

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**IMPLEMENTATION OF GAME-BASED LEARNING MEDIA USING
WORDWALL APPLICATIONS IN INCREASING STUDENTS' LEARNING
MOTIVATION IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION SUBJECT**

Shancy Syahrani. P¹, Martin Kustati², Rezki Amelia³, Gusmirawati⁴

^{1*234} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Padang, Indonesia

¹shancysyahrani808@gmail.com ²martinkustati@uinib.ac.id

³rezkiamelia1987@gmail.com ⁴gusmirawati27@gmail.com

Abstrak

Riset ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Riset ini dilatarbelakangi kurangnya motivasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam riset ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Informan dalam riset ini sebanyak 21 informan yakni 1 orang guru PAI dan 20 orang peserta didik kelas V di SDN 21 Lubuk Alung. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *wordwall* sebagai media permainan edukasi seperti kuis, matchmaking, pairing, anagram, pengacakan kata pencarian kata dan pengelompokkan. Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan, media pembelajaran *wordwall* terbukti bisa meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik kelas V saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan aplikasi *wordwall* ini mempunyai tampilan yang sangat menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari riset ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang kreatif dapat membuahkan hasil yang baik, dan melihat fenomena utama pendidikan saat ini adalah jenuh dan bosannya peserta didik dalam proses pembelajaran maka dari itu, hal tersebut dapat diatasi dengan proses pembelajaran yang inovatif seperti menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Wordwall*

Abstract

This research aims to find out about how the application of game-based learning media using wordwall applications in increasing students' learning motivation. This research is motivated by the lack of motivation from students in the learning process. The method used in this research is qualitative with a case study approach to see the phenomenon directly. The informants in this research were 21 informants, namely 1 PAI teacher and 20 fifth grade students at SDN 21 Lubuk Alung. Data collection using observation, interviews and documentation. In increasing the learning motivation of students using wordwall learning media as a medium for educational games such as quizzes, matchmaking, pairing, anagrams, word search word randomization and grouping. Based on the results of the research that has been done, wordwall learning media is proven to be able to increase the motivation and activeness of fifth grade students when learning Islamic Religious Education and this wordwall application has a very attractive appearance and makes it easier for teachers to convey material and foster students' interest and motivation to learn in Islamic Religious Education subjects. From this research it can be concluded that creative learning can produce good results, and seeing the main phenomenon of education today is bored and bored students in the learning process, therefore it can be overcome by the process of learning.

Keywords: Learning Media, Motivation Learning, *Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi orang yang memiliki keagamaan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat bangsa dan negara. Dalam suatu proses pendidikan perubahan sangat perlu dilakukan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila telah ada perubahan pada dirinya baik itu perubahan berupa kognitif, afektif maupun psikomotorik (Fitri et al., 2024; Rahmat & Mirnawati, 2020). Pembelajaran adalah sebuah kegiatan belajar antara siswa dan guru dengan sumber sumber belajar yang digunakan (Mardiyana et al., 2022).

Dengan perkembangan zaman pada saat ini membawa dampak besar dalam bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran saat ini pendidikan harus mampu menerapkan perkembangan teknologi (Dwi Rahayu et al., 2023). Pada abad 21 ini seorang guru tidak hanya memiliki kemampuan tentang materi saja akan tetapi kemampuan dalam menggunakan teknologi terutama dalam menggunakan media pembelajaran (Wardatul Rahmi, 2016). Media pembelajaran digunakan untuk mentransfer bahan pelajaran yang guru sampaikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, dalam pemilihan media dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum, praktis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (Pamungkas et al., 2021).

Kurangnya motivasi belajar pada peserta didik diakibatkan karena kurangnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang berupa digital, serta guru menjelaskan pembelajaran tidak menggunakan media dan hanya menjelaskan dengan metode ceramah saja tanpa menggunakan model dan media yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik menjadi jenuh, bosan dan mengantuk selama belajar (Utami et al., 2023; Zulfa et al., 2024). Hal ini sejalan dengan temuan Pranata, dkk (2021) yang mengatakan bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dapat menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berupa permainan yaitu *wordwall*. *Wordwall* dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar dan alat penilaian bagi guru, *wordwall* menyediakan desain game pembelajaran yang menarik selain itu *wordwall* dapat diakses secara daring dan juga bisa diunduh serta dicetak pada kertas (Zalillah & Alfurqan, 2022). Oleh sebab itu dengan menggunakan media pembelajaran berupa game *wordwall* ini bisa meningkatkan minat belajar dari peserta didik sehingga didalam proses pembelajarannya peserta didik merasa senang dan tidak bosan (Wardatul Rahmi, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 21 Lubuk Alung menunjukkan kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam belum berjalan dengan baik karena masaih banyak dari peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Permasalahannya adalah kurangnya motivasi peserta didik, Sehingga sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang dibuat oleh guru dan juga mudah digunakan oleh peserta didik. Hal ini tidak hanya membuat tugas guru menyampaikan materi saja, tetapi juga dapat mengubah teknologi menjadi media pembelajaran yang efektif (One, 2017). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan membuat peserta didik berperan aktif untuk belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan media pembelajaran

interaktif berupa game online yang berbasis website berupa *wordwall*, yang mana dapat diakses melalui jenis kuis. *Wordwall* dapat digunakan sebagai pendekatan dalam pembelajaran untuk membentuk motivasi baru pada peserta didik. Dengan menggunakan media ini, guru dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga bisa memberikan pengalaman belajar yang baru dan membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Utami et al., 2023).

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 21 Lubuk Alung. Serta untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini terlaksana dengan baik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang berupa kata-kata tertulis dan lisan yang berasal dari individu atau perilaku yang diamati (Moelong, 2006). Untuk memperoleh informasi dan hasil yang lebih jelas, maka digunakan teknik wawancara dan observasi serta dokumentasi. Selanjutnya menulis pertanyaan sehari sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Setelah pembelajaran dilakukan, dipilih secara acak 5 siswa dari 20 orang peserta didik kelas V di SDN 21 Lubuk Alung dan 1 orang guru PAI untuk diwawancarai. Kegiatan wawancara ini dilakukan guna menunjang hasil penelitian dan memberikan sudut pandang lain, yakni dari peserta didik dari guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Selain menggunakan teknik wawancara juga menggunakan teknik observasi dan dokumentasi yang dilakukan saat pembelajaran.

Data pendukung lainnya diperoleh dari hasil rekam yang ada di game *wordwall*. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 21 Lubuk Alung sebanyak 20 orang. Sedangkan objek penelitiannya adalah penggunaan game aplikasi *Wordwall*. Dalam penelitian ini untuk melihat dan mengukur motivasi peserta didik dilihat dari indikator-indikator dari motivasi belajar itu sendiri. Menurut Uno, (2017); Ikhwandari et al., (2019) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam pembelajaran, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik

Penggunaan media dalam kegiatan proses belajar mengajar sangat memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik kedalam suasana rasa senang dan gembira, dimana disana ada keterlibatan emosional dan mental. Hal itu berpengaruh terhadap motivasi dan semangat peserta didik dalam dan kondisi pembelajaran yang lebih efektif yang nantinya akan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan (Zahro, 2022). Hal serupa dijelaskan oleh Arsyad (2007) mengungkapkan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru PAI mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain: Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, materi pembelajaran akan lebih mudah di pahami oleh peserta didik, metode pengajaranpun akan lebih bervariasi, tidak semata-mata proses pembelajaran itu hanya mendengarkan penuturan dari seorang guru saja tetapi ada timbal balik nya peserta didik juga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru saja tetapi juga melakukan aktivitas lainnya, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dan memberikan kemanfaatan bagi guru dan peserta didik. Adapun manfaat yang didapatkan diantaranya **pertama** dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Media yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah media pembelajaran berupa permainan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu alat bantu alternative yang mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar dari peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain mudah dan murah digunakan, *Wordwall* ini menawarkan banyak alternative untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Media yang beragam dan menarik akan membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Pradani, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik dari kelas V diperoleh bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan *Wordwall* ini dapat membuat mereka aktif dalam belajar, dalam proses pembelajaran mereka bisa sambil bermain dan berlatih serta materi yang mereka pelajari dapat dipahami dengan mudah.



Gambar 1. Keaktifan Peserta Didik Dalam Bermain Game *Wordwall*

Berdasarkan gambar diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terlihat peserta didik sangat bersemangat dalam proses pembelajarannya. Salah satu indikator motivasi belajar yang terpenuhi dan dilihat serta diukur dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan media *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu memiliki kemauan yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas serta adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik

semangat dalam proses pembelajaran, dengan peserta didik mendengarkan penjelasan guru secara seksama, penuh antusias dalam belajar sehingga mampu menjawab beberapa pertanyaan di game *Wordwall* yang akan digunakan pada kegiatan akhir pembelajaran. Oleh sebab itu media pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* ini dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi untuk peserta didik. *Wordwall* dirancang untuk membantu proses dalam pembelajaran serta melibatkan peserta didik aktif, maka sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk mewujudkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Wordwall* ini sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran, terutama dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Turohmah Fauzia & Mayori, 2020).

Kedua peserta didik memiliki keseriusan dalam mengerjakan tugas/latihan yang diberikan oleh guru, kondisi peserta didik sangat serius dan teliti dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Adapun motivasi peserta didik dalam mengerjakan tugas dengan serius yaitu diperbelokkan menggunakan game *Wordwall* secara bergantian kedepan kelas. **Ketiga** keaktifan peserta didik dalam bertanya baik pada saat pembelajaran maupun ketika menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Hal yang menyebabkan peserta didik aktif dalam bertanya yaitu peserta didik merasa senang karena terdapat berbagai macam fitur/template game *Wordwall* dan berbagai macam pertanyaan yang terdapat saat menggunakan game *Wordwall* serta siswa dapat terlibat secara langsung. Aplikasi *wordwall* memiliki banyak jenis permainan yang dapat dimanfaatkan seperti seperti *Match up*, *Quiz*, *Random Wheel*, *Open the box*, *Find the match*, *Group sort*, *Matching Pairs*, *random cards*, *unjumble*, *hangman*, *anagram*, *missing word*, *wach-a mole*, *gameshow quiz*, *wordsearch*, *labelled diagram*, *true or false*, *maze chaze*, dan lain-lain (Serly & Ayunda, 2022)

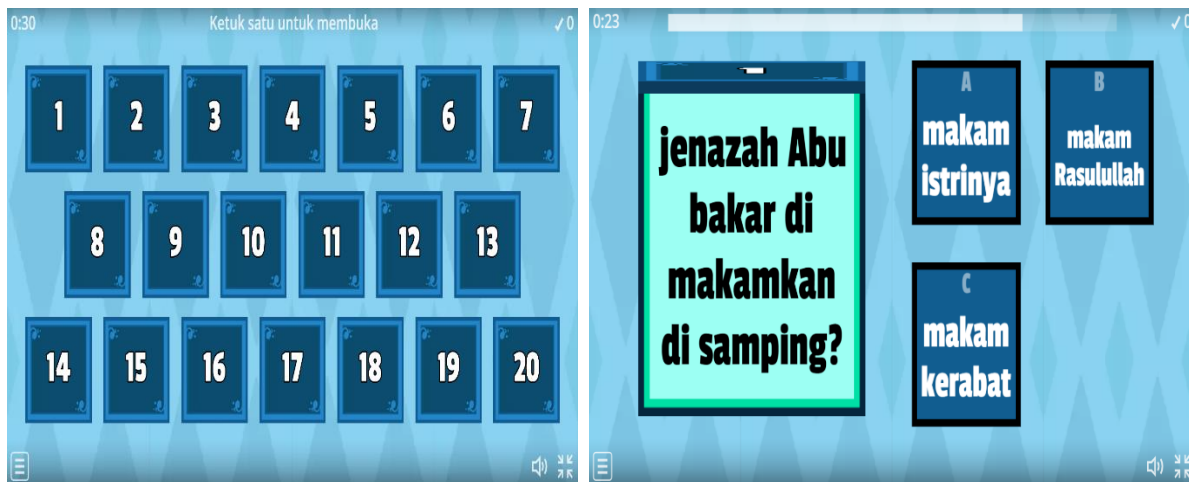
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memiliki keseriusan dalam mengerjakan tugas/latihan serta keaktifan peserta didik dalam bertanya. Selain itu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik karena adanya fitur-fitur dalam *Wordwall* yang bervariasi dan peserta didik terlibat langsung dalam memainkan game sehingga pembelajaran seperti belajar sambil bermain.

Proses Penggunaan Media Berbasis Permainan *Wordwall* Berjalan dengan Baik

Hasil dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* ini terlaksana dengan baik dan mempunyai dampak yang baik terhadap hasil pembelajaran serta mempunyai manfaat baik itu untuk guru maupun untuk peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh (Khaliq dan siska, 2020;Puja Savira et al., 2023) bahwa hasil yang baik dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Berdasarkan temuan yang didapat melalui wawancara, observasi dan dokumentasi diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* ini telah menghasilkan banyak manfaat dan dampak positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi dan semangat belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar peserta didik ini dibuktikan dengan beberapa hal baik yang dilakukan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa peserta didik di kelas V, menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran online melalui *wordwall* games daripada metode ceramah. Selain itu penulis juga meminta pendapat kepada guru mata pelajaran PAI terkait penggunaan media *Wordwall* ini berjalan dengan baik atau tidaknya dalam proses pembelajaran. Didapatkan bahwa

penggunaan aplikasi *wordwall* dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik karena aplikasi *wordwall* ini dapat mengemas pembelajaran dengan menarik salah satunya yaitu game bukap kotak yang membuat peserta didik tertantang dalam menjawab pertanyaanya.



Gambar 2 : Kuis Wordwall Roda Acak Pada Mata Pelajaran PAI

Gambar diatas adalah salah satu game yang banyak disukai berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yaitu bukap kotak. Game ini berbentuk video animasi dimana nantinya disediakan beberapa kotak kemudian peserta didik disuruh memilih salah satu kotak. Dibaliak kotak tersebut telah tersedia sebuah pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik nantinya, jika peserta didik benar menjawabnya maka ditampilkan tanda benarnya jika salah maka juga ditampilkan tanda silang bahwa pertanyaan yang dijawab itu salah. Disetiap kotak memiliki pertanyaan yang berbeda-beda, sehingga dari sini peserta didik menjadi tertantang untuk ingin bermain dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.

Namun mungkin ada sedikit kendala dalam pelaksanaanya salah satunya yaitu jika sinyal lemah maka aplikasi *wordwall* ini akan terganggu. Terlepas dari kekurangan itu, aplikasi ini banyak kelebihan yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Disamping melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi dan menemukan adanya kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *wordwall* ini. Adapun kelebihan dari aplikasi *wordwall* ini diantaranya. (1) Mudah diakses darimana saja, kerena bersifat komunal, peserta didik bisa belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan yang lainnya. Bisa dimainkan secara *multiplayer*, *offline* dan *printable*. Sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik; (2) Memiliki banyak template yang dapat diubah secara mudah oleh pendidik atau guru (Imanulhaq & Prutowo, 2022). Dari kelebihan diatas, tidak menutup kemungkinan adanya kekurangan dari aplikasi *wordwall* ini, berikut kekurangan aplikasi *wordwall* diantaranya. (1) Harus upgrade terlebih dahulu untuk akun berbayar dan masa coba gratis hanya mendapatkan lima kali kuis dalam satu akun; (2) Jika internet tidak stabil atau ada gangguan, penggunaan *wordwall* akan terhenti; (3) Ukuran huruf pada *wordwall* tidak bisa diubah besar atau kecilnya huruf (Wulandari et al., 2023).

Jadi dapat simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini berjalan dengan baik dan sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik, dengan tampilan yang menarik dapat membantu guru mempermudah menyampaikan materi dan mampu menumbuhkan motivasi, keaktifan dan semangat belajar dari peserta didik. Penggunaan

aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran sangat diperlukan karena bertujuan menciptakan kemudahan dan hubungan timbal balik yang baik dan efektif.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, peserta didik lebih bersemangat saat pembelajaran dikelas yang sedang berlangsung. Peserta didik juga antusias dalam mengerjakan setiap kuis karena cara mengerjakannya tidak membosankan. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik pun juga menjadi lebih mudah. Media pembelajaran berbasis permainan *wordwall* ini diharapkan dapat memfasilitasi dan mengakomodasi kegiatan pembelajaran. Dan dapat membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Rahayu, N., Hartini, & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh Media Wordwall Game Quiz terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* , 4, 1070–1078. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Fitri, A., Saleh, M., Rahman, A., Hamdanah, & Usman. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 32–41.
- Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Numbered Heads Together (Nht). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101–2112. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.283>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Mardiyana, T., Dessty, A., & Fathoni, A. (2022). Problematika Siswa Kelas Vi Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi. *ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(20), 25–39.
- Moelong, Lexy. J. (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif. Remaja Rosdakary
- One. (2017). Efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan.*, 6(3), 210–239.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>

- Puja Savira, Ulva Rahmi, & Rais Man Arif. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di UPT SMP Negeri 13 Solok Selatan. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(1), 26–37. <https://doi.org/10.51903/education.v4i1.450>
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Serly, & Ayunda. (2022). Penerapan Game Interaktif Wordwall Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sebagai Bentuk Penerimaan Teknologi Dalam Merdeka Belajar. 1(2), 40–42. www.ccsu.edu/wmln
- Turohmah Fauzia & Mayori, R. (2020). Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1314(2), 13–19. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Wardatul Rahmi, R. (2016). Pemanfaatan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaan PAI di SD Kharisma Bangsa. 20(1), 1–23.
- Wulandari, S., Peni, R., Fahmi, M., & Ayuningtyas, F. A. (2023). Implementasi E-Learning (Wordwall) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas XII MIPA 2 di SMA Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 9(2), 173–184.
- Zahro, N. A. Q. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall. *Abdimajurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 2878–2886.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>
- Zulfa, S. A., Nuswowati, M., & ... (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Tingkat SMP. *Nasional Pendidikan*, 1467–1473. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3284>