

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah)

Sri Fatmawati¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: fatmawatys988@gmail.com¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id²

Article received: 18 September 2025, Review process: 05 Oktober 2025,

Article Accepted: 27 Oktober 2025, Article published: 29 November 2025

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student engagement in Fiqh learning, which is still predominantly delivered through lecture-based methods, resulting in limited student participation, particularly in the topic of Buying and Selling (Muamalah). The purpose of this research was to develop Wordwall-based learning media capable of creating a more engaging, interactive, and student-centered learning environment at MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model. Expert evaluations indicated that the Wordwall media achieved a feasibility score of 86.75%, placing it in the "highly feasible" category. In addition, student trials produced a positive response of 87.75%, reflecting an increase in participation and learning activity during the instructional process. These findings suggest that Wordwall not only meets feasibility standards but is also effective in supporting Fiqh learning, which requires conceptual understanding through enjoyable and participatory activities. This study contributes to the development of digital learning media in Islamic Education, particularly in Fiqh Muamalah, by offering a more adaptive learning alternative that encourages active student involvement.

Keywords: Wordwall, Learning Media, Student Engagement, Fiqh, Muamalah.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Fiqih yang masih cenderung berfokus pada ceramah sehingga siswa kurang terlibat, khususnya pada materi Jual Beli (Muamalah). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall yang dapat menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memberi ruang partisipasi siswa di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE. Hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa media Wordwall memperoleh kelayakan sebesar 86,75% dan termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, uji coba kepada siswa menghasilkan respon positif 87,75% yang mencerminkan adanya peningkatan keterlibatan dan keaktifan selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya memenuhi standar kelayakan, tetapi juga efektif mendukung pembelajaran Fiqih yang membutuhkan pemahaman konsep melalui aktivitas yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media digital pada pembelajaran PAI, khususnya Fiqih Muamalah, dengan menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih adaptif dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa.

Kata Kunci: Wordwall, Media Pembelajaran, Keaktifan Siswa, Fiqih, Muamalah.

PENDAHULUAN

Keaktifan peserta didik merupakan aspek penting dalam kelancaran proses pembelajaran. Keaktifan belajar terlihat dari keterlibatan siswa dalam mengemukakan pendapat, bertanya, menyelesaikan tugas, dan merespons pertanyaan guru maupun teman (Nurfatimah et al., 2023). Namun, kenyataannya banyak siswa kurang aktif karena pembelajaran masih didominasi metode tradisional tanpa dukungan media interaktif (Saputri & Jasiah, 2025). Namun, kenyataannya banyak siswa kurang aktif karena pembelajaran masih didominasi metode tradisional tanpa dukungan media interaktif (Putri et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih strategi, metode, dan media yang sesuai agar minat, perhatian, dan konsentrasi siswa dapat meningkat. Karena itu, guru dituntut aktif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran (Harianja et al., 2024). Media pembelajaran, terutama yang berbasis permainan, terbukti efektif menarik perhatian dan memotivasi siswa (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024). Pendekatan pembelajaran berbasis game melalui teknologi digital juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Andari, 2020). Salah satu media yang mendukung hal tersebut adalah Wordwall, yang hadir sebagai inovasi media interaktif untuk membantu pemahaman siswa sekaligus memantau perkembangan belajar secara menyenangkan (Aminaty & Jasiah, 2025).

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang menyediakan beragam template permainan gratis dan mudah dibagikan melalui berbagai platform digital, sehingga membantu guru membuat evaluasi yang lebih kreatif, praktis, dan menarik bagi siswa (Najuah et al., 2022; Syaifullah, 2025). Permainan yang dibuat juga dapat dicetak sehingga tetap bisa digunakan saat jaringan internet terbatas. Melalui penggunaan Wordwall, siswa dapat mengikuti evaluasi dengan suasana yang lebih menyenangkan tanpa rasa takut, sehingga konsentrasi dan kenyamanan belajar mereka lebih terjaga (Hartutik & Aprilia, 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar dan menarik minat siswa pada berbagai mata pelajaran seperti IPAS, IPS, dan Bahasa Inggris (Hasanah et al., 2024). Namun, studi tersebut umumnya berfokus pada peningkatan prestasi kognitif dan belum menyoroti keaktifan siswa sebagai indikator penting partisipasi belajar. Selain itu, belum ada penelitian yang menerapkan Wordwall dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi Jual Beli (Muamalah) yang menuntut pemahaman konsep melalui aktivitas interaktif. Karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji pemanfaatan Wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam konteks pembelajaran Fiqih.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fiqih di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya, partisipasi siswa pada materi Jual Beli (Muamalah) masih tergolong rendah. Selama pembelajaran, sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak bertanya, menanggapi, atau mengemukakan pendapat. Proses belajar masih berpusat pada guru, sehingga siswa belum memperoleh ruang untuk terlibat aktif dalam memahami konsep jual beli dalam Islam. Observasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital,

termasuk Wordwall, belum dimanfaatkan secara optimal. Pembelajaran yang masih bertumpu pada ceramah, tanya jawab sederhana, dan buku teks membuat suasana kelas monoton dan kurang menarik, sehingga menurunkan minat dan semangat siswa untuk berpartisipasi.

Belum digunakannya media Wordwall ikut menyebabkan rendahnya keaktifan siswa, padahal media ini menawarkan berbagai permainan edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif (Jannah et al., 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa optimalisasi media interaktif seperti Wordwall menjadi semakin penting untuk diterapkan dalam pembelajaran Fiqih. Dengan suasana belajar yang lebih hidup dan berbasis permainan, siswa memiliki peluang lebih besar untuk terlibat, berkompetisi secara sehat, serta berkolaborasi dalam memahami konsep Muamalah. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu siswa lebih percaya diri dalam berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran (Lailatul 'izza & Thobroni, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi Jual Beli (Muamalah). Cela penelitian muncul karena Wordwall belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Fiqih, khususnya materi Muamalah yang menuntut aktivitas dan partisipasi siswa. Penelitian ini berkontribusi dengan menghadirkan media interaktif yang lebih menarik dan sesuai karakteristik siswa madrasah. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menilai kelayakan media Wordwall serta mengetahui perannya dalam meningkatkan keaktifan siswa pada materi Jual Beli (Muamalah). Dengan dasar tersebut, penelitian ini mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Jual Beli (Muamalah). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah)."

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) karena bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran dan menilai tingkat kelayakannya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan umum digunakan dalam pengembangan media pendidikan. Secara metodologis, ADDIE memandu proses mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara terstruktur dan memungkinkan revisi setiap tahap (Novyanti et al., 2022). Tahap Analysis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, tujuan kompetensi, serta karakteristik peserta didik untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai konteks kelas. Pada tahap Design, peneliti menyusun rancangan awal media, termasuk pemilihan fitur Wordwall dan penyusunan konten sesuai tujuan pembelajaran. Tahap Development mencakup proses pembuatan media Wordwall dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian yang memuat aspek

kelayakan konten, tampilan, dan fungsionalitas; hasilnya digunakan untuk merevisi produk hingga mencapai standar kelayakan. Tahap Implementation dilakukan dengan uji coba skala kecil kepada siswa untuk mengetahui keterterimaan dan kemudahan penggunaan media. Data diperoleh melalui angket respon siswa yang menilai aspek kejelasan, daya tarik, dan manfaat media dalam pembelajaran. Tahap Evaluation melibatkan analisis hasil validasi ahli dan respon siswa menggunakan teknik konversi skor ke dalam kategori kelayakan. Evaluasi ini menentukan apakah media Wordwall yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran Fiqih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 15 Oktober 2025 di kelas IX A MTs Terpadu Berkah Palangkaraya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Peserta penelitian terdiri dari 30 siswa kelas IX A, dengan 10 di antaranya dipilih sebagai responden pengisian angket. Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu :

1. Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan tiga langkah utama, yaitu: (1) analisis kebutuhan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Fiqih khususnya pada materi Jual Beli (Muamalah) di kelas IX MTs Terpadu Berkah Palangka Raya masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab sederhana, sehingga siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan; (2) analisis tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa mampu memahami konsep jual beli dalam Islam dengan benar, menjelaskan rukun dan syaratnya, serta mampu menerapkan nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam kegiatan ekonomi sehari-hari; dan (3) analisis karakteristik siswa, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, cenderung pasif saat berdiskusi, dan hanya menunggu penjelasan dari guru tanpa banyak memberikan respon, sehingga diperlukan media interaktif seperti Wordwall untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka di kelas.

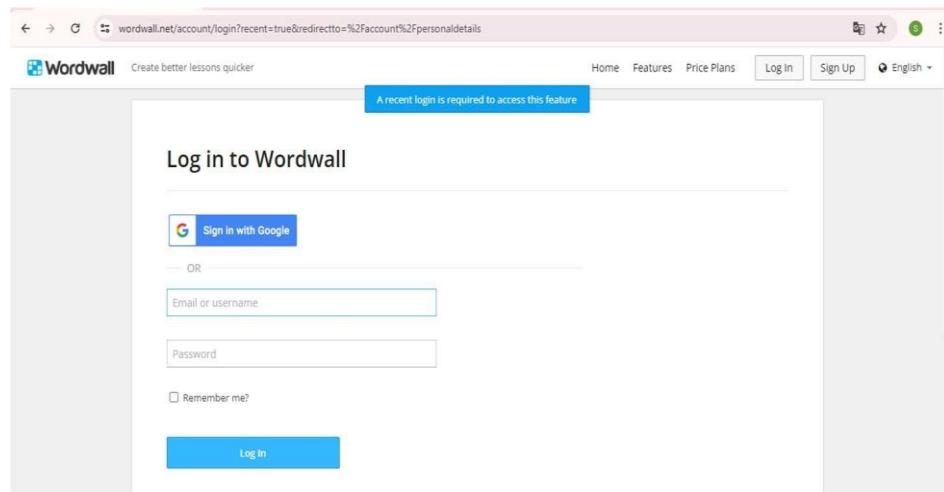
2. Tahap Design

Tahap desain peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis Wordwall berupa Open the Box yang berisi materi Fiqih tentang Jual Beli (Muamalah). Proses ini dilakukan melalui dua langkah utama, yaitu pemilihan media dan perancangan awal tampilan serta isi. Aplikasi Wordwall dipilih karena memiliki beragam format permainan interaktif yang dapat dengan mudah disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa (Andriany & Warsiman, 2023). Dalam perancangannya, media dirancang dengan tampilan yang menarik dan berwarna serta menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dicerna agar tidak sulit bagi para siswa untuk memahaminya. Konten di dalamnya mencakup berbagai aktivitas seperti menebak istilah jual beli, mengenal rukun dan syarat transaksi, serta menganalisis contoh-contoh muamalah dalam aktivitas sehari-hari. Tujuan dari desain ini adalah agar siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, berinteraksi langsung dengan materi, serta mampu memahami

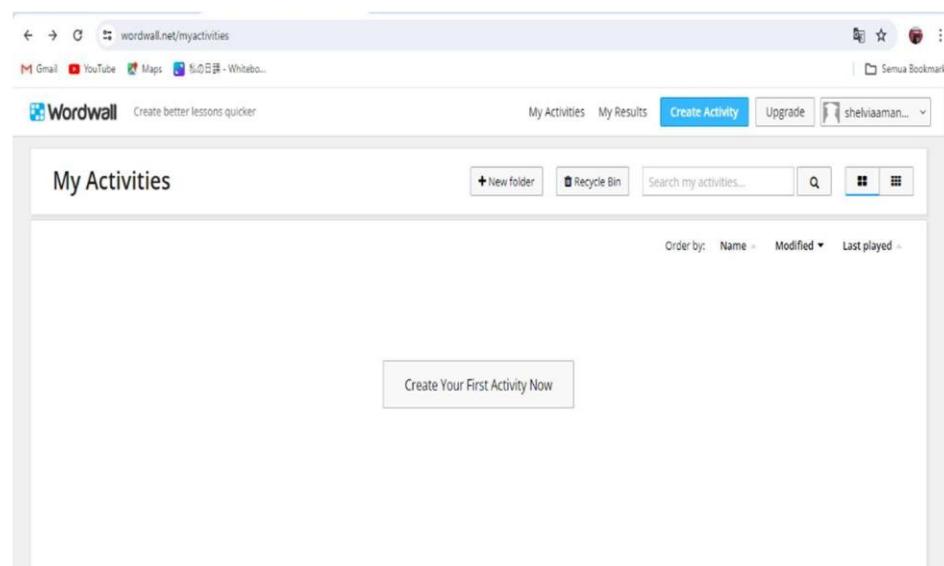
konsep jual beli dalam Islam melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif (Kusnadi & Azzahra, 2024).

3. Tahap Development

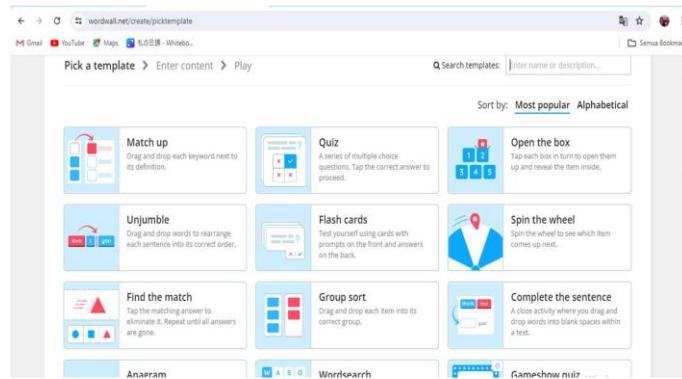
Tahap development merupakan proses di mana produk atau materi pembelajaran dibuat berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan berbagai komponen pembelajaran, seperti materi, media interaktif, serta kegiatan belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Madani & Satria, 2025). Berikut langkah-langkah penggunaan media ajar Wordwall:



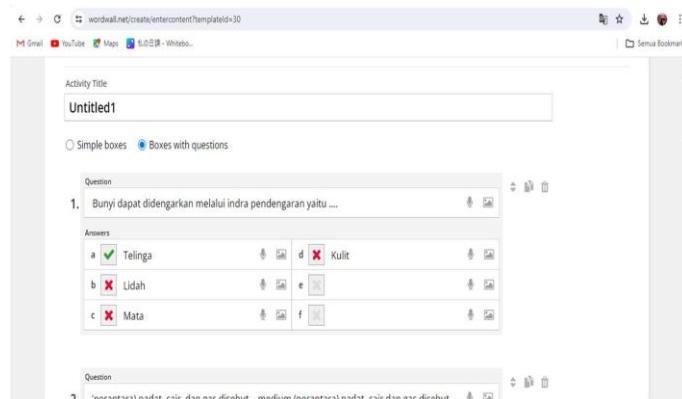
Gambar : 1 Login di <https://wordwall.net/account/login>.



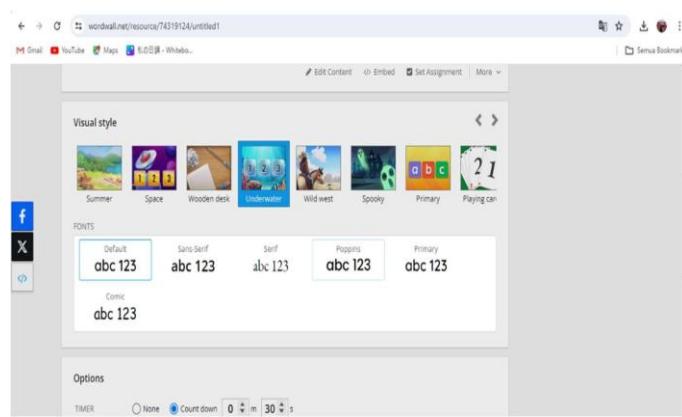
Gambar : 2 Memilih menu *Create Activity*.



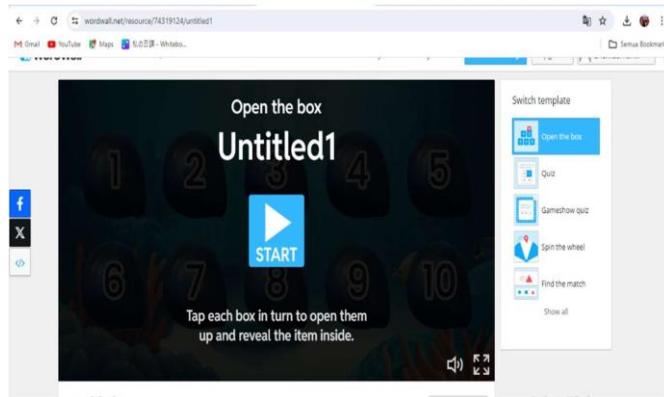
Gambar : 3 Pilihan template wordwall, pilih salah satu.



Gambar : 4 Pembuatan judul materi, soal dan jawaban soal, jika sudah klik done.

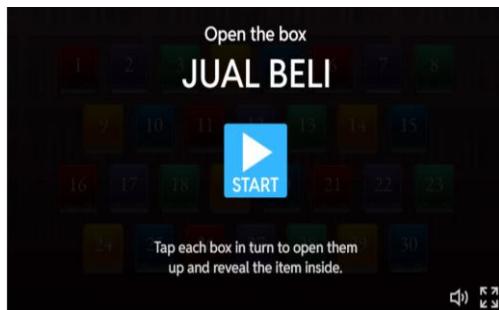


Gambar : 5 Pilihan style wordwall.



Gambar : 6 Media Wordwall sudah siap digunakan.

Adapun tampilan dari desain media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti yaitu:



Gambar : 7 Tampilan sampul depan Open the Box



Gambar : 8 Tampilan Box



Gambar : 9 Tampilan soal

4. Tahap Implementation

Pada tahap ini, rancangan dan cara pengajaran yang telah disusun mulai diterapkan secara langsung di kelas, sehingga guru dan siswa dapat menggunakannya dalam situasi pembelajaran yang nyata (Meysandi et al., 2024). Tahap ini merupakan proses uji coba media pembelajaran berbasis media Wordwall yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap implementasi ini, media yang sudah dirancang dan disempurnakan sebelumnya digunakan

langsung oleh siswa dalam kegiatan belajar di kelas (Nissa & Renoningtyas, 2023). Pelaksanaan uji coba dilakukan pada siswa kelas IXA MTs berjumlah 28 siswa sebagai bagian dari penerapan media pembelajaran pada materi Jual Beli (Muamalah), yang dilaksanakan dalam satu hari pembelajaran untuk melihat respon, keaktifan, serta efektivitas penggunaan media Wordwall dalam proses belajar.

Setelah siswa menggunakan dan mencoba media pembelajaran yang dikembangkan, mereka diminta untuk mengisi angket respon sebagai bentuk penilaian dan tanggapan terhadap media tersebut. Angket ini terdiri dari 10 pernyataan yang menilai pengalaman mereka selama proses belajar. Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa media pembelajaran ini mampu membuat siswa merasa lebih senang, termotivasi, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Berikut hasil lengkap dari angket siswa.

Table : 1 Hasil Angket siswa

Aspek yang dinilai	Persentas	Kriteria
Daya tarik media Wordwall	90%	Sangat Baik
Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	85%	Sangat Baik
Peningkatan motivasi dan kepercayaan diri	87%	Sangat Baik
Peningkatan keaktifan dan kerja sama siswa	89%	Sangat Baik
Rata-rata	87,75%	Sangat Baik

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa setiap aspek penilaian mendapat kategori Sangat Baik, dengan rata-rata 87,75%. Nilai tersebut diperoleh dari hasil uji coba penerapan media pembelajaran Wordwall selama proses pembelajaran Fiqih. Dalam kegiatan belajar, siswa tampak aktif dan antusias mengikuti permainan interaktif yang tersedia pada Wordwall. Mereka bersemangat menjawab pertanyaan serta berusaha mendapatkan nilai atau skor terbaik. Selama proses berlangsung, terlihat bahwa penggunaan Wordwall menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan jauh dari kesan membosankan.

5. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall. Pada tahap ini, peneliti menilai dan meninjau kembali media yang telah dibuat untuk mengetahui sejauh mana keefektifan dan kelayakan media tersebut dalam membantu proses pembelajaran (Syahputera et al., 2024). Evaluasi dilakukan agar peneliti dapat memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar mampu mendukung keaktifan siswa dalam memahami materi Fiqih, khususnya Jual Beli (Muamalah).

Evaluasi ini juga digunakan untuk melihat bagaimana respon, pemahaman, dan perubahan perilaku siswa setelah menggunakan media Wordwall selama proses belajar berlangsung. Dalam tahap ini, dilakukan dua jenis validasi, yaitu validasi media dan validasi materi. Kedua ahli tersebut memberikan penilaian melalui lembar instrumen yang telah disusun berdasarkan indikator kelayakan media pembelajaran. Hasil penilaian dari para ahli dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel : 2 Hasil Validasi

Aspek yang dinilai	Persentas	Kriteria
Kelayakan Tampilan Media	88%	Sangat Layak
Kelayakan Materi dan Penyajian Soal	86%	Sangat Layak
Kesesuaian Bahasa dan Contoh	86%	Sangat Layak
Keterpaduan dengan Kurikulum	87%	Sangat Layak
Rata-rata	86,75%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian menunjukkan bahwa setiap aspek mendapatkan skor tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 86,75%, Sangat Layak. Hal ini berarti media pembelajaran Wordwall telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, isi, penyajian, maupun kebahasaan. Pada tahap validasi ahli media, penilaian dilakukan terhadap aspek visual, tampilan, serta kemudahan penggunaan. Hasilnya menunjukkan bahwa Wordwall memiliki desain yang menarik, tata letak yang rapi, dan mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa. Sementara itu, validasi ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan bahasa, serta relevansi contoh yang digunakan. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media Wordwall dinyatakan sesuai dengan materi Fiqih kelas IX A khususnya pada materi Jual Beli (Muamalah). Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan dekat dengan pengalaman belajar siswa, sehingga mudah dipahami. Jadi, disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Selain memiliki tampilan yang menarik, media ini juga terbukti efektif membantu siswa memahami materi dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kualitas interaksi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jannah et al. (2025) dan Aminaty & Jasiah (2025) yang menegaskan bahwa media berbasis permainan digital dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih atraktif dan mendorong partisipasi siswa. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru karena penerapan Wordwall diintegrasikan secara spesifik pada materi Jual Beli (Muamalah) dalam pembelajaran Fiqih, yang sebelumnya relatif jarang disentuh dalam studi-studi pengembangan media digital. Penelitian ini memperkuat bukti bahwa media interaktif tidak hanya efektif untuk materi umum, tetapi juga cocok diterapkan pada materi keagamaan yang membutuhkan pemahaman konsep secara kontekstual. Temuan ini menegaskan bahwa Wordwall merupakan alternatif media yang layak dan relevan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Fiqih di madrasah.

Selain itu, hasil validasi ahli dan respon siswa yang menunjukkan kategori "Sangat Layak" mengindikasikan bahwa desain Wordwall yang digunakan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat dari segi pedagogis dan kesesuaian dengan karakteristik materi Muamalah. Tingginya tingkat penerimaan siswa juga memperlihatkan bahwa media ini mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran berbasis aktivitas dan praktik pengajaran yang selama ini masih dominan ceramah. Dengan demikian, penelitian

ini memberikan bukti tambahan bahwa integrasi media digital interaktif dapat menjadi solusi praktis dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Fiqih, sekaligus memperkuat arah pengembangan media pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan generasi belajar saat ini.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall efektif meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa pada materi Jual Beli (Muamalah), ditandai dengan respon positif siswa terhadap tampilan serta aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Temuan ini menegaskan bahwa Wordwall dapat menjadi alternatif media digital yang relevan untuk mendukung pembelajaran Fiqih yang lebih menarik dan partisipatif, sekaligus memperkuat teori bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan fokus dan kualitas interaksi belajar dalam Pendidikan Agama Islam. Untuk penerapan lebih optimal, diperlukan dukungan fasilitas teknologi di madrasah, dan penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan uji coba atau menerapkan media ini pada materi Fiqih lainnya agar kontribusi penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI semakin komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminaty, D., & Jasiah, J. (2025). Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al Qur'an dan Hadits. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 144–154. <https://doi.org/10.52850/jpn.v25i2.18372>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Harianja, S. I., Hasni, U., Amanda, R. S., & Sherly, W. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Melalui Pemanfaatan Wordwall Pada Literasi Digital Sebagai Upaya Pengoptimalan Proses Pembelajaran. *Journal of Human and Education*, 4(5), 766–773.
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. <https://ssed.or.id/contents/article/view/564>
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.854>
- Jannah, M., Pravitasari, A. P., Astuti, Y. D., Utami, R. D., & Suprapti. (2025).

Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPAS Melalui Media Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1639–1651.

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>

Lailatul 'izza, N., & Thobroni, A. Y. (2024). *Penerapan Wordwall sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII-C di SMPN 1 Waru Sidoarjo*. 4, 1–11.

Madani, M. S., & Satria, A. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch pada Materi Perubahan Kondisi Alam Sekolah Dasar. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 758–763. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1380>

Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. *Kappa Journal*, 8(2), 225–229. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.27265>

Najuah, Sidiq, R., & Simamora, S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata (ed.)). Yayasan Kita Menulis.

Nissa & Renoningtyas. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 452–457.

Novyanti, Indira Dewi, H., & 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>

Nurfatimah, Darmiani, & Aminudin. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Nurfatimah1. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 85–91. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/1/43>

Putri, S., Nandayani, K., Widiyanti, N. N. S., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 6611–6619.

Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>

Saputri, M. J., & Jasiah. (2025). Penggunaan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 407–416.

Syahputera, A., Misdalina, M., & Septeiyawan, B. Z. (2024). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Berbasis Wordwall Materi Bangun Datar SD Development Of Wordwall Based Learning Media Two Dimensional Figure Material SD. 10(2), 331-339.

Syaifullah, L. & A. R. (2025). *Pengembangan Media Kartu Interaktif Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Naganuri Sape. 5, 805-815.*