YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.9929

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS AL-ASY'ARIYAH BANJARSARI

Development of a Wordwall Educational Game to Increase Students' Learning Interest in the Islamic Cultural History Subject at MTS al-Asy'ariyah Banjarsari

Kristina Putri Anggraeni, Khoirun Nisa, Wahyudi
Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah
kristinaputri079@gmail.com; neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 20, 2026	Apr 17, 2026	Apr 29, 2026	May 4, 2026

Abstract

The development of interactive learning media is necessary to increase students' interest and understanding in the subject of Islamic Cultural History (SKI), particularly through the use of educational game-based technology. This study aimed to develop interactive learning media based on the Wordwall game to increase students' interest and understanding in the SKI subject at MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product developed was an SKIPlay educational game containing interactive quizzes and a "balloon pop" game aligned with the learning outcomes of the *Kurikulum Merdeka*. The validation results showed that the developed media met the feasibility criteria, with a media expert assessment score of 92.5% in the highly valid category and a material expert assessment score of 100% in

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

the highly valid category. A limited trial involving 28 eighth-grade students showed a student response score of 86.21%, indicating that the Wordwall media was considered engaging, easy to use, and helpful in understanding SKI material. The paired sample t-test obtained a significance value of 0.00 < 0.05, indicating a significant improvement after the use of the media. In addition, the N-Gain score of 75.26% was in the moderately effective category. These findings confirm that the Wordwall media based on the SKIPlay educational game is feasible and moderately effective for increasing students' learning interest and understanding in SKI learning.

Keywords: Wordwall; Interactive Learning Media; Islamic Cultural History; Learning Interest; ADDIE Model

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), terutama melalui pemanfaatan teknologi berbasis permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game Wordwall guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari. Studi ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE*, yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa game edukasi SKIPlay yang memuat kuis interaktif dan permainan "pecah balon" sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, dengan penilaian ahli media sebesar 92,5% dalam kategori sangat valid dan ahli materi sebesar 100% dalam kategori sangat valid. Uji coba terbatas pada 28 siswa kelas VIII menunjukkan respons siswa sebesar 86,21%, yang mengindikasikan bahwa media Wordwall dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi SKI. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,00 < 0,05, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penggunaan media. Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 75,26% berada pada kategori cukup efektif. Temuan ini menegaskan bahwa media Wordwall berbasis game edukasi SKIPlay layak dan cukup efektif digunakan untuk meningkatkan minat serta pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran SKI.

Kata Kunci: Wordwall; Media Pembelajaran Interaktif; Sejarah Kebudayaan Islam; Minat Belajar; Model *ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki posisi strategis karena tidak hanya menyampaikan informasi historis, tetapi juga membentuk pemahaman nilai-nilai keislaman, budaya, dan peradaban. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SKI sering kali dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini disebabkan

oleh dominasi metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks yang kurang interaktif, sehingga tidak mampu menarik perhatian serta minat belajar siswa secara optimal .

Memasuki era abad ke-21, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan dengan tuntutan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi. Pembelajaran modern menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan aplikatif, serta pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Ilyas & Nisa', 2024) .

Secara konseptual, sejarah dipahami sebagai rekonstruksi peristiwa masa lalu yang mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, seperti pemikiran, tindakan, dan pengalaman. Dalam pembelajaran SKI, sejarah tidak hanya dilihat sebagai peristiwa, tetapi juga sebagai ilmu yang memerlukan analisis kritis terhadap sebab dan akibat suatu kejadian. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa sejarah kebudayaan Islam mencerminkan dinamika kehidupan umat Islam yang dipengaruhi oleh nilai akidah dan moral dalam proses perkembangan peradaban (Darmalinda, 2024) .

Dalam proses pembelajaran, keberadaan media pembelajaran menjadi elemen yang sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif dan efisien, serta mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep, meningkatkan keterampilan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Aprilia et al., 2023; Pamungkas et al., 2021) .

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada bentuk konvensional, melainkan telah berkembang menjadi media digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone dan laptop. Media digital memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Wordwall, yaitu media pembelajaran berbasis game yang menyediakan berbagai jenis

permainan edukatif seperti kuis, pencocokan, dan teka-teki. Platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan (Agrullina et al., 2023) .

Minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar dengan penuh perhatian dan kesadaran. Minat ini terbentuk dari dua aspek utama, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman, serta aspek afektif yang berkaitan dengan perasaan dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki motivasi yang kuat dalam mencapai tujuan pembelajaran (Achru, 2019) .

Namun, rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada menurunnya efektivitas pembelajaran dan prestasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Agil Amin & Nurhidayah, 2024; Latifah & Damayanti, 2022) .

Selain itu, penerapan Kurikulum Merdeka semakin mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, inovatif, dan kontekstual. Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall menjadi relevan karena mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan minat belajar siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI memerlukan solusi inovatif melalui pemanfaatan teknologi. Pengembangan media pembelajaran berbasis game Wordwall menjadi alternatif yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi minat, motivasi, maupun pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji keefektifan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selanjutnya, tahap desain meliputi perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, serta penyusunan rancangan media. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi berupa uji coba terbatas kepada siswa, sedangkan tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk .

Prosedur penelitian diawali dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis, dikembangkan media pembelajaran berbasis game Wordwall yang memuat kuis dan permainan interaktif. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli dan direvisi sebelum diuji coba. Uji coba dilakukan pada 28 siswa kelas VIII MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari dengan desain eksperimen pre-test dan post-test. Instrumen pengumpulan data meliputi tes, kuesioner, wawancara, dan observasi untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif terkait respon siswa serta efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar .

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, validasi ahli menggunakan skala Likert, serta analisis respon siswa. Selain itu, dilakukan uji statistik yang meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene), dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Efektivitas pembelajaran juga diukur menggunakan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas media Wordwall yang dikembangkan dalam pembelajaran SKI .

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Wordwall (SKIPlay) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan

dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan nilai sebesar 92,5% dengan kategori *sangat valid*, sedangkan ahli materi memberikan nilai 100% dengan kategori *sangat valid*. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran .

Selain itu, hasil uji coba terhadap 28 siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media Wordwall mencapai 86,21%, yang berarti siswa menilai media tersebut menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi. Hasil uji statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,00 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah penggunaan media .

Peningkatan hasil belajar juga diperkuat dengan perhitungan N-Gain sebesar 75,26%, yang termasuk dalam kategori *cukup efektif*. Dengan demikian, media Wordwall terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan dalam pembelajaran SKI

Tabel 1. Hasil Validasi Media dan Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli Media	92,50%	Sangat Valid
Ahli Materi	100%	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Respon dan Efektivitas

Indikator	Hasil
Respon Siswa	86,21%
Signifikansi (t-test)	0,00 (<0,05)
N-Gain	75,26% (Cukup Efektif)

Tabel 2 menunjukkan bahwa media Wordwall tidak hanya valid, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap media Wordwall, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama implementasi. Beberapa siswa mengalami kesulitan akibat keterbatasan akses internet serta perangkat yang kurang memadai. Selain itu, terdapat siswa yang membutuhkan waktu adaptasi dalam menggunakan media berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media masih dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kesiapan teknologi dan kemampuan digital siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall (SKIPlay) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media . Temuan ini mengindikasikan bahwa media Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai faktor yang mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 75,26% yang berada pada kategori *cukup efektif* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi setelah penerapan media Wordwall . Hal ini memperlihatkan bahwa media berbasis game memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peningkatan ini juga didukung oleh hasil respon siswa yang mencapai 86,21%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik, termotivasi, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media Wordwall .

Dari perspektif psikologis, peningkatan minat belajar ini dapat dijelaskan melalui teori minat belajar yang menyatakan bahwa minat merupakan faktor internal yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan berusaha memahami materi yang dipelajari (Achru, 2019). Dengan adanya media Wordwall yang bersifat interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain sambil belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Aprilia et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal serupa juga ditemukan oleh Pamungkas et al. (2021) yang menyatakan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif berbasis game.

Selain itu, penelitian Agrullina et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis dan permainan edukatif. Hal ini memperkuat temuan penelitian ini bahwa media Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Lebih lanjut, penelitian oleh Agil Amin dan Nurhidayah (2024) menegaskan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama jika dikemas dalam bentuk interaktif dan berbasis teknologi.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keunikan dibandingkan penelitian sebelumnya karena secara spesifik mengkaji penerapan Wordwall pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang selama ini cenderung dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan kurang menarik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game pada bidang studi keagamaan, khususnya SKI.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang cukup luas, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi yang menekankan pentingnya penggunaan media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis game terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan bahwa proses belajar harus berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung (Ilyas & Nisa', 2024).

Secara praktis, media Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa. Penggunaan media ini memungkinkan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Selain itu, media Wordwall juga memberikan kemudahan dalam evaluasi pembelajaran melalui fitur kuis dan permainan yang dapat diakses secara fleksibel. Dengan demikian, media ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Lebih lanjut, penelitian ini juga memberikan implikasi terhadap implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran. Media Wordwall dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang

mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel dalam penelitian ini relatif terbatas, yaitu hanya melibatkan 28 siswa dari satu kelas, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas pada konteks tertentu. Kedua, penggunaan media Wordwall sangat bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi dan koneksi internet, sehingga dapat menjadi kendala bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses teknologi.

Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada pengukuran minat dan pemahaman belajar dalam jangka pendek, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan desain penelitian longitudinal, serta mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara offline agar lebih inklusif dan dapat menjangkau seluruh peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis game Wordwall dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan (SKIPlay) dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli, dengan nilai 92,5% dari ahli media dan 100% dari ahli materi .

Uji coba terhadap 28 siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media mencapai 86,21%, yang mengindikasikan bahwa media Wordwall dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam memahami materi. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,00 < 0,05, yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media . Hasil ini diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 75,26% yang termasuk dalam kategori *cukup efektif*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Wordwall efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran interaktif dan gamifikasi sebagai pendekatan yang

efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa model pengembangan ADDIE dapat digunakan secara sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran SKI yang cenderung dianggap monoton. Media Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya kajian penggunaan Wordwall dalam konteks pendidikan agama Islam, yang sebelumnya masih terbatas.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Pertama, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan berbagai sekolah agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas. Kedua, perlu dilakukan penelitian dengan desain longitudinal untuk mengetahui dampak jangka panjang penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Ketiga, pengembangan media pembelajaran selanjutnya dapat diarahkan pada integrasi fitur yang lebih kompleks, seperti penggunaan teknologi berbasis offline atau integrasi dengan Learning Management System (LMS), guna mengatasi keterbatasan akses internet. Keempat, penelitian lanjutan juga dapat menguji efektivitas media Wordwall pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperluas implementasi dan manfaatnya dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an. (n.d.). *Surah An-Nahl ayat 44*. Kementerian Agama Republik Indonesia. Retrieved May 12, 2025, from https://quran.kemenag.go.id/

Amin, M. A., & Nurhidayah, P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Refleksi, 13*(2), 263–278. https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/364

Agrullina, Y., Rezeki, S., Dahlia, A., & Amelia, S. (2023). Development of learning media assisted by Wordwall on the material of exponent for phase E students. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 12*(4), 853–864. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v12i4.1197

Amalia, D. (2023). *Pengembangan Buku Saku pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas VIII Mts Negeri 2 Way Kanan* [Undergraduate thesis, IAIN Metro]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/7574/

Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Nur, M. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 9*(4), 1440. https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/553

Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI, 4*(2), 50–59.

Balaka, M. Y. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Widina Bhakti Persada Bandung.

Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga), 5*(2), 12–18. https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934

Darmalinda, & Fadriati, F. (2024). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 9*(1), 92–107. https://doi.org/10.51729/91375

Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(1), 151–164. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Husna, A., Yusnidar, & Miharti, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Berbasis Game Based Learning pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 3*(4), 2941–2948. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.929

Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK), 4*, 296–300. https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/5363

Ilyas, H., Nisa, K., & Wahyudi, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) untuk Pembelajaran Fikih di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. *MASALIQ, 5*(1), 350–363. https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4703

Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas ANOVA. *Jurnal Cendekia Ilmiah, 4*(2), 1377–1384. https://ulilalbabinstitute.id/index.php/J-CEKI/article/view/7007/5922

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Kholisoh, S. N., Ariyanti, V., Setyani, D., & Nur, D. M. M. (2025). Pengembangangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital Wordwall Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. *Jurnal Sains Student Research, 3*(1), 45–57. https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3146

Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD, 10*(6), 1415–1424. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47490

Maryono, & Budiono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca dan Menulis Berbasis Mobile Learning Sebagai Alternatif Belajar Mandiri Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(5), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *D'Cartesian, 7*(1), 44–46. https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113

Nisa', K., Zakiyaturrosyidah, & Waslah. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Edukasi Sebagai Media Alternatif Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 2 Perak Jombang. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 17*(1), 16–25. https://doi.org/10.54069/attaqwa.v17i1.90

Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional, 4*(1), 27–33. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/13250

Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dengan Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara, 1*(2), 55–68. https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25

P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3*(2), 205. https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012

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://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316

Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 4*(2), 568–576. https://jpion.org/index.php/jpi/article/view/420

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar, 3*(2), 50–58. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237

Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama, 8*(1), 386–397. https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507

Suarmini, N. K. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang* [Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha]. https://repo.undiksha.ac.id/15665/

Sugiyono. (n.d.). *Memahami Penelitian Kualitatif* (Cet. ke-9).

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahya. https://suryacahya.uad.ac.id/books/n-gain-vs-stacking-analisis-perubahan-abilitas-peserta-didik-dalam-desain-one-group-pretest-posttest/

Umar, H. (2013). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Rajawali.

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan, 7*(1), 50–62. https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281

Yantika, U. F. (2023). Chatbot Sebagai Solusi Pembelajaran Mandiri Untuk Bab Kimia Unsur: Tinjauan Literatur dan Rekomendasi Pengembangan dengan ADDIE. *Dharmas Education Journal (DE_Journal), 4*(1), 33–43. https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.900

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

Zuhra, S. N. (2019). Economic Token Effect Toward Behavioral Children With Mental Retardation. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak, IV*(6).