

PEMANFAATAN GAME INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SD ISLAM IBNU RUSYD KOTABUMI

Nadita Fajarini¹, Lisa Amillina², Nur Ani Parida³, Wahyudi Hidayah⁴, Nurman⁵

^{1,2,3,4,5}STAI Ibnu Rusyd Kotabumi

Email: naditafajarini6969@gmail.com¹, lisaktbm54@gmail.com²,
nuranik010193@gmail.com³, wh56329@gmail.com⁴,
nurmanid269@gmail.com⁵

Abstrak: Di era digital saat ini, kemajuan teknologi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Namun, salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah rendahnya minat siswa terhadap materi ajar, yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang membosankan dan kurangnya keterlibatan aktif dari siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan game interaktif Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Proses penelitian ini melalui empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Islam Ibnu Rusyd. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan melihat aktivitas belajar siswa, hasil tes, serta data observasi dari peneliti dan rekan sejawat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan game interaktif Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pengajaran sehingga dapat mendorong minat belajar siswa dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Wordwall, Minat Belajar dan Pendidikan Agama Islam.

***Abstract:** In today's digital era, technological advances have had a significant impact on the world of education. However, one of the challenges faced in learning Islamic Religious Education is the low interest of students in teaching materials, which is often caused by boring teaching methods and lack of active involvement from students. This study aims to explore how the use of interactive Wordwall games can increase students' interest in studying Islamic Religious Education. The research process goes through four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects involved in this study were fourth grade students of SD Islam Ibnu Rusyd. This study is a type of Classroom Action Research (CAR). To collect data, researchers used observation and*

interview methods. Data analysis was carried out by looking at student learning activities, test results, and observation data from researchers and colleagues. The results of the study showed that the use of interactive Wordwall games proved effective in increasing student engagement and interest in Islamic Religious Education. This study contributes to improving the quality of teaching so that it can encourage students' interest in studying in the field of Islamic Religious Education.

Keywords: *Wordwall, Interest in Learning and Islamic Education.*

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia, beriman, dan bertakwa kepada Allah SWT.

Dengan adanya kemajuan teknologi modern ini sangat dibutuhkan pembelajaran yang unik dan inovatif terutama yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa. Adapun, tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran PAI sering kali berupa rendahnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang monoton, kurangnya keterlibatan siswa, dan dominasi pendekatan ceramah yang cenderung membosankan. Maka dari itu harus ada perubahan meliputi sasaran, struktur dan isi program pendidikan serta media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, tepat dan sesuai (Wurianto, 2019) dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya (Surani, 2019).

Menurut Rosmawati (2020) pembelajaran yang menarik akan mampu menciptakan suasana yang membuat siswa mudah diajak berdiskusi, berinteraksi serta berdialog mengenai materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI.

Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat siswa adalah penggunaan game interaktif dalam pembelajaran. Game interaktif menggabungkan elemen permainan dengan proses belajar, sehingga menciptakan pengalaman yang

menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dengan memanfaatkan game interaktif, pembelajaran PAI dapat lebih relevan dengan dunia siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam memahami dan menghayati nilai-nilai agama.

Game interaktif dalam pembelajaran PAI juga memberikan peluang bagi guru untuk menyampaikan materi secara kreatif dan menarik. Melalui permainan, siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar, yang secara tidak langsung meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi. Selain itu, game interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai agama secara kontekstual dan aplikatif, sehingga siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, yaitu platform berbasis game interaktif yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan anagram. Menurut Prastowo (2020), pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

SD Islam Ibnurusyd sebagai lembaga pendidikan berbasis Islam memiliki visi untuk membangun generasi yang cerdas dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, perlu diterapkan strategi pembelajaran inovatif agar siswa lebih tertarik dalam belajar PAI. Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian di SD Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, yang dilaksanakan pada tanggal 20, 23, dan 24 Januari 2025, dengan fokus pada materi Bab Aku Anak Sholeh. Proses penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Acting), Pengamatan (Observasi), Evaluasi (Evaluation), dan Refleksi (Reflecting). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Islam Ibnu

Rusyd yang terdiri dari empat kelas. Materi yang diajarkan tentang salam, sikap suka menolong dan sifat munafik. Penelitian ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya:

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti menyusun dan merancang instrumen penelitian. Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan skenario pelaksanaan tindakan yang mencakup RPP, media pembelajaran serta kuis berbasis Wordwall. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi, wawancara dan alat evaluasi atau tes hasil belajar.

2. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan dengan menerapkan modul ajar yang telah dirancang sesuai dengan RPP dalam skenario pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Observasi (Observation)

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Dua orang observer ditugaskan untuk mengamati guru selama pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran. Observasi ini juga difokuskan pada perilaku dan aktivitas siswa selama pembelajaran, serta dampak dari tindakan guru dalam penggunaan aplikasi game Wordwall selama proses tersebut.

4. Refleksi (Reflection)

Tahap refleksi bertujuan untuk meninjau kembali kekurangan atau kelemahan yang mungkin muncul selama tahap observasi dan evaluasi setelah dianalisis. Dengan cara ini, guru dapat melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari rekan peneliti lainnya, serta mempertahankan atau meningkatkan kelebihan yang telah diperoleh dalam proses pengajaran.

Instrumen yang digunakan adalah observasi dan wawancara mengenai pemanfaatan game interaktif Wordwall untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PAI di SD Islam Ibnu Rusyd Kotabumi dengan teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data dengan cara membandingkan hasil wawancara dengan data lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan Game Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran PAI

Teknologi dalam pendidikan semakin berkembang dan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PAI adalah Wordwall. Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai permainan interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurut Prastowo (2020), pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa serta membuat proses belajar lebih menarik.

Dalam pemanfaatan game inetraktif Wordwall pada Pendidikan Agama Islam, guru dapat menerapkan berbagai strategi guna memaksimalkan efektivitasnya. Merancang dan menggunakan Wordwall di kelas IV dapat melibatkan pengkategorian istilah-istilah kunci, definisi, dan konsep dengan cara yang menarik secara visual, sehingga membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi.

Mengintegrasikan Wordwall dengan aktivitas interaktif, seperti permainan mencocokkan atau latihan pemetaan konsep, akan semakin meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat proses pembelajaran (Hafsah, 2023). Selain itu, guru dapat menggunakan metode evaluasi, seperti penilaian sebelum dan sesudah pembelajaran atau survei kepada siswa, untuk mengukur dampak Wordwall terhadap motivasi dan kinerja akademik siswa. Hal ini akan memberikan wawasan yang berharga bagi guru untuk menyesuaikan strategi pengajaran mereka dengan lebih baik.

Di SD Islam Ibnurusyd, Wordwall dimanfaatkan dalam pembelajaran PAI untuk memperkenalkan konsep-konsep keislaman secara lebih menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam bentuk atau jenis permainan yang dapat dibuat oleh pengguna. Beberapa jenis permainan yang sering digunakan dalam pembelajaran PAI melalui Wordwall antara lain:

- Kuis interaktif, untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan.
- Teka-teki silang, untuk memperkenalkan kosakata baru dalam ajaran Islam.
- Pencocokan kata dan makna, untuk membantu siswa memahami istilah-istilah dalam PAI.

Dalam menggunakan aplikasi ini, peserta didik memerlukan bimbingan dari guru. Aplikasi ini dibuat untuk mengukur seberapa baik pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Wordwall dianggap sebagai sebuah aplikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar dan instrumen evaluasi dalam konteks pendidikan.

Dengan adanya permainan-permainan ini, siswa tidak hanya membaca dan mendengar materi, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021), yang menyebutkan bahwa penggunaan game interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam memahami materi.

2. Kegunaan Game Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran PAI

Game interaktif Wordwall dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan tampilan visual yang menarik, Wordwall menyajikan kata-kata kunci atau frasa yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari, sehingga membantu siswa lebih mudah mengasimilasi dan mengingat konsep-konsep dalam PAI.

1. Meningkatkan Partisipasi Siswa

Game Interaktif yang dihadirkan melalui Wordwall dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran PAI. Dengan adanya visualisasi kata-kata kunci, siswa merasa lebih percaya diri dalam berdiskusi di kelas. Hal ini juga mendorong mereka untuk berinteraksi lebih banyak dengan teman sebayanya dan guru, yang pada akhirnya meningkatkan kerja sama serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.

2. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Penggunaan Wordwall membantu memperkuat pemahaman konsep siswa dengan mengaitkan teori dalam PAI dengan contoh konkret yang relevan. Ketika siswa secara rutin melihat kata-kata kunci tersebut di dinding kelas, mereka secara alami akan lebih

mudah mengingat dan memahami konsep yang diajarkan. Media ini juga berperan penting dalam menghubungkan teori dengan praktik dalam pembelajaran PAI.

3. Meningkatkan Kreativitas Siswa

Dalam konteks pembelajaran PAI, Wordwall mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan pemahaman mereka terkait konsep-konsep yang diajarkan, serta mengaitkannya dengan realitas sehari-hari. Ketika siswa berhadapan dengan kata-kata kunci di Wordwall, mereka ditantang untuk menghubungkan ajaran PAI dengan kehidupan mereka sehari-hari, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka.

3. Dampak Pemanfaatan Game Interaktif Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Sardiman (2018), minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu materi yang membuatnya terdorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, yang ditunjukkan oleh beberapa indikator berikut:

1. Peningkatan Antusiasme Siswa

Siswa menunjukkan peningkatan ketertarikan dalam belajar PAI karena adanya variasi dalam metode pengajaran. Dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung pasif, Wordwall membuat siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

2. Peningkatan Pemahaman Materi

Dengan adanya visualisasi dan interaksi dalam permainan Wordwall, siswa lebih mudah memahami materi PAI. Seperti yang dikatakan oleh Arsyad (2019), media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

3. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Penggunaan Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka merasa lebih senang dalam belajar. Hal ini sejalan dengan temuan dari Riyana (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih fokus dalam memahami materi.

Pemanfaatan game interaktif Wordwall di kelas IV SD Islam Ibnu Rusyd terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dapat menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, Wordwall berfungsi sebagai alat yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa yang menggunakan Wordwall dalam pembelajaran PAI. Mereka menjadi lebih antusias dan tidak merasa bosan, terutama saat mengikuti penilaian evaluasi di akhir setiap pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall. Penggunaan media ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa, terlihat dari beberapa indikator keaktifan, seperti:

- a) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dibuktikan dengan pengisian absen,
- b) Ketepatan waktu siswa dalam mengumpulkan tugas,
- c) Keinginan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Keadaan ini jelas berbeda dibandingkan dengan metode konvensional di mana guru hanya memberikan instruksi untuk membaca atau mencatat ulang materi dari buku. Setelah menggunakan media Wordwall, terlihat adanya peningkatan minat dan motivasi siswa. Hal ini tercermin dari sikap mereka yang lebih aktif dalam bertanya saat mengalami kesulitan, serta keaktifan dalam mengisi presensi harian dan mengumpulkan tugas.

Dari hasil dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan game interaktif Wordwall di kelas IV SD Islam Ibnu Rusyd Kotabumi memberikan dampak positif setelah dilaksanakan pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai pada hasil asesmen serta aktifnya siswa selama proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan minat belajar mereka dalam pelajaran PAI.

Pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada siswa, seperti pemanfaatan game interaktif Wordwall, merupakan salah satu usaha efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan panduan bagi para guru dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pemanfaatan Wordwall

Meskipun Wordwall memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran PAI, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya di SD Islam Ibnurusyd.

a. Faktor Pendukung

- Dukungan dari Guru

Guru di SD Islam Ibnurusyd memiliki semangat untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran dan aktif menggunakan Wordwall sebagai media interaktif.

- Fasilitas Teknologi yang Memadai

Sekolah telah menyediakan perangkat seperti LCD Proyektor dan koneksi internet yang memungkinkan penggunaan Wordwall secara optimal.

- Respon Positif dari Siswa

Siswa merasa lebih antusias dalam belajar PAI dengan metode pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

b. Faktor Penghambat

- Keterbatasan Akses Teknologi

Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat teknologi di rumah, sehingga penggunaan Wordwall lebih terbatas pada lingkungan sekolah.

- Kendala Koneksi Internet

Pembelajaran berbasis digital membutuhkan koneksi internet yang stabil, yang terkadang menjadi kendala dalam penggunaannya.

- Keterbatasan Waktu dalam Pembelajaran

Waktu belajar di sekolah yang terbatas kadang tidak cukup untuk mengeksplorasi seluruh fitur dalam Wordwall, sehingga perlu strategi pengelolaan waktu yang lebih baik.

KESIMPULAN

Di era digital saat ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama terkait rendahnya minat siswa. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurangnya keterlibatan aktif dari siswa. Penelitian ini menekankan pentingnya metode pembelajaran yang menarik, yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami serta terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, minat dan pemahaman mereka terhadap PAI dapat meningkat.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan game interaktif Wordwall. Media pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran PAI. Selain itu, melalui pengembangan profesional, tantangan yang ada dapat diatasi, sehingga dampak penggunaan Wordwall dalam kelas dapat dioptimalkan.

Berdasarkan bukti empiris dan kerangka teoritis yang ada, Wordwall menunjukkan potensi besar untuk mentransformasi pengalaman pendidikan di kelas. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memenuhi beragam kebutuhan serta gaya belajar siswa, Wordwall dapat dijadikan salah satu metode efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI. Pemanfaatan Wordwall tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep dan mendorong kreativitas dalam mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mengimplementasikan Wordwall secara cermat, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang stimulatif dan mendukung perkembangan maksimal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(3), 234-239.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Fajarini, N., Amumpuni, H., Parida, N. A., & Sajdah, M. (2024). Pengaruh Penggunaan TikTok sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Era 4.0. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 163-172.
- Hasanah, U., Irmawati, M., Arifin, I., Hasanuddin, M. F., Harbi, M., Mawaddah, M., ... & Hasriani, H. (2024). SOSIALISASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 1202-1214.
- Kusuma, R. N., & Inayati, N. L. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 7 Banyudono. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(02).
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134.
- Prastowo, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Digital. Yogyakarta: Kencana.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69-76.
- Riyana, C. (2020). Pembelajaran Berbasis Permainan: Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sitorus, N. Z., Kesuma, S., & Muslim, Y. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall di Kelas X SMA Negeri 13 Medan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 369-375.

Susanto, A. (2021). Strategi Pembelajaran Inovatif di Era Digital. Surabaya: Pustaka Ilmu.

Ulfa, W. R., Amillina, L., Safaat, A. A., & Mulyani, D. K. (2025). Pemanfaatan Media Kahoot dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 104-113.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.