

Perbandingan Hasil Belajar Siswa melalui Media Wordwall dan Metode Konvensional pada Pembelajaran PAI Kelas IV SDN Sukaharja III

Nailah Syahidah Amal¹, Ovi Safrika^{2*}, Rasyah Rizqilah³, Ribby Fadilla Aprilia⁴, Saddam Azhar⁵

Alamat : Jl. Tipar Cakung Gg. Subur Rt 006 Rw 004 Kel. Sukapura Kec. Cilincing Jakarta Utara. Email : 2310631110165@student.unsika.ac.id 2310631110144@student.unsika.ac.id 2310631110154@student.unsika.ac.id 2310631110161@student.unsika.ac.id 2310631110171@student.unsika.ac.id

*Corresponding Author

Abstrak: Pergeseran ke era digital menuntut pembaruan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar karena metode konvensional dinilai kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian kuantitatif komparatif dengan desain kuasi eksperimen ini bertujuan membandingkan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media gamifikasi Wordwall dan metode konvensional pada mata pelajaran PAI kelas IV di SDN Sukaharja III. Data diperoleh melalui tes pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan uji independent sample t-test dan skor N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,05$). Kelas yang menggunakan media Wordwall memperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,695 dengan kategori sedang, sedangkan kelas yang menggunakan metode konvensional memperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,284 dengan kategori rendah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV SDN Sukaharja III.

Kata-kata Kunci: hasil belajar, pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran non-teknologi, Wordwall, Pendidikan Agama Islam.

Comparison of Student Learning Outcomes Using Wordwall and Conventional Methods in Islamic Religious Education at SDN Sukaharja III

Nailah Syahidah Amal¹, Ovi Safrika^{2*}, Rasyah Rizqilah³, Ribby Fadilla Aprilia⁴, Saddam Azhar⁵

Alamat : Jl. Tipar Cakung Gg. Subur Rt 006 Rw 004 Kel. Sukapura Kec. Cilincing Jakarta Utara. Email: 2310631110165@student.unsika.ac.id 2310631110144@student.unsika.ac.id 2310631110154@student.unsika.ac.id 2310631110161@student.unsika.ac.id 2310631110171@student.unsika.ac.id

Abstract: The shift toward the digital era demands innovation in Islamic Religious Education (PAI) learning at the elementary school level, as conventional teaching methods are considered less effective in improving students' learning outcomes. This quantitative comparative study employed a quasi-experimental design to compare the improvement in students' learning outcomes through the use of the gamified learning media Wordwall and conventional teaching methods in fourth-grade Islamic Religious Education classes at SDN Sukaharja III. Data were collected using pre-test and post-test instruments and analyzed through an independent samples t-test and N-Gain score analysis. The results revealed a significant difference in the improvement

of learning outcomes between the two groups ($p < 0.05$). The experimental class that utilized Wordwall achieved an average N-Gain score of 0.695, categorized as moderate, whereas the control class taught using conventional methods obtained an average N-Gain score of 0.284, categorized as low. These findings indicate that the use of Wordwall as a gamified learning medium is more effective than conventional teaching methods in improving the Islamic Religious Education learning outcomes of fourth-grade students at SDN Sukaharja III.

Keywords: *learning outcomes, technology-based learning, non-technology-based learning, Wordwall, Islamic Religious Education.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi penting dalam membentuk kualitas seseorang serta masyarakat, karena melalui pendidikan setiap siswa dapat membangun potensi dirinya secara optimal (Kasanah & Pratama, 2024). Dalam pandangan islam, pendidikan tidak hanya dianggap sebagai cara membentuk manusia secara sempurna (insan kamil) yang memiliki iman, takwa, dan akhlak yang baik (Sastra et al., 2025). Dalam konteks ini, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa, baik dari segi moral maupun spiritual (Lubis et al., 2025).

Namun, kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran di sekolah pada umumnya masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang bervariasi, terutama metode ceramah. Dalam pembelajaran seperti ini, guru berperan sebagai sumber informasi utama, sedangkan siswa cenderung hanya menerima materi secara pasif (Lubis et al., 2025). Kondisi tersebut sering kali menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, menghambat kemampuan berpikir kritis, serta menimbulkan rasa bosan yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Anjani et al., 2025). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang telah terbiasa memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Marisa et al., 2024). Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pendekatan gamifikasi melalui media Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, teka-teki, dan berbagai bentuk permainan edukatif lainnya yang dirancang untuk meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Hartati et al., 2024). Wordwall digunakan dalam proses belajar mengajar dan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta tidak membosankan. Siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga konsep yang di ajarkan lebih mudah dipahami, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman tentang nilai dan karakter (Fadliyah et al., 2024). Penelitian-penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif seperti wordwall bisa meningkatkan semangat belajar, partisipasi aktif, dan persentasi siswa (Hartati et al., 2024).

Berdasarkan pengamatan awal PAI terutama materi “Aku Anak Soleh” masih perlu



adanya inovasi dalam cara penyampaian agar dapat meningkatkan pemahaman dan kemajuan berpikir siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi ketika menggunakan media Wordwall dengan metode pembelajaran biasa pada siswa kelas IV di SDN Sukaharja III. Dengan melakukan penelitian perbandingan ini, diharapkan kita bisa memahami dengan lebih jelas seberapa efektif teknologi pendidikan tersebut dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pengajaran yang masih menggunakan cara tradisional.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang dibandingkan (Juliana et al., 2026). Desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yaitu sebuah desain eksperimen yang membandingkan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan media berbasis Wordwall, sedangkan kelompok kontrol masih menggunakan cara belajar tradisional seperti mengajar secara langsung dan berdiskusi (Ilyas et al., 2025).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Sukaharja III. Penelitian menggunakan desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall pada materi "*Aku Anak Sholeh*". Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh pembelajaran pada materi "*Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji*" dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembagian kedua kelompok tersebut bertujuan untuk membandingkan efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar pada ranah kognitif. Instrumen yang digunakan berupa pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan post-test diberikan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Ilyas et al., 2025).

Data penelitian dianalisis secara bertahap dengan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik (Kusumastuti et al., 2024). Tahap pertama adalah analisis statistik deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa melalui penyajian nilai rata-rata, median, dan standar deviasi sehingga dapat diketahui sebaran kemampuan siswa. Selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk serta uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Setelah itu, peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan skor Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar dari pre-test ke post-test. Nilai N-Gain diinterpretasikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi apabila nilai $g > 0,7$, sedang apabila nilai g berada pada rentang $0,3-0,7$, dan rendah apabila nilai $g < 0,3$. Tahap terakhir adalah pengujian hipotesis menggunakan uji t sampel independen (independent samples t-test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang



signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media Wordwall dan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan belajar kognitif siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berupa Wordwall dan kelas yang menggunakan cara mengajar tradisional seperti ceramah serta diskusi. Data yang dianalisis meliputi hasil ujian sebelumnya, ujian setelah pembelajaran serta peningkatan pemahaman yang diukur melalui skor Normalized Gain (N-Gain).

Pada kelas eksperimen yang terdiri atas siswa kelas IV, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif Wordwall pada materi "Aku Anak Sholeh". Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 72,14. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Wordwall, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 88,93. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,695 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Pada kelas kontrol, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu melalui ceramah dan diskusi tanpa memanfaatkan media pembelajaran digital pada materi "Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji". Pembelajaran berlangsung dengan dominasi guru sebagai penyampai materi sehingga interaksi siswa dalam proses pembelajaran relatif lebih terbatas dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis, rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 79,14, kemudian meningkat menjadi 84,91 pada post-test. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,284 yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran, peningkatan yang diperoleh siswa pada kelas kontrol masih lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Hasil perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,695, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,284, sehingga terdapat selisih sebesar 0,411. Selisih tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran



Pendidikan Agama Islam (PAI) dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Aspek Penilaian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Metode Pembelajaran	Media Interaktif	Ceramah Dan Diskusi
Materi	Aku Anak Sholeh	Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji
Rata-rata Pre-test	72,14	79,14
Rata-rata Pos-test	88,93	84,91
Peningkatan Nilai	16,79	5,77
N-Gain Score	0,695	0,284

Berdasarkan hasil perbandingan pada tabel di atas, tampak bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah melalui proses pembelajaran. Namun, tingkat peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan media Wordwall jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang masih menerapkan metode tradisional (Maharani et al., 2024).

Berdasarkan hasil perbandingan, terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai sebesar 16,79, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 5,77. Selain itu, nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,695 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,284 yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Sebaliknya, pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan diskusi cenderung membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak sebesar pada kelas yang menggunakan media Wordwall. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, terutama pada materi Pendidikan Agama Islam yang telah diteliti.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SDN Sukaharja III menunjukkan bahwa menggunakan media Wordwall berdampak lebih baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dibandingkan dengan cara mengajar tradisional. Keberhasilan ini tidak terlepas dari beberapa faktor yang mendukung dan saling terkait satu sama lain.

Peningkatan prestasi belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan oleh karakteristik media Wordwall yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Berbagai fitur yang tersedia, seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, dan teka-teki, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga mengurangi kejenuhan siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, lebih mudah berkonsentrasi, serta memiliki



motivasi belajar yang lebih tinggi (Fadliyah et al., 2024). Selain itu, adanya umpan balik secara langsung pada setiap aktivitas pembelajaran membantu siswa mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan dengan segera. Kondisi tersebut memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari, khususnya pada materi akhlak, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar (Miftah, 2013).

Berbeda dengan kelas eksperimen, proses pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif (Anjani et al., 2025). Meskipun metode ini masih efektif untuk menyampaikan materi dasar, kurangnya variasi dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang terlibat secara aktif. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya perhatian serta keterlibatan emosional siswa selama pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi kurang menarik, siswa lebih mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Akibatnya, peningkatan hasil belajar yang diperoleh relatif lebih rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai N-Gain yang berada pada kategori rendah (Ningtyas & Pradikto, 2025). Korelasi antara Minat dan Hasil Belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai teori pendidikan yang menekankan bahwa minat belajar memiliki hubungan yang kuat dengan peningkatan prestasi belajar siswa (Agustin et al., 2003). Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media Wordwall terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa senang dan tertarik terhadap kegiatan belajar, mereka cenderung lebih tekun dalam mengikuti pembelajaran dan berupaya memahami materi secara lebih mendalam sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal (Jannah & Masnawati, 2024). Oleh karena itu, penggunaan teknologi pembelajaran seperti Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik peserta didik di era digital serta mendukung tercapainya tujuan Pendidikan Agama Islam secara lebih efektif (Hartati et al., 2024).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang dilakukan di SDN Sukaharja III, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi pendidikan melalui media wordwall serta pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di bandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup besar dalam peningkatan kemampuan berpikir antara kedua kelompok yang di teliti. Kelas eksperimen yang menggunakan media wordwall mendapat skor rata-rata N-Gain sebesar 0,695 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Sementara itu kelas kontrol yang menerapkan metode pengajaran berupa ceramah dan diskusi hanya mencapai nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,284 yang termasuk dalam kategori rendah. Keunggulan media wordwall adalah karena presentasi materi yang lebih menarik, interaktif dan menggunakan konsep permainan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Kondisi ini membuat siswa lebih hidup dan menyenangkan. Kondisi ini membuat siswa lebih senang ikut terlibat, lebih gampang berkonsentrasi, dan memiliki semangat belajar yang lebih baik selama proses belajar berlangsung.

Pembelajaran dengan cara biasa biasanya membuat siswa merasa tidak aktif, hanya menerima informasi saja. hal ini menerima informasi saja. Hal ini membuat partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, sehingga hasil yang mereka dapatkan tidak meningkat



secara maksimal dibandingkan pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Sebagai tindak lanjut, para guru para guru Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat mulai menggabungkan media pembelajaran interaktif berbasis digital kedalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah membentuk lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan sesuai dengan ciri khas siswa di masa kini yang hidup di tengah era digital. lebih dari sekedar alat bantu, penggunaan teknologi ini adalah bentuk inovasi dalam proses belajar yang bisa membantu siswa memahami nilai-nilai keagamaan serta pembentukkan akhlak dengan lebih baik dan bermakna.

Daftar Rujukan

- Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Achmad, F. (2003). Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(2), 113–118. <https://doi.org/10.32939/symbiotic.v3i2.64>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., Norman, M. K., & Mayer, R. E. (2022). *How Learning Happens*. Routledge.
- Anjani, S., Subhi, M. R., & Anekasari, R. (2025). Analisis Integrasi Metode Pembelajaran Konvensional dan Modern. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 19(1), 657–664. <https://doi.org/https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6837>
- Atika, Y., & Amelia, S. (2024). *The Effect of Wordwall-Based Math Educational Games on the Learning Motivation*. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(2), 162–170.
- Bullen, M., & Kimmons, R. (Eds.). (2022). *Handbook of Research on Innovative Pedagogies and Technologies for Online Learning in Higher Education*. Springer.
- Fadliyah, N., Puspitasari, E. W., & Ratnawati, E. (2024). Word Wall Sebagai Media Interaktif Dalam. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1268>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Ilyas, D. I. F., Destiani, F., Widiyanto, F. H., Prasetiadi, F. L., & Abiyyah, H. (2025). Analisis Perbandingan Keefektifan dan Hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada Siswa Kelas VII MTs Al-Fathimiyah. *Kampus Akademik Publishing Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 742–754. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.1015>
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Juliana, Ondeng, S., & Rahman, U. (2026). Konsep Dasar Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 140–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.35817>
- Kasanah, M., & Pratama, A. P. (2024). Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar. *JPEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 146–162. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.593>



- Kusumastuti, S. Y., Nurhayati, Faisal, A., Rahayu, D. H., & Hartini. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Lengkap Penulisan untuk Karya Ilmiah Terbaik)* (Sepriano & Efitra (Eds.); 1st ed.). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lubis, W. A., Harahap, S., & Fadriati. (2025). Hakikat Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS)*, 6(2), 432–441. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.781>
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/1250>
- Marisa, M., Fauzia, N. N., & Hermawan, J. S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 44048–44053. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20947>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Sastra, A., Ratnasari, I., Fanessa, L., & Rahmadanti, S. (2025). Hakikat Dasar dan Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 10(2), 151–160. <https://journal.sepercenter.org/index.php/jpn/article/view/139>
- Setyoningtyas, D. W., & Nugraha, N. (2025). *Interactive Learning Media Wordwall to Improve Motivation and Geography Learning Outcomes*. *Jurnal Paradigma*, 17(1), 50–61.
- Sukma, R. O., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2830–2837. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8167>
- Sulastris, E., Astini, B. N., & Mardiana. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 315–328.
- Susilowati, R., Sa'diyah, Z., Fatoni, I., & Noviana, I. (2025). *The Implementation of Wordwall as a Learning Medium to Enhance Arabic Learning Motivation Among Fourth Grade Students*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(1).
- Toda, A., Cristea, A. I., & Isotani, S. (Eds.). (2023). *Gamification Design for Educational Contexts: Theoretical and Practical Contributions*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-31949-5>
- Yulianto, D., Isaeni, F., & Nurhayati, T. (2024). *Fostering Mathematical Motivation with Wordwall Media: A Study of the ARCS Model*. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 8(2), 189–201. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i2.11186>

