

Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba

Maulana Murti¹, Mudeing Jais², Firdaus Rahim³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

maulanamrt07@gmail.com¹, Mudeing@unismuh.ac.id², Firdaus@unismuhac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media aplikasi pembelajaran Baamboozle sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa Inggris siswa di SMP Negeri 40 Bulukumba. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII E dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Instrumen penelitian menggunakan observasi dan tes. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori hasil belajar, telah terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris setelah menerapkan game based learning (Baamboozle) sehingga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa. dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif bahwa sebelum menggunakan media Baamboozle rata-rata nilai siswa masih dalam kategori low interval dan setelah menggunakan media Baamboozle rata-rata nilai siswa berada pada kategori high interval secara signifikan. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil Pretest siswa adalah 38,32 dan nilai rata-rata hasil Posttest siswa adalah 72,32, dimana nilai Posttest lebih besar dari nilai Pretest. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa t-hitung yang diperoleh adalah 29-92 dengan frekuensi $df = 28 - 1 = 27$, pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% t tabel adalah 1,703. Jadi t-hitung > t-tabel atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media Baamboozle dalam pembelajaran khususnya dalam mengevaluasi pembelajaran siswa kelas VIII E mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bulukumba memberikan respon positif terhadap media pembelajaran ini

Kata kunci: media baamboozle, evaluasi pembelajaran, hasil belajar

Abstract

This research aims to determine the influence of media application Baamboozle learning as a media for evaluating students' English learning outcomes at SMP Negeri 40 Bulukumba. The sample in this study was class VIII E with a total of 28 students. The research instrument uses observation and tests. Data collection methods use observation sheets, test sheets and documentation. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics. Based on the results of research and data analysis regarding statistical value comparisons and comparisons of learning outcome categories, it has been proven that there is an increase in student learning outcomes in English subjects after implementing game based learning (Baamboozle) so that it can be used as a learning evaluation medium that is able to increase student activity and enthusiasm. and provide a positive response to the learning media. It can be seen from student learning outcomes through descriptive statistical analysis that before using Baamboozle media the average student score is still in the low interval category and after using Baamboozle media the average student score is in the high interval category significantly. It is known that the average score of students' Pretest results is 38.32 and the average score of students' Posttest results is 72.32, where the Posttest score is greater than the Pretest score. Furthermore, based on the results of inferential statistical analysis using the t-test formula, it is known that the t-count obtained is 29-92

with a frequency of $df = 28 - 1 = 27$, at a significance level of 0.05 or 5% the t table is 1.703. So t -count $>$ t -table or H_0 is rejected and H_1 is accepted. From the results of these data it can be concluded that by applying the *Baamboozle* media in learning, especially in evaluating the learning of class VIII E students in the English subject at SMP Negeri 40 Bulukumba, they gave a positive response to this learning media.

Keywords: *baamboozle* media, learning evaluation, learning outcomes.

Pendahuluan

Pentingnya peran pendidikan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia tidak dapat diabaikan. Lembaga-lebaga pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan yang cepat dalam ilmu pendidikan dan teknologi (Sewang, 2015).. Melihat dari perkembangan pendidikan Indonesia saat ini, sistem pendidikan di Indonesia sudah kembali berjalan dengan normal yang dimana seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah kembali seperti semula yaitu secara tatap muka di dalam ruangan kelas sekolah. Proses pembelajaran di sekolah sangatlah menentukan hasil dari produk pendidikan tersebut. Oleh karena itu, proses pembelajaran haruslah didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran yang baik seperti sarana dan prasarana, model pembelajaran yang diterapkan pendidik, kondisi lingkungan sekolah, dan sistem evaluasi yang diberikan oleh pendidik.

Penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dan efektif akan memiliki dampak positif terhadap keberhasilan dan proses belajar, terutama dalam menghasilkan evaluasi pembelajaran yang baik. Namun, jika melihat situasi saat ini, masih ada banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaan dan penilaian dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya inovasi dari pendidik untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang modern terutama pada sekolah-sekolah yang berada di pedesaan. Oleh karena itu, hal ini akan berdampak pada hasil keseluruhan dari semua proses pembelajaran yang telah dijalani.

Salah satu hal yang memungkinkan siswa bisa terlibat secara aktif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan gamifikasi, yang dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang inovatif. Fenomena ini tentunya bukan hal yang baru karena metode *Game Based Learning* sudah umum digunakan pada saat proses pembelajaran terutama di sekolah-sekolah perkotaan namun, masih kurang yang menerapkan metode *Game Based Learning* di sekolah pedesaan meskipun sudah ada yang menerapkan akan tetapi masih bersifat konvensional dan belum modern.

Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi harus memungkinkan interaksi dua arah unntuk memfasilitasi komunikasi efektif antara pendidik dan siswa, yang juga dikenal sebagai pemberian masukan. Menurut Abuddin Nata (2011), "keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa terlihat dari dorongan kuat yang muncul dalam diri semua siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri, yang berdampak pada peningkatan berbagai aspek, termasuk intelektual, emosional, dan berketerampilan psikomotorik" Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Baamboozle* .

media evaluasi pebeajaran dalam bentuk permainan dengan sistem memantau kegiatan siswa menggunakan aplikasi *Baamboozle* ini dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengukur pencapaian siswa dalam suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan. Tujuan dari permainan ini adalah memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui bentuk permainan.

Penerapan media *Baamboozle* akan menarik perhatian siswa dengan memancing semangat siswa sejak awal penggunaan media ini. Ketika proses evaluasi berlangsung, dimana guru mengelompokkan siswa dan secara bergiliran siswa menjawab soal yang ada pada layar proyektor sehingga berdasarkan jawaban yang siswa berikan, guru akan menilai apakah jawaban tersebut benar atau salah dan kemudian memberi poin yang nantinya akan diakumulasikan kedalam bentuk nilai dari hasil evaluasi. Disisi lain, pendekatan *game based learning* dengan menerapkan media *Baamboozle* juga sangat terkait dengan kemampuan komunikasi guru, Karena siswa akan lebih mudah memahami berbagai pertanyaan dan materi yang diajarkan jika guru menerapkan komunikasi yang baik serta menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dampak dari perlakuan khusus dalam lingkungan yang terkontrol (Sugiyono, 2018). Dalam metode ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pre eksperimen dan mengendalikan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil. Lokasi penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu di SMP Negeri 40 Bulukumba, yang beralamatkan di Jl. Pendidikan No. D.120, Desa Bontomanai, Kecamatan Rilau Ale, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi pada penelitian ini yaitu keseluruhan siswa-siswi SMP Negeri 40 Bulukumba dengan jumlah 664 orang. Dari populasi tersebut diambil sampel dengan menggunakan teknik pengambilan sampel random (*probability sampling*) teknik ini memberi peluang yang sama kepada seluruh anggota populasi sehingga yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu kelas VIII E. Desain pada penelitian ini merupakan bentuk penelitian pre-eksperimen dengan jenis desain *one-group pre-test post-test*. Desain penelitian ini merupakan tipe desain eksperimen dimana satu kelompok subjek atau peserta diukur pada dua titik berbeda, yaitu sebelum dan sesudah menerima suatu perlakuan atau intervensi tertentu. Dalam penelitian ini, terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X): penerapan media *Baamboozle*. Variabel terikat (Y): evaluasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial untuk mengevaluasi data yang telah diperoleh dari penelitian

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 05 Juli 2023 sampai tanggal 05 Agustus 2023 di SMP Negeri 40 Bulukumba beralamatkan di Jl. Pendidikan No. D 120, Desa Bontomanai, Kecamatan Rilau Ale, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilakukan di kelas VIII E sebagai sampel penelitian dengan jumlah siswa 28

orang. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 28 siswa yang ada di kelas VIII E di UPT.SPF. SMPN 40 Bulukumba telah diperoleh data-data berikut:

1. Hasil Analisis Deskriptif

Sesuai hasil dari data yang peneliti peroleh, informasi mengenai data yang telah diperoleh dapat dijabarkan dalam bentuk analisis data yang menjelaskan asil dari rangkuman pembelajaran siswa secara deskriptif di kelas VIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba dengan menerapkan media *Baamboozle* pada materi Bahasa Inggris. dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa skor rata-rata siswa pre-test adalah 38,32, sementara pada post-test adalah 72,32. Skor terendah pada pre-test adalah 25 dan skor tertinggi adalah 70, sedangkan pada post-test, skor terendah 60 dan skor tertinggi adalah 95. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa skor post-test lebih tinggi daripada skor pre-test.

a. Pengolahan Data Pretest

Hasil belajar siswa dalam kategori ini dapat diamati melalui nilai *pre-test* yang diukur sebelum peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan *Baamboozle* pada siswa kelas VIII E UPT. SPF. SMPN 40 Bulukumba dengan materi pembelajaran *Asking Attention* mata pelajaran Bahasa Inggris, untuk dapat diketahui bahwa ada atau tidak ada pengaruh sebelum menerapkan *Game Based Learning (Baamboozle)* sebagai media evaluasi dalam hal pencapaian hasil belajar Bahasa Inggris Siswa kelas VIII E di UPT.SPF. SMPN 40 Bulukumba.

Tabel 1.1. Kategori Hasil Belajar (*Pre-test*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-34	Sangat Rendah	18	64,29%
2	35-59	Rendah	6	21,42%
3	60-69	Sedang	3	10,71%
4	70-89	Tinggi	1	3,58%
5	90-100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			28	100

Sumber; Data hasil pre-test

Sebelum adanya perlakuan dapat diperoleh hasil belajar maksimal siswa yaitu:

Tabel 1.2. Nilai Statistik Hasil Belajar (*Pre-test*)

Kategori	Nilai
Nilai Tinggi	70
Nilai Rendah	25
Nilai Mean	38,32
Standar Deviasi	13.43
Sampel	28

Sumber: Data hasil pre-test

b. Pengolahan Data Posttest

Dapat diketahui bahwa nilai *posttest* siswa setelah dilakukan perlakuan dan menggunakan media *Baamboozle* Sebagai media evaluasi *posttest* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Asking Attention* yaitu:

Tabel 1.3. Kategori Hasil Belajar (*Post-test*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-34	Sangat Rendah	0	0%
2	35-59	Rendah	0	0%
3	60-69	Sedang	11	53,57%
4	70-89	Tinggi	15	39,29%
5	90-100	Sangat Tinggi	2	7,14%
Jumlah			28	100

Sumber: Data hasil *post-test*

Data statistik setelah menggunakan media *Baamboozle* Sebagai media evaluasi *post-test* yaitu:

Tabel 1.4. Nilai Statistik Hasil Belajar (*Post-test*)

Kategori	Nilai
Nilai Tinggi	95
Nilai Rendah	60
Nilai Mean	72.32
Standar Deviasi	10.31
Sampel	28

Sumber: Data hasil *post-test*

c. Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

Berikut perbandingan data hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest*, yaitu:

Tabel 1.5. Distribusi Hasil Belajar Siswa *Pre-test* dan *Post-test*

Kategori	Nilai Statistik	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Sampel	28	28
Nilai Tinggi	70	95
Nilai Rendah	24	60
Nilai Mean	30	70
Standar Deviasi	13.43	10.31

Sumber; Data hasil *pre-test* dan *post-test*

Data nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa tersebut berbeda dan mengalami peningkatan secara signifikan setelah dilakukannya perlakuan dan menggunakan media *Baamboozle* sebagai media evaluasi pada saat *posttest*

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Pada pengujian ini, bertujuan untuk menentukan apakah skor mean heal belajar siswa sebelum dan sesudah tes berdistribusi normal atau tidak. Berikut syarat penilaiannya:

Jika $P_{value} \geq \alpha = 0,05$ distribusinya normal

Jika $P_{value} < \alpha = 0,05$ distribusinya tidak normal

Untuk mengamati output dari uji normalitas dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan perangkat lunak komputer, yakni SPSS versi 26 dengan metode uji Kolmogorov-Smirnov.

Data yang dihasilkan dari SPSS yaitu hasil *pre-test* dengan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu 0,276 > 0,05 skor mean. Sedangkan hasil dari *post-test* dengan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu 0,160 > 0,05 skor mean. Oleh karena itu, hasil dari data *pre-test* dan *post-test* distribusinya normal.

b. Uji Hipotesis

Berdasarkan data-data yang telah peneliti lakukan dan dan yang telah diperoleh, kategori pada pengujian hipotesis ini bertujuan untuk mencapai suatu keputusan apakah hipotesis pada penelitian ini bisa diterima atau ditolak. Pada penelitian ini, penguji menerapkan uji-t pada nilai yang berarti $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $df = N - K = 28 - 1 = 27$ oleh karena itu data t-tabel yang diperoleh yaitu 1.703 setelah diperoleh t-hitung 29.92 berdasarkan hasil t-hitung dan t-tabel, dapat disimpulkan bahwa hipotesis 0 (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_0) diterima. Oleh karena itu sesuai data yang telah diperoleh maka hipotesis pada penelitian ini yaitu Ada Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba.

Tabel 1.6. Hasil Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d= X2-X1	d ²
1	25	60	35	1225
2	50	80	30	900
3	30	70	40	1600
4	25	60	35	1225
5	60	85	25	625
6	25	65	40	1600
7	35	75	40	1600
8	30	60	30	900
9	33	70	37	1369
10	30	65	35	1225
11	30	60	30	900
12	45	80	35	1225
13	30	60	30	900
14	50	85	35	1225
15	70	95	25	625
16	30	65	35	1225
17	30	70	40	1600
18	50	85	35	1225
19	30	65	35	1225
20	30	75	45	2025
21	35	60	25	625
22	35	75	40	1600
23	65	90	25	625
24	25	65	40	1600
25	45	80	35	1225
26	35	70	35	1225
27	65	85	20	400
28	30	70	40	1600

Jumlah	1073	2025	952	33.344
---------------	------	------	-----	--------

1) Menghitung nilai mean:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{952}{28} \\ &= 34\end{aligned}$$

Ket. Md : Mean (Nilai rata-rata) *pretest* dan *posttest*

2) Menghitung nilai $\sum x^2 d$.

$$\begin{aligned}\sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 33.344 - \frac{(952)^2}{28} \\ &= 33.344 - \frac{906.304}{28} \\ &= 33.344 - 32.368\end{aligned}$$

$$\sum x^2 d = 0.976$$

3) Nilai t-hitung:

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{\sqrt{(N-1)}}} \\ t &= \frac{34}{\frac{\sqrt{0.976}}{\sqrt{(28-1)}}} \\ t &= \frac{34}{\frac{\sqrt{30.67}}{\sqrt{27}}} \\ t &= \frac{34}{1.136} \\ t &= 29,92\end{aligned}$$

4) Nilai t-tabel

Untuk mengetahui nilai dari t-tabel, diperlukan menggunakan rumus t dengan ketentuan $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $df = N - k = 28 - 1 = 27$ maka hasil nilai data t tabel = 1.703

Kesimpulan dan Saran

1. Simpulan

Dari rumusan masalah yang telah diajukan oleh peneliti, hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dari penerapan metode *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Baamboozle* terdapat peningkatan sehingga bisa dijadikan sebagai media evaluasi pebelajar yang mampu meningkatkan keaktifan dan semangat siswa serta memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang digunakan.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya, maka dari itu, saran yang dapat peneliti kemukakan yaitu:

a. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini, menunjukkan baik guru maupun pihak sekolah dapat menerapkan media *Bamboozle* sebagai sarana atau alat bantu dalam pemberian materi maupun evaluasi pembelajaran siswa yang ada di SMP Negeri 40 Bulukumba.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media *game based learning (Baamboozle)* mampu memudahkan siswa dalam memahami soal-soal evaluasi pembelajaran dan juga menjadi alat bantu yang mampu membuat ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga peneliti menyarankan agar siswa yang mengikuti proses pembelajaran untuk semakin aktif dan kreatif.

c. Bagi Peneliti dan Seluruh Pengguna Media Baamboozle

Dengan adanya penelitian ini tentunya membuat peneliti ingin terus meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media ini. Dan untuk peneliti yang ingin dan berminat untuk melanjutkan ataupun mengembangkan penelitian ini, diharapkan mampu mencermati kekurangan dari penelitian ini.

Acknowledgement

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta yang tanpa lelah dan tanpa henti selalu memanjatkan doa-doanya yang sangat luar biasa untuk anak-anak tercintanya, adik saya yang sedang menimba ilmu di bangku SMA, teman-teman dan sahabat-sahabat yang telah memberikan doa dan dukungan, serta Bapak pembimbing yang selalu membimbing saya dalam penulisan karya ini.

Referensi

- Abuddin Nata, (2011) *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Ayu, S., & Rosli, M. S. B. (2020). Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan SPADA (Sistem Pembelajaran dalam Jaringan). *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 6(1), 145-155.
- Ayu, S., Syatrian, E., Akib, E., & Nurlina, N. (2023). PENERAPAN TECNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE (TPACK) DI SEKOLAH KEBANGSAAN MALAYSIA-INDONESIA. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 36-40.
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis articulate storyline 3 terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795-801.
- Kasman, K. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa indonesia. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 1-12.
- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (Online) Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Mahande, R. D., Akram, A., & Rahman, E. S. (2022). A PLS-SEM Approach to Understand ARCS, McClellands, and SDT for The Motivational Design of Online Learning System Usage in Higher Education. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 23(1), 97-112.
- Nasir, N. (2020). THE DEVELOPMENT OF WEB-BASED ISLAMIC EDUCATION LEARNING MEDIA (PAI) IN VIII CLASS OF UNISMUH SMP MAKASSAR. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(01), 127-138.
- Nurrahmah. A. dkk (2021). *Populasi Dan Sampel. Pengantar Statistika 1*. Bandung. Media Sains Indonesia.

- Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022). Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Campalagian Polewali Mandar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(2), 65-74.
- Sewang, A. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Malang. Wineka Media
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Bandung: Alfabeta.
- Thahir, I., & Rhamadan, N. (2022). Pembuatan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(3), 533-541.
- Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (deskriptif, komparatif dan asosiatif)*. Jombang. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.