangat berharga bagi penulis dalam menjalani proses kehidupan akademis dan spiritual. Bukan hanya sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai rumah kedua bagi penulis.
11. Teman seperjuangan serta teman PAI-D Angkatan 2021 yang telah berbagi suka cita bersama, semoga tetap menjadi keluarga sampai hari akhir nanti.
12. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

Atas segala bantuan yang telah diberikan, peneliti berharap semoga Allah membalas dengan pahala yang berlimpah. Semoga sekiranya hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam khazanah ilmu pendidikan.

Serang, 28 Mei 2025

Penulis,

Ahmad Nazmul Umam
NIM: 211210108

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	ii
NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	12
A. Landasan Teoretis.....	12
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2. <i>Game Wordwall</i>	15
3. Motivasi Belajar.....	21

B. Penelitian Terdahulu	35
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Tempat dan Waktu Penelitian	38
B. Metode Penelitian	38
C. Model Pengembangan.....	39
D. Prosedur Pengembangan.....	39
E. Subjek Uji Coba Produk.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Instrumen Penelitian	46
H. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian.....	54
1. Hasil Pengembangan	54
2. Data Hasil Validasi Kelayakan	65
3. Data Hasil Angket Motivasi Belajar.....	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
1. Prosedur Pengembangan.....	79
2. Kelayakan Media	86
3. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.....	87
BAB V PENUTUP.....	93
A. Simpulan.....	93
B. Saran-saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	37
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi.....	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar.....	48
Tabel 3.6 Skala Likert.....	49
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan	50
Tabel 4.1 Revisi Ahli Media	62
Tabel 4.2 Revisi Ahli Materi.....	63
Tabel 4.3 Identitas Validator	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	65
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.6 Hasil Angket <i>Pretest</i>	70
Tabel 4.7 Hasil Angket <i>Posttest</i>	70
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	72
Tabel 4.10 Angket <i>Pretest</i>	73
Tabel 4.11 Angket <i>Posttest</i>	75
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Game Wordwall</i>	17
Gambar 2.2 Model ARCS	33
Gambar 3.1 Model ADDIE.....	39
Gambar 3.2 Desain <i>Game Match Up</i>	42
Gambar 3.3 Desain <i>Game Spin the Wheel</i>	42
Gambar 3.4 Desain <i>Game Find the Match</i>	42
Gambar 4.1 Tampilan Poster Digital.....	59
Gambar 4.2 Tampilan Video Materi	59
Gambar 4.3 Tampilan Awal <i>Game</i>	60
Gambar 4.4 Tampilan <i>Game Match Up</i>	60
Gambar 4.5 Tampilan <i>game Spin the Wheel</i>	61
Gambar 4.6 Tampilan Pertanyaan.....	61
Gambar 4.7 Tampilan <i>Game Find the Match</i>	62