



Keperluan Media Games Quiz Box Wordwall Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah dikelas VIII SMP NU Palangkaraya

Nadia Saputri¹, Putri Anggalia Puspita Sari², Hadma³

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangkaraya, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: nadiasaputri.tandar@gmail.com¹, putrianggalia.ps@gmail.com²,

Article received: 29 Oktober 2024, Review process: 07 November 2024,
Article Accepted: 22 November 2024, Article published: 01 Desember 2024

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the use of Wordwall quiz box media in learning the material of believing in the books of Allah in grade VIII of Junior High School NU. This study uses a qualitative method with data collection techniques through online surveys using questionnaires. The results of the study show that the Wordwall quiz box media is effective in increasing students' motivation to learn and understand the material. Students feel helped by the presence of interesting visualizations and interactions in Wordwall media. Data analysis shows that most students need the use of technology and interactive learning media in the learning process, especially for religious materials that are relevant to their lives. Wordwall is one of the potential media options to improve the learning of the material of believing in the books of God. Wordwall learning media can be used as one of the media used in online and face-to-face learning. This media is easy to use, inexpensive, and has a variety of options in presenting materials and questions.

Keywords: Media, Wordwall, believe in the books of God

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media games quiz box Wordwall dalam pembelajaran materi meyakini kitab-kitab Allah di kelas VIII SMP NU. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui survei online menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media games quiz box Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Siswa merasa terbantu dengan adanya visualisasi dan interaksi yang menarik dalam media Wordwall. Analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan penggunaan teknologi dan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi agama yang relevan dengan kehidupan mereka. Wordwall merupakan salah satu pilihan media yang potensial untuk meningkatkan pembelajaran materi meyakini kitab-kitab Allah. Media pembelajaran Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Media ini mudah digunakan, murah, dan memiliki beragam pilihan dalam menyajikan materi dan soal.

Kata Kunci: Media, Wordwall, meyakini kitab-kitab Allah

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan dampak berupa gaya hidup digital, yang menyebabkan seseorang hidup berdampingan dan tidak dapat dipisahkan oleh teknologi informasi. Gaya hidup digital ini juga memberikan dampak kepada peserta didik, yaitu peserta didik saat ini lebih tertarik dan terbiasa dengan penggunaan teknologi informasi untuk keperluan sosial maupun akademis. Dampak ini menyebabkan peserta didik menuntut lingkungannya untuk didukung dengan ketersediaan teknologi informasi setiap saat. Namun, penggunaan teknologi informasi untuk keperluan akademis masih rendah dibandingkan keperluan sosial (Tambunan, 2021).

Adanya perkembangan teknologi dapat mempengaruhi system kehidupan salah satunya adalah proses pembelajaran. Teknologi dapat menjadi alat bantuan dalam proses pembelajaran karena konsepnya yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Selain itu juga Teknologi digital menjadi sarana dalam pendukung keberhasilan dari tujuan belajar (Hanifah Salsabila et al., 2020). Teknologi bukan hanya membawa perubahan pada system pembelajaran, tapi juga pada kurikulum maupun media pembelajaran. Kondisi perubahan zaman dalam pembaharuan teknologi ini yang menyebabkan guru harus peka dalam setiap kondisi dan kemajuan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu guru juga harus merancang strategi untuk pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi (Purnasari et al., 2020).

Pembelajaran efektif yang dilakukan merupakan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah serta menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Panggabean et al., 2021). Selain itu untuk mengukur pembelajaran ini efektif atau tidak nya dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menghadapi tantangan serta berpikir kritis. Dengan adanya teknologi dapat membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran serta memfasilitasi proses belajar seperti adanya media digital yang dapat digunakan dalam belajar Bersama ataupun belajar secara mandiri (Sarnoto et al., 2023).

Guru bisa memanfaatkan Teknologi sebagai media pembelajaran atau mediator dalam pemamparan materi (Lailan, 2024). Teknologi sebagai media pembelajaran bermanfaat sebagai meningkatkan kualitas penyampaian materi, meningkatkan mutu pemahaman peserta didik dengan media yang inovatif (Anshori, 2024). Teknologi adalah suatu alat yang membantu keefektifan dan efisiensi penerapan media dan bahan ajar di sekolah, selain itu media berbasis teknologi ini akan menunjang pembelajaran (Sungkono et al., 2022).

Salah satu media berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu wordwall. Adapun kelebihan wordwall yaitu memiliki tamplet pembelajaran yang menarik serta unik yang dapat di gunakan bahkan di bagikan melalui whatsapp, Google Classroom dan juga software lainnya. Selain itu media pembelajaran wordwall ini juga memiliki banyak jenis permainan yang bisa dihubungkan dengan materi pembelajaran mulai dari quiziz, card game serta yang lainnya (Zahro, 2022).

Penggunaan media pembelajaran wordwall bisa digunakan untuk materi pembelajaran disekolah termasuk materi tentang Kitab-Kitab Allah kelas 8 di Smp NU Palangkaraya. Dalam konteks materi meyakini kitab-kitab Allah, penggunaan media permainan seperti Wordwall dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat informasi penting mengenai kitab-kitab tersebut. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan dapat lebih mudah menyerap materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka (Mardhiatul Wardah, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keperluan dan efektivitas penggunaan media permainan Wordwall dalam pembelajaran materi meyakini kitab-kitab Allah di kelas 8, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi konteks, pengalaman, dan perspektif individu yang terlibat dalam fenomena tersebut. Penelitian kualitatif berfokus pada makna, konstruksi sosial, dan kompleksitas dari fenomena yang diteliti. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP NU pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII.1 dengan . Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dengan jenis data kualitatif dan disebar menggunakan google form sehingga responden dapat mengisi kuesioner tersebut secara online. Periode pengisian kuesioner adalah pada tanggal 9 Oktober 2024. Kuesioner yang digunakan memuat pernyataan terhadap kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dapat diutarakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan fokus peserta didik dan semangat belajarnya. Maka dari itu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu wordwall dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan fokus belajar peserta didik. Media Game edukasi yang termuat di wordwall ini menjadi salah satu alternatif meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik (Utami et al., 2023).

Hasil belajar peserta didik sendiri kadang dipengaruhi oleh konsentrasi peserta didik atau fokusnya disaat belajar, selain itu pengaruh besar dari hasil belajar peserta didik yaitu semangat belajarnya. Oleh karena itu adanya media pembelajaran wordwall ini bisa membantu meningkatkan efektivitas dari hasil belajar (Aisyah, J & Koryati, 2017). Adapun hasil dari penelitian terkait penggunaan media wordwall pada materi Kitab-kitab Allah kelas 8 di Smp NU Palangkaraya sebagai berikut:

1. Apakah disekolah mu boleh menggunakan handphone, jika boleh menggunakan handphone apakah bisa mengakses internet?

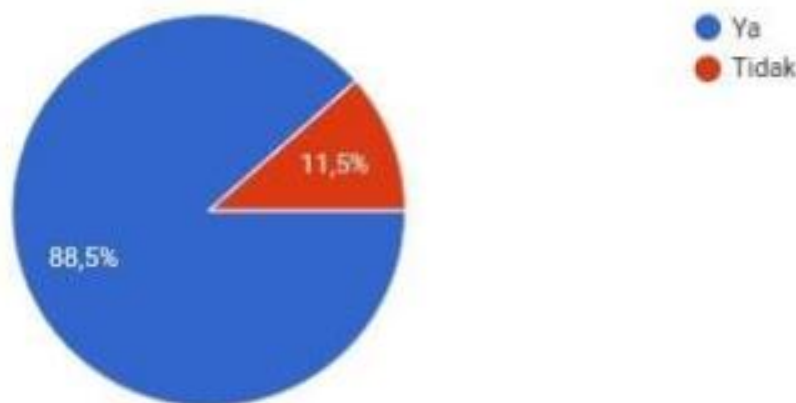


Diagram 1.1

Hasil Analisis Penggunaan Handphone Dan Akses Internet Di Sekolah

Sebanyak 88,5% siswa menjawab bisa menggunakan handphone disekolah dan terdapat akses internet dan 11,5% tidak bisa menggunakan handphone dan akses internet disekolah Menurut responden, menyatakan bahwa mereka diperbolehkan menggunakan handphone di sekolah dan memiliki akses internet. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa melihat handphone sebagai alat yang berguna dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan akses tersebut, mereka dapat mencari informasi, berkolaborasi, dan mengakses sumber belajar yang relevan secara langsung. Di sisi lain, terdapat kelompok siswa yang tidak memiliki izin untuk menggunakan handphone dan akses internet di sekolah. Ini mungkin menunjukkan adanya kebijakan tertentu yang diterapkan untuk menjaga konsentrasi dan fokus siswa selama proses belajar. Dengan demikian, penggunaan handphone dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar, asalkan ada pengaturan yang tepat untuk penggunaannya.

Penggunaan Handphone di lingkungan sekolah dapat bermanfaat sebagai menemukan informasi dan pengetahuan baru jika digunakan untuk kepentingan dalam proses belajar mengajar (Fakhruddin & Nurhidayat, 2020). Menurut responden, mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka diperbolehkan menggunakan handphone di sekolah dan memiliki akses internet. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa melihat handphone sebagai alat yang berguna dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan akses tersebut, mereka dapat mencari informasi, berkolaborasi, dan mengakses sumber belajar yang relevan secara langsung.

Di sisi lain, terdapat kelompok siswa yang tidak memiliki izin untuk menggunakan handphone dan akses internet di sekolah. Ini mungkin menunjukkan adanya kebijakan tertentu yang diterapkan untuk menjaga konsentrasi dan fokus siswa selama proses belajar. Dengan demikian, penggunaan handphone dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar,

asalkan ada pengaturan yang tepat untuk penggunaannya. Selain itu peneliti juga menganalisis bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran agama islam terutama materi kitab-kitab Allah. Hasil dari Responed peserta didik di Smp NU Palangkaraya sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Data Prefrensi Peserta Didik di SMP NU Palangkaraya Terhadap Pembelajaran Agama

Indikator pertanyaan	Jumlah siswa	Suka	Tidak suka
Apakah kamu menyukai Mata pembelajaran Pelajar Pendidikan agama islam?	26	24	2

Tabel ini menunjukkan bahwa dari 26 siswa yang survey, 24 siswa menyatakan menyukai mata Pelajaran Pendidikan agama islam, sementara 2 siswa lainnya tidak menyukai Pelajaran tersebut. Pernyataan siswa yang menjawab menyukai pelajaran PAI karena dengan begitu mereka mendapatkan pengetahuan terkait dengan macam macam pembelajaran tentang keislaman. Pelajaran PAI membantu mereka untuk memahami lebih dalam tentang agama mereka dan bagaimana nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1.2
Hasil Data Peserta Didik Yang Tertarik Dengan Pembelajaran Agama Islam

Indikator pertanyaan	Jumlah siswa	Suka	Tidak suka
Apakah proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menarik?	26	26	-

Tabel diatas menunjukkan bahwa semua siswa yang disurvei menyatakan bahwa proses pembelajaran Pai menarik, menurut responden karena mereka belajar tentang Al Qur'an, sejarah dan guru yang merancang pembelajaran dengan menarik hal ini sesuai dengan pernyataan. Pembelajaran Pendidikan agama islam ini sangat diperlukan untuk membentuk peran nilai keagamaan dalam mewujudkan insan yang memiliki kualitas iman dan tauhid yang kuat. Itulah mengapa pembelajaran Pendidikan agama islam ini sangatlah penting terutama materi tentang kitab-kitab Allah (Frimayanti, 2017). Sebagai salah satu mata pelajaran yang mengandung muatan ajaran Islam dan tatanan nilai kehidupan Islami, pembelajaran PAI perlu diupayakan melalui perencanaan yang baik agar dapat mempengaruhi pilihan, putusan dan pengembangan kehidupan peserta didik. Dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang efektif, maka perlu dilakukan langkah-langkah, seperti melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, memberikan pelayanan individu siswa, dan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran.

1. Salah satu pokok bahasan yang disukai siswa adalah meyakini kitab-kitab Allah. Hal ini sesuai dengan pernyataan siswa yang dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



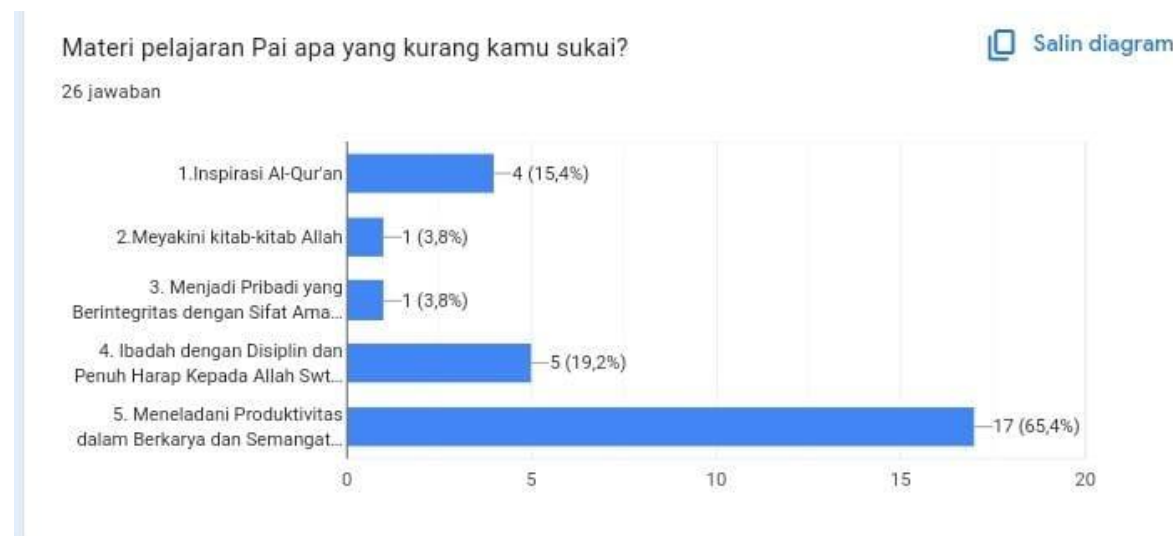
Diagram 1.2

Hasil Analisis Materi Atau Bahasan Yang Disukai Peserta Didik Dalam Sub Bahasan Kitab-Kitab Allah.

Berdasarkan diagram diatas terdapat 84,6% siswa memilih materi meyakini kitab-kitab Allah. Hal ini disebabkan karena Kemungkinan besar, tingginya minat siswa terhadap materi meyakini kitab-kitab Allah disebabkan oleh kesadaran mereka akan pentingnya dasar-dasar keyakinan dalam agama. Materi ini mungkin disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa merasa termotivasi untuk mempelajari dan memahami pesan-pesan yang terkandung dalam kitab-kitab suci. Selain itu, guru mungkin mengaitkan materi ini dengan contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat merasakan relevansinya.

Mengkaitkan Materi dengan kehidupan sehari-hari salah satu Upaya agar peserta didik mudah memahami penyampaian materi yang diberikan dan mengkondisikan peserta didik dengan baik (Savira et al., 2018). Pada dasarnya hasil belajar peserta didik di Indonesia masih dibawah rata-rata hal ini di karenakan kurangnya guru dalam mengkaitkan materi pada kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik sulit memahami dan mengaplikasikannya (Mutanaffisah et al., 2021).

Adapun Materi yang kurang disukai oleh para siswa adalah meneladani produktivitas dalam berkarya dan semangat Hal ini sesuai dengan diagram di bawah ini:

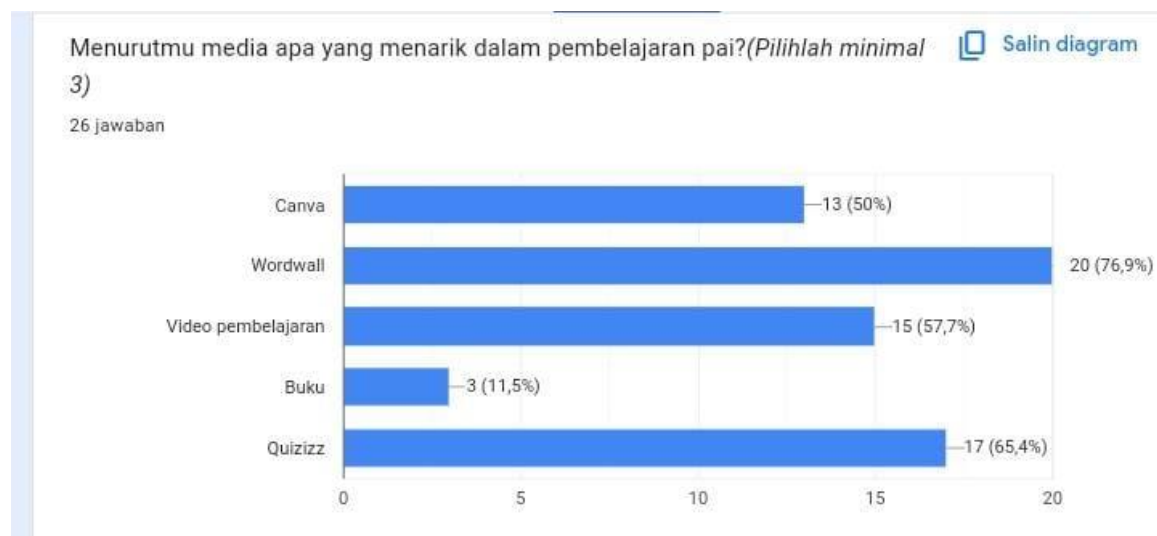
**Diagram 1.3**

Hasil Analisis Kepada Peserta Didik Terkait Materi Pendidikan Agama Islam Yang Tidak Disukai

Berdasarkan diagram diatas terdapat 65,4 siswa memilih kurang menyukai materi tentang meneladani produktivitas dalam berkarya dan semangat. materi tentang meneladani produktivitas dalam berkarya dan semangat kurang disukai siswa karena terasa abstrak dan sulit dihubungkan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Mereka belum memiliki pengalaman bekerja, sehingga sulit untuk memahami bagaimana konsep ini diterapkan dalam praktik. Selain itu, materi ini mungkin kurang menarik dibandingkan dengan materi lain yang lebih konkret dan langsung berkaitan dengan nilai-nilai moral, kisah-kisah inspiratif, atau isu-isu sosial. Cara penyampaian materi yang monoton dan kurang interaktif juga bisa membuat siswa merasa bosan. Kurangnya contoh nyata dari tokoh-tokoh inspiratif yang berhasil mencapai produktivitas dan semangat tinggi dalam berkarya bisa menjadi membuat siswa merasa kesulitan untuk memahami dan mengaplikasikan, dan kurangnya minat dalam materi tersebut.

Hal ini juga disebut oleh (Hasanah et al., 2022) yang mengatakan bahwa pembelajaran yang monoton dapat mengakibatkan siswa atau peserta didik jenuh hingga bosan dan kurang semangat dalam pembelajaran. Selain itu minat belajar atau materi dari peserta didik juga sangat di perlukan karena minat belajar yang tinggi akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Jika minat belajar terhadap materi yang disampaikan oleh guru pada peserta didik tidak ada maka akan menimbulkan kurangnya rasa ketertarikan memperhatikan materi yang diajarkan dan inilah yang dapat menyebabkan penolakan terhadap materi (Nugraheni, 2021).

Adapun selanjutnya peneliti menyebarkan angket pilihan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mengetahui minat dan ketertarikan peserta didik terhadap beberapa media berbasis teknologi.

**Diagram 1.4**

Hasil Analisis Ketertarikan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Berdasarkan diagram diatas terdapat 76,9% siswa memilih media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan wordwall, mereka menyukai pembelajaran dengan menggunakan wordwall dikarenakan platform ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Wordwall memiliki berbagai macam template yang menarik, seperti kuis, teka-teki, dan permainan, yang membuat proses belajar lebih hidup dan memotivasi. Penggunaan gambar, video, dan audio dalam konten pembelajaran juga membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Wordwall mudah diakses dan digunakan, baik melalui komputer maupun smartphone, sehingga siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Platform ini juga mendorong kolaborasi dan kreativitas, membuat siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar.

Dari Hasil penelitian ini Siswa kelas 8 di Smp NU palangkaraya tertarik menggunakan media wordwall dalam materi Kitab-kitab Allah. Media Wordwall ini adalah salah satu media yang menarik perhatian siswa karena fitur-fiturnya yang menarik serta dapat memudahkan siswa memahami materi (Rahmadanti et al., 2024). Selain itu juga media wordwall dipandang memiliki alternatif yang kuat terhadap inovasi guru dalam pembelajaran (Setiawan & Andrianto, 2024).

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan: (1) Mayoritas siswa di SMP NU Palangkaraya diperbolehkan menggunakan handphone di sekolah dan memiliki akses internet. Hal ini menunjukkan bahwa siswa melihat handphone sebagai alat yang bermanfaat dalam mendukung pembelajaran. Namun, perlu adanya pengaturan penggunaan handphone agar tidak mengganggu proses belajar. (2) Kebanyakan siswa menyukai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena mereka bisa mempelajari ajaran dan nilai-nilai keagamaan. Proses pembelajaran PAI

juga dinilai menarik oleh siswa. (3) Materi meyakini kitab-kitab Allah merupakan salah satu pokok bahasan yang paling disukai siswa karena relevansinya dengan ajaran dasar keyakinan. Sementara materi tentang produktivitas dan semangat berkarya dinilai kurang menarik oleh siswa. (4) Wordwall dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang paling menarik untuk digunakan dikarenakan fitur-fiturnya yang interaktif dan menyenangkan. Media ini dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa membutuhkan penggunaan teknologi dan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi agama yang relevan dengan kehidupan mereka. Wordwall merupakan salah satu pilihan media yang potensial untuk meningkatkan pembelajaran materi meyakini kitab-kitab Allah.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, J. R., & Koryati, D. (2017). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 15 Palembang. *Jurnal Profit*, 4(1), 1-11.
- Anshori, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1), 21-30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Fakhrudin, A., & Nurhidayat, E. (2020). Students' Perception on Quizziz As Game Based Learning in Learning Grammar in Written Discourse. *Wiralodra English Journal*, 4(2), 28-38. <https://doi.org/10.31943/wej.v4i2.101>
- Frimayanti, A. I. (2017). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam [Implementation of Values Education in Islamic Religious Education]. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), Hal. 240.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Hasanah, N., Ambarsari, I. F., Surur, M., Darmawati, L. E. S., & Rakhman, F. (2022). Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis Thinking Smart Game Pada Siswa Mi Multiple Sarina. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 1(2), 62-68. <https://doi.org/10.47668/join.v1i2.557>
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257-3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Mardhiatul Wardah. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3, 76-84. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/893/796>
- Mutanaffisah, R., Ningrum, R., & Widodo, A. (2021). Ketepatan pemilihan pendekatan, metode, dan media terhadap karakteristik materi IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 12-21. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i1.32622>
- Nugraheni, N. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan

- Matematika Realistik Pada Pembelajaran Metode Penemuan Terbimbing. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Panggabean, H. S., Hasanah, N. U., Ulfia, S., Hardiyanti, S. D., Astuti, P. W., Septianingsih, & Fitri, E. (2021). Upaya Guru PAI Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Education & Learning*, 1(2), 6–11. <https://doi.org/10.57251/el.v1i2.52>
- Purnasari, P. D., Sadewo, Y. D., & Barat, B. K. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik*.
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82–92. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Savira, A. N., Fatmawati, R., Z, M. R., & S, M. E. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1(1), 43–56. https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963
- Setiawan, Y., & Andrianto, D. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 83–97. <https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.73>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Tambunan, S. A. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(1), 23–27. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i1.41883>
- 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>
- Zahro, N. A. Q. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall. *Abdimajurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 2878–2886.